

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAMES
EDUKASI DENGAN PENDEKATAN *EDUTAINMENT*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI KELAS VIII SMPN 3 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan Studi Jenjang
Sarjana (SI) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.*



Diajukan Oleh

SRI RIZKYAH

2002010086

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN *GAMES*
EDUKASI DENGAN PENDEKATAN *EDUTAINMENT*
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN
AGAMA ISLAM DI KELAS VIII SMPN 3 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Palopo untuk
Melakukan Penelitian Skripsi dalam Rangka Menyelesaikan Studi Jenjang
Sarjana (SI) pada Program Studi Pendidikan Agama Islam.*



Diajukan Oleh

SRI RIZKYAH
2002010086

Dosen Pembimbing :

- 1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.**
- 2. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
2025**

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sri Rizkyah
NIM : 2002010086
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini merupakan hasil kerja saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan atau kesalahan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.

Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 24 Februari 2025

Yang membuat pernyataan,



Sri Rizkyah

2002010086

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul Efektivitas Media Pembelajaran *Games* Edukasi dengan Pendekatan *Edutainment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMPN 3 Palopo yang ditulis oleh Sri Rizkyah Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002010086, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari Jumat, tanggal 07 Februari 2025 M bertepatan dengan 08 Syaban 1446 H telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

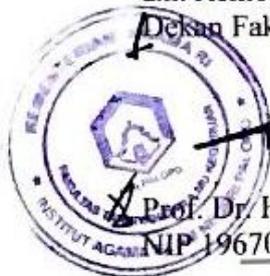
Palopo, 11 Februari 2025

TIM PENGUJI

1. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Ketua Sidang	(.....)
2. Dr. Nurdin K, M.Pd.	Penguji I	(.....)
3. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II	(.....)
4. Hasriadi, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing I	(.....)
5. M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)

Mengetahui,

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 19670516 200003 1 002



Ketua Program Studi
Pendidikan Agama Islam

Dr. Agus Arif Pamessangi, S.Pd.I., M.Pd.
NIP. 19910608 201903 1 007

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَ بِهِ نَسْتَعِينُ عَلَى أُمُورِ الدُّنْيَا وَالْآخِرَةِ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى
أَصْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ وَ عَلَى آلِهِ وَالصَّحْبَةِ أَجْمَعِينَ أَمَّا بَعْدُ .

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Efektivitas Media Pembelajaran *Games* Edukasi dengan Pendekatan *Edutainment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMPN 3 Palopo” ini setelah melalui proses yang panjang. Shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada baginda Nabi Muhammad saw., kepada keluarga, sahabat, tabi’in, tabi’ut tabi’in, dan seluruh pengikut beliau hingga yaumul akhir.

Skripsi ini disusun guna untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan, arahan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis menyampaikan ucapan terimakasih yang tak terhingga kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. selaku Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, S.Ag., M.Pd. Wakil Rektor 1 Bidang Akademik dan Pengembangan, Dr. Masruddin M.Hum Wakil Rektor II Bidang Administrasi umum. Dan Dr. Mustaming, M.H.I. Wakil Rektor III Bidang kemahasiswaan dan Kerjasama

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Wakil Dekan I HJ. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II Aliah Lestari M.Si., Wakil Dekan III Dr. Taqwa, S.Ag., M.Pd. Serta seluruh staf prodi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
3. Dr. Andi Arif Pamassengi, S.Pd.I., M.Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo, Hasriadi, S.Pd., M.Pd. selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Agama Islam yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
4. Hasriadi, S.Pd., M.Pd. dan M. Zuljalal Al Hamdany, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing I dan II yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan arahan serta bimbingan kepada peneliti dengan ikhlas dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dr. Nurdin K. M.Pd dan Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. selaku penguji I dan II yang telah banyak memberikan arahan dalam penyelesaian skripsi ini, saran dan kritik yang diberikan sangat berharga bagi peneliti dalam upaya perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.
6. Dr. Hj. St. Marwiyah, M.Ag selaku Dosen Penasehat Akademik.
7. Muh. Yamin, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli media, Mawardi, S.Ag., M.Pd.I. selaku validator ahli materi dan Prof. Dr. Muhaemin, M.A. selaku validator soal tes yang telah memberikan saran dan masukan dalam penyelesaian skripsi ini.

8. Seluruh Dosen dan Staf pegawai IAIN Palopo yang telah mendidik peneliti selama berada di IAIN Palopo dan memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Abu Bakar, S.Pd., M.Pd. selaku kepala Unit Perpustakaan beserta staf dalam ruang lingkup IAIN Palopo, yang telah membantu khususnya dalam mengumpulkan literatur yang berkaitan dengan pembahasan skripsi.
10. Drs. H. Basri M.,M.Pd. selaku kepala Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Palopo, Bapak Nurhidayat Ahmad S.Pd. selaku guru mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam, beserta guru-guru dan staf yang telah memberikan izin serta bantuan dalam melakukan penelitian, serta seluruh siswa kelas VIII D SMPN 3 Palopo yang telah ikut berpartisipasi selama penelitian berlangsung.
11. Teristimewa dengan penuh cinta dan ketulusan izinkan peneliti mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua tercinta yakni Bapak Sahiruddin dan Ibu Hasmiati, senantiasa memberikan dukungan baik moral maupun material, serta selalu memberikan do'a yang setiap hari kepada penulis sampai hari ini. Terima kasih telah berjuang bersama peneliti, mengorbankan banyak waktu, tenaga dan upaya untuk mendukung peneliti meraih impian, kasih sayang yang tidak dapat terbalaskan semoga Allah Swt. selalu memberikan Kesehatan, kebahagiaan, keberkahan, dan umur panjang kepada beliau.
12. Kepada saudara tercinta adik Surya Purnama. Terima kasih selalu membantu serta memberikan semangat dan dukungan, selalu memotivasi dan mendoakan penulis.

13. Kepada sahabatku tersayang, Meystika Maharani Hasan , Puput Kamaruddin, Hasriana, yang sudah seperti saudari penulis. Terima kasih telah menjadi penyemangat dan bagian besar dalam hidup penulis, terima kasih sudah menjadi saudari terbaik yang selalu menemani penulis dalam suka maupun duka. *Love u guys!*
14. Kepada teman-temanku terkasih semasa perkuliahan dan semoga bisa seterusnya, Hasriana, Rusma Winda, Aulia Rahmi, Andi Massangadi, Abdullah Ulil Ilmi, Andi fajar. Terimakasih sudah mendukung menyemangati peneliti dalam perkuliahan dan menyelesaikan skripsi ini,.
15. Kepada semua teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam IAIN Palopo angkatan 2020 (khususnya kelas C), yang selama ini membantu dan selalu memberikan saran dalam penyusunan skripsi ini.
16. Dan yang terakhir, kepada diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Mampu mengendalikan diri dari berbagai tekanan di luar keadaan dan tidak memutuskan untuk menyerah sesulit apapun prosesnya.

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Akhir kata, peneliti berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat khususnya bagi peneliti dan pembaca.

Palopo, 24 januari 2025

Peneliti,

Sri Rizkyah
20 0201 0086

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. *Transliterasi Arab-Latin*

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

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	b	Be
ت	Ta	t	Te
ث	sa	ṣ	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	j	Je
ح	ḥa	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	ḏal	ḏ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	r	Er
ز	Zai	z	Zet
س	Sin	s	Es
ش	Syin	sy	es dan ye

ص	ṣa	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	ḍad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	ẓa	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	g	Ge
ف	Fa	f	Ef
ق	Qaf	q	Qi
ك	Kaf	k	Ka
ل	Lam	l	El
م	Mim	m	Em
ن	Nun	n	En
و	Wau	w	We
ه	Ha	h	Ha
ء	Hamzah	’	Apostrof
ي	Ya	y	Ye

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

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau *monolog* dan vokal rangkap atau *diftong*.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	A	a
اِ	<i>Kasrah</i>	I	i
اُ	<i>ḍammah</i>	U	u

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اِي	<i>fathahdanyā'</i>	Ai	a dan i
اُو	<i>fathahdanwau</i>	Au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*

هَوْلٌ : *hauḷa*

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ... اِ... اُ...	<i>fathahdan alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
يِ	<i>kasrah dan yā'</i>	ĩ	i dan garis di atas

تُو ḍammah dan wau ù u dan garis di atas

Contoh:

مات : *māta*

قيل : *qīla*

رمي : *ramī*

يموت : *yamūtu*

4. *Tā' marbūṭah*

Transliterasi *tā' marbūṭah* ada dua, yaitu : *tā' marbūṭah* yang hidup atau mendapat harakat *fathah*, *kasrah*, dan *ḍammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *tā' marbūṭah* yang mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah [h].

Kalau pakai kata yang berakhir dengan *tā' marbūṭah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, ma *tā' marbūṭah* itu transliterasinya dengan ha (h).

Contoh:

روضة الأطفال : *rauḍah al- aṭfāl*

المدينة الفاضلة : *al- madīnah al-fāḍilah*

الحكمة : *al- ḥikmah*

5. Syaddah (*tasydid*)

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

Contoh:

رَبَّنَا : *rabbānā*

نَجِّينَا : *najjainā*

الحَقًّا	: <i>al- ḥaqq</i>
نَعْم	: <i>na'ima</i>
عَدُوّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *ى* ber-*tasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (*ي*), maka ia ditransliterasikan seperti huruf maddah menjadi *ī*.

Contoh:

علي	: 'Alī (bukan 'Aliyy atau 'Aly)
عربي	: 'Arabī (bukan A'rabiyy atau 'Araby)

6. Kata Sandang

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

Contoh:

الشمس	: <i>al- syams</i> (bukan <i>asy-syams</i>)
الزلاّلة	: <i>al- zalzalah</i> (bukan <i>az- zalzalah</i>)
الفلسفة	: <i>al-falsafah</i>
البلاد	: <i>al- bilādu</i>

7. Hamzah

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

Contoh:

تأمرون	: <i>ta'murūna</i>
النوع	: <i>al- nau'</i>
شيء	: <i>syai'un</i>
أمرت	: <i>umirtu</i>

8. Penulisan Kata Arab yang Lazim Digunakan dalam Bahasa Indonesia

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

Syarḥ al-Arba'īn al-Nawāwī

Risālāh fī Ri'āyaah al-Maṣlaḥah

9. lafz al-Jalālah

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

Contoh:

دين الله : *dīnullah*

بالله : *billāh*

Adapun *tā' marbūṭah* di akhir kata yang disandarkan kepada lafz *al-jalālah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

Contoh:

هم في رحمة الله : *hum fi raḥmatillāh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD) Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dengan teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

Inna awwala baitin wuḍi'a linnāsi lallaẓi bi bakkata mubārakan

Syahru ramaḍān al-laẓi unẓila fihi al-Qur'ān

Naṣr al-Dīn al-Tūsī

Naṣr Hāmid Abu Zayd

Al-Tūfi

Al-maṣlaḥah fi al-Tasyrī' al-Islāmī

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

Contoh:

Abū al-Walīd Muhammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abu al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abu al-Wilid Muḥammad Ibnu)
Naṣr Hāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Hāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥamīd Abū)

B. Daftar Singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah:

Swt.	= <i>Subḥānahū wa ta'ālā</i>
saw.	= <i>Sallallāhu 'alaihi wa sallam</i>
QS	= Qur'an Surah
HR	= Hadits Riwayat
SMP	= Sekolah Menengah Pertama
JP	= Jam Pelajaran

CP = Capaian Pembelajaran
ATP = Alur Tujuan Pembelajaran
SNP = Standar Nasional Pendidikan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
PRAKATA	v
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN.....	ix
DAFTAR ISI.....	xviii
DAFTAR AYAT.....	xix
DAFTAR HADIST.....	xx
DAFTAR TABEL.....	xxi
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxiii
ABSTRAK	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	10
C. Tujuan Penelitian	10
D. Manfaat penelitian	10
BAB II KAJIAN TEORI.....	12
A. Penelitian yang Relevan	11
B. Landasan Teori.....	16
C. Kerangka Pikir.....	53
D. Hipotesis Tindakan	55
BAB III METODE PENELITIAN	56
A. Jenis Penelitian.....	56
B. Desain Penelitian	56
C. Variabel Penelitian	57
D. Definisi Operasional Variabel.....	57
E. Populasi Dan Sampel.....	58

F. Instrumen Penelitian.....	58
G. Uji Validitas Dan Reliabilitas	59
H. Teknik Pengumpulan Data.....	62
I. Teknik Analisis Data.....	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Penelitian.....	67
B. Pembahasan.....	73
BAB V PENUTUP.....	80
A. Simpulan.....	80
B. Saran.....	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR AYAT

Kutipan ayat Q.S Al-Baqarah/2:185.....	6
Kutipan ayat Q.S An Nahl/16:89.....	18
Kutipan ayat Q.S An-Nisa'/4:58.....	46
Kutipan ayat At-Taubah/9:119	49

DAFTAR HADIST

HR. Ibnu Majah.....	37
---------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan (persamaan dan perbedaan)	16
Tabel 3.1 Desain Penelitian	56
Tabel 3.2 Sampel	58
Table 3.3 Skala likert	60
Tabel 3.4 Interpretasi Validitas	61
Tabel 3.5 Tabel Kriteria Reliabilitas	62
Tabel 3.6 Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran	64
Tabel 3.7 Kategori Pembagian N-Gain Score	66
Table 3.8 Kategori Tafsiran efektifitas	66
Table 4.1 validator instrument	68
Tabel 4.2 validasi instrumen soal tes	69
Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Soal Tes	70
Tabel 4.4 Statistik Deskriptif	70
Table 4.5 Hasil Uji normalitas Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol	71
Tabel 4.6 uji paired sample test	72
Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Kefektifan Kelas Eksperimen	73

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	54
---------------------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Permohonan Surat Izin Penelitian

Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian

Lampiran 3 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian

Lampiran 4 Hasil Wawancara dengan Guru PAI dan Budi Pekerti

Lampiran 5 Modul Aja

Lampiran 6 Media Games Edukasi

Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen (Ahli Media, Materi, Soal Tes)

Lampiran 8 Lembar Soal (pre test)

Lampiran 9 Hasil Belajar Peserta Didik

Lampiran 10 Analisis Data

Lampiran 11 Dokumentasi

Lampiran 12 Riwayat Hidup

ABSTRAK

Sri Rizkyah, 2025. *Efektivitas Media Pembelajaran Games Edukasi Dengan Pendekatan Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo Kelas VIII.* Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Hasriadi dan M. Zuljalal Al Hamdany.

Skripsi ini membahas tentang Efektivitas Media Pembelajaran *Games* Edukasi dengan Pendekatan *Edutainment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo Kelas VIII. Tujuan penelitian ini untuk 1) Mengetahui bagaimana efektivitas media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMPN 3 Palopo. 2) Mengetahui hasil belajar dari implementasi media pembelajaran *games* edukasi pendekatan *edutainment* pada siswa kelas VIII di SMPN 3 Palopo.

Jenis penelitian ini adalah quasi eksperimen dengan desain *nonequivalent control group design*. Pengambilan sampel penelitian ini dilakukan dengan teknik *random* sampling. Sampel yang digunakan sebanyak 2 kelas dengan jumlah 68 orang. Data diperoleh dari hasil tes. Data dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan inferensial.

Penelitian ini menunjukkan bahwa kemampuan pemahaman konsep matematis siswa kelas VIII SMPN 3 Palopo yang tidak memperoleh pembelajaran dengan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* menunjukkan hasil *pre test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dengan nilai rata-rata 47,59 dan 48,00 yang tergolong rendah. Kemudian setelah diberi perlakuan pada masing-masing kelas diperoleh nilai rata-rata hasil *post-test* siswa pada kelas kontrol atau yang tidak diterapkan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* sebesar 71,85 dan termasuk pada kategori cukup sedangkan pada kelas eksperimen atau yang diterapkan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* diperoleh nilai rata-rata hasil *post-test* siswa sebesar 88,00 dan termasuk pada kategori sangat tinggi. Berdasarkan perhitungan nilai rata-rata kedua kelas dan juga uji hipotesis maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* terbukti lebih efektif meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII SMPN 3

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Games* Edukasi, Pendekatan *Edutainment*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam.

ABSTRACT

Sri Rizkyah, 2025. *The Effectiveness of Educational Games Learning Media with an Edutainment Approach in Improving Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Learning at SMPN 3 Palopo Class VIII.* Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Religious Institute. Guided by Hasriadi and M. Zuljalal Al Hamdany.

This thesis discusses the Effectiveness of Educational Games Learning Media with an Edutainment Approach in Improving Student Learning Outcomes in Islamic Religious Education Learning at SMPN 3 Palopo Class VIII. The objectives of this study are 1) To find out how effective educational games learning media with an edutainment approach to the learning outcomes of grade VIII students at SMPN 3 Palopo. 2) To find out the learning outcomes from the implementation of educational games learning media in the edutainment approach to grade VIII students at SMPN 3 Palopo.

This type of research is a quasi-experiment with a nonequivalent control group design. Sampling of this study was carried out by random sampling technique. The sample used was 2 classes with a total of 68 people. Data was obtained from the test results. The data was analyzed using descriptive and inferential statistical techniques.

This study shows that the ability to understand mathematical concepts of grade VIII students of SMPN 3 Palopo who did not learn with educational games learning media with an edutainment approach showed the results of the pre-test of the control class and the experimental class with an average score of 47.59 and 48.00 which were relatively low. Then after being treated in each class, the average score of the post-test results of students in the control class or those that were not applied educational games learning media with the edutainment approach was 71.85 and included in the sufficient category, while in the experimental class or those applying educational games learning media with the edutainment approach, the average score of the students' post-test results was obtained of 88.00 and was included in the very high category. Based on the calculation of the average score of the two classes and also the hypothesis test, it can be concluded that educational games learning media with an edutainment approach is proven to be more effective in improving the learning outcomes of grade VIII students of SMPN 3.

Keywords: Educational Games Learning Media, Edutainment Approach, Learning Outcomes, Islamic Religious Education.

الملخص

سري رزقية ٢٠٢٥ فاعلية وسائط التعلم بالألعاب التعليمية بمقاربة تعليمية ترفيهية في تحسين نواتج تعلم . الطلاب في مادة التربية الدينية الإسلامية في معهد البوبو الإسلامي الحكومي 3 بالوبو الصف الثامن أطروحة برنامج دراسة التربية الدينية الإسلامية، كلية التربية وعلوم المعلمين، معهد البوبو الإسلامي الحكومي. بإشراف الحصريدي ومحمد ذو الجلال الحمداني

تتناول هذه الرسالة فعالية وسائط التعلم من الألعاب التعليمية باستخدام نهج التعليم الترفيهي في للصف الثامن. أهداف هذه الدراسة SMPN 3 Palopo تحسين نتائج تعلم الطلاب في مادة التربية الإسلامية في هي 1) معرفة مدى فعالية وسائط التعلم من الألعاب التعليمية باستخدام نهج التعليم الترفيهي على نتائج تعلم معرفة نتائج التعلم من تنفيذ وسائط التعلم من الألعاب التعليمية (2. SMPN 3 Palopo طلاب الصف الثامن في SMPN 3 Palopo باستخدام نهج التعليم الترفيهي لطلاب الصف الثامن في هذا النوع من البحوث عبارة عن شبه تجرية مع تصميم مجموعة مراقبة غير متكافئة تم أخذ عينات هذه الدراسة باستخدام أسلوب أخذ العينات العشوائية. وكانت العينات المستخدمة عبارة عن فئتين بإجمالي 68 شخصاً. تم الحصول على البيانات من نتائج الاختبار. تم تحليل البيانات باستخدام الأساليب الإحصائية الوصفية والاستدلالية.

تُظهر هذه الدراسة أن القدرة على فهم المفاهيم الرياضية لدى طلاب الصف الثامن من الصف بالوبو الذين لم يحصلوا على التعلم بالألعاب التعليمية وسائط التعلم بالألعاب التعليمية ذات SMPN 3 الثامن من النهج التعليمي الترفيهي أظهرت نتائج الاختبار القبلي في الصف الضابطة والصف التجريبي بمتوسط قيمة 47.59 و 48.00 والتي تم تصنيفها على أنها منخفضة. ثم بعد معالجتها في كل فصل، بلغ متوسط قيمة نتائج الاختبار البعدي للطلاب في الفصل الضابطة أو غير المطبقة لوسائط تعلم الألعاب التعليمية ذات المدخل التعليمي الترفيهي وأدرج في فئة كافٍ بينما في الفصل التجريبي أو المطبقة لوسائط تعلم الألعاب التعليمية ذات المدخل التعليمي الترفيهي وأدرج في فئة كافٍ بمتوسط قيمة نتائج الاختبار البعدي للطلاب 88.00 وأدرج في فئة مرتفع جداً. استناداً إلى حساب متوسط القيمة للفئتين وكذلك اختبار الفرضية، يمكن استنتاج أن وسائط تعلم الألعاب التعليمية ذات SMPN 3. النهج التعليمي الترفيهي أثبتت فعاليتها في تحسين نواتج التعلم لدى الطلاب في الصف الثامن

الكلمات المفتاحية. الألعاب التعليمية وسائط الإعلام التعليمية، منهج التعليم الترفيهي، مخرجات التعلم، التربية الدينية الإسلامية.

BAB I

KAJIAN TEORI

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah landasan bagi semua kemajuan dan perkembangan yang sangat berharga karena memungkinkan orang untuk memaksimalkan potensinya baik sebagai individu maupun anggota masyarakat. Seseorang perlu melalui proses pembelajaran agar mampu memahami potensinya.¹ Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan zaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar.²

Pendidikan dapat dimaknai sebagai latihan mental, moral, dan fisik untuk menciptakan manusia yang berbudaya guna melaksanakan kewajiban dan tanggung jawabnya dalam lingkungan masyarakat selaku hamba Allah. Hal ini membuktikan bahwa pendidikan memiliki pengaruh menumbuhkan personalitas serta menanamkan rasa tanggung jawab. Usaha kependidikan bagi manusia menyerupai makanan yang berfungsi memberikan vitamin bagi pertumbuhan manusia.

¹ Kartini Kartini dkk., "Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman," *Madaniya* 3, no. 4 (30 November 2022): 737–44,

² Septy Nurfadhillah dkk., "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1," *BINTANG* 3, no. 1 (9 Juli 2021): 153–63.

Kehadiran pendidikan menekankan pada upaya penting untuk memelihara, mempertahankan, dan mengembangkan eksistensi atau potensinya.³ Peran pendidikan sangat penting, dan manusia tidak bisa dipisahkan dari pendidikan karena pada hakikatnya manusia selalu membutuhkan pendidikan, sebab manusia adalah makhluk *educandung* yang berarti dapat dididik dan harus mendapatkan pendidikan.⁴

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk masyarakat yang beradab dan harmonis. Agama Islam sebagai mayoritas di banyak negara, termasuk di Indonesia, telah memainkan peran sentral dalam membentuk nilai-nilai moral, etika, dan kesadaran spiritual individu serta kelompok masyarakatnya. Selain itu, pengajaran budi pekerti menjadi pendukung utama dalam memperkuat akhlak yang baik dan sikap santun dalam bertingkah laku sehari-hari.⁵

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah usaha yang berupa pengajaran, bimbingan dan asuhan terhadap anak, diharapkan setelah selesai pendidikannya mereka dapat memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam sebagai pedoman dan jalan kehidupan untuk mencapai kebahagiaan dunia dan akhirat.⁶ Pendidikan agama Islam dan budi pekerti dimaknai dari dua sisi yaitu: Pertama, dipandang sebagai sebuah mata pelajaran seperti dalam kurikulum

³ Yayan Alpian, "Pentingnya pendidikan bagi manusia," *Jurnal buana pengabdian* 1 (2019).

⁴ Hajar Ismail, Hasriadi, dan Hisban Thaha, "Enhancing Islamic Religious Education at SMPN 03 Palopo: Validity and Practicality of E-Modules Utilizing Canva and Heyzine Applications," *Journal of Learning Technology Education* 1 (2023).

⁵ Ismatul Izzah, "Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Masyarakat Madani," *Pedagogik : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2018): 28,

⁶ Indah Sari and Tasman, "Analisis Kebermaknaan Materi Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013," *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 3 (2023)

sekolah umum. Kedua, berlaku sebagai rumpun pelajaran yang terdiri atas mata pelajaran Akidah Akhlak, Fiqih, al-Qur'an Hadis, dan Sejarah Kebudayaan Islam, seperti yang diajarkan di Madrasah, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara yang sistematis dan terencana yang diterapkan pada suatu organisasi yang disebut lembaga pendidikan atau sekolah⁷.

Pendidikan seorang peserta didik harus menjaga adab dan sopan santun, dan juga membahas tentang keutamaan orang-orang yang beriman dan juga berilmu, karena Allah Swt. telah menjanjikan orang-orang yang beriman dan berilmu akan diangkat derajatnya oleh Allah Swt., sangat berkaitan dengan sentral pendidikan baik itu keluarga, sekolah, masyarakat yang bisa memberikan kontribusi bukan hanya untuk diri sendiri tetapi juga bermanfaat untuk orang lain. Kehadiran Pendidikan menekankan pada upaya penting untuk memelihara, mempertahankan, dan mengembangkan eksistensinya atau potensinya.⁸

Kegiatan dalam belajar mengajar mempunyai lima bagian penting yakni tujuan, materi, metode, media, serta evaluasi pembelajaran, dari kelima bagian tersebut sama-sama memberikan pengaruh dalam pembelajaran dan sebuah komponen yang penting dalam sistem pendidikan, dapat menopang keberlangsungannya kegiatan belajar mengajar dengan baik adalah media yang sebagai jembatan dalam memberikan pesan dari pengirim ke penerima pesan

⁷S Aisyah, 'Pengembangan Bahan Ajar Modul Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis Problem Solving Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah', 5.1 (2022),

⁸Muhammad Zuljalal Al-Hamdani, "Utilization of WhatsApp in English for Islamic Education Learning as a Media of Communication Between Lecturers and Students," *IDEAS: Journal on English Language Teaching and Learning, Linguistics and Literatur* 10, no 1 (11 Agustus 2022): 482, <http://doi.org/10.24256/ideas.v10i1.2900>.

dengan lebih khusus.⁹ Setiap peserta didik memiliki ciri khas yang berbeda beda. Dengan ciri khas yang berbeda-beda tersebut menjadi permasalahan yang sulit bagi seorang guru memberikan bimbingan dan arahan pada peserta didik. Seorang guru harus mempersiapkan diri berupa materi atau metode yang tepat.¹⁰

Media pembelajaran merupakan sebuah media atau sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau isi pelajaran memunculkan rasa penasaran, perhatian serta memacu kemampuan siswa sehingga dapat membantu proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran yang menyenangkan dapat menciptakan interaksi edukatif antara pendidik dan peserta didik, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang memperhatikan emosional peserta didik serta dapat menumbuhkan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran, pendekatan pembelajaran yang menyenangkan yang disebut dengan *edutainment*. Konsep *edutainment* menggabungkan unsur *education* dan unsur *entertainment*. Proses pembelajaran yang menyenangkan akan lebih mudah terlaksana terutama dengan disandingkannya proses pembelajaran yang memanfaatkan media dengan hiburan.¹¹

Segala sesuatu yang memungkinkan pendidik dan peserta didik untuk berkomunikasi satu sama lain dalam rangka memajukan pembelajaran dan proses

⁹ Sulfa Fatima dan Munir Yusuf, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu Pada Tema 5 Pahlawanku Di Kelas IV MI,” *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* 1, no. 3 (21 September 2022): 208–17

¹⁰ Muhammad Agil Amin, “Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai- Nilai Religiusitas Peserta Didik Di Mts Al-Muhaimin Palopo,” *International Journal Of Educational Resources* 03 (2022).

¹¹ Abdul Halim, Dewi Anggraeni, dkk Pembelajaran Al-Quran berbasis *Edutainment* (Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Tahfidz) *Jurnal studi Al-Qur’an Vol. 017, No. 1* (2021)

pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting dalam dunia pendidikan modern saat ini. Hal ini terjadi karena media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat diberikan oleh metode pembelajaran konvensional.¹²

Pendekatan pembelajaran dapat diartikan sebagai titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, di dalamnya mawadahi, menginspirasi, menguatkan, dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoretis tertentu.¹³ Pendekatan *edutainment* dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran sebagai bentuk kombinasi antara dengan memanfaatkan suatu permainan demi terciptanya rasa ketertarikan dan rasa nyaman peserta didik atas berjalannya suatu pembelajaran. Metode *edutainment* mengedepankan suasana yang menyenangkan dan tidak membebani peserta didik.¹⁴

Pada intinya konsep *edutainment* ini berusaha untuk mengajarkan atau memfasilitasi interaksi sosial kepada para siswa dengan memasukkan berbagai pelajaran dalam bentuk hiburan yang sudah akrab di telinga peserta didik seperti acara televisi, permainan yang ada di *komputer* atau *video games*, film, musik, *website*, perangkat multimedia, dan lain sebagainya. Sehingga, belajar menjadi

¹² Hasriadi Hasriadi dkk., “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkondokan Luwu Utara,” *Madaniya* 4, no. 2 (15 Mei 2023): 531–39,

¹³ Saleh Aman, “Implementasi Pendekatan *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 purbalingga”, *Digital Respository*, 2018,

¹⁴ Abdul Halim, Dewi Anggraeni, dkk Pembelajaran Al-Quran berbasis *Edutainment* (Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Tahfidz) Jurnal studi Al-Qur’an Vol. 017, No. 1 (2021) hal. 76

nyaman dan menyenangkan. Terdapat beberapa pilar dalam pelaksanaan *edutainment* mulai dari *humanizing the classroom* (mengkondisikan kelas), *active learning* (pembelajaran aktif), *the accelerated learning* (belajar cepat), *quantum teaching and quantum learning*.¹⁵

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pembelajaran menyenangkan adalah suatu proses pembelajaran yang berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan mengesankan. Suasana pembelajaran yang menyenangkan dan berkesan akan menarik minat peserta didik untuk terlibat secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai maksimal.

Konsep *edutainment* membuat peserta didik merasa tidak sedang belajar, melainkan sedang melakukan kegiatan yang menyenangkan dan tetap mendapatkan suatu pembelajaran. Seperti firman Allah dalam Al-Qur'an surah al-Baqarah / 2:185 yang berbunyi :

يُرِيدُ اللَّهُ بِكُمُ الْيُسْرَ وَلَا يُرِيدُ بِكُمُ الْعُسْرَ

Terjemahnya:

“Allah menghendaki kemudahan bagimu dan tidak menghendaki kesukaran bagimu.”¹⁶

Pembelajaran, perintah dan anjuran untuk memberikan kemudahan dan suasana gembira telah banyak diungkapkan dalam berbagai hal, pada dasarnya ketika seseorang senang melakukan sesuatu, maka cenderung mengingat dan mengikuti apa yang disenangi dalam belajar. Peserta didik yang merasa senang

¹⁵ Hastuti Lili, "Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Purbalingga", 2020, hlm 5

¹⁶ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Adhi Akshara Abadi Indonesia, 2011).

terhadap suatu mata pelajaran tertentu, peserta didik akan mudah menangkap materi yang diajarkan, selalu memperhatikan dan menghasilkan produk belajar yang berkualitas kedepannya.¹⁷ Jadi bisa dikatakan bahwa konsep *edutainment* ini adalah belajar sambil bermain.

Selain peserta didik dituntut untuk lebih aktif, pendidik juga dituntut untuk memiliki kompetensi-kompetensi yang dapat diterapkan dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran. Diharapkan dalam proses pembelajaran Pendidik hendaknya mengembangkan pembelajaran yang mengandung unsur permainan, mengusahakan peserta didik bergerak atau berpindah, belajar dan bekerja dalam kelompok, serta memberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam pembelajaran.¹⁸ Oleh karena itu, baik pendidik maupun strategi pembelajaran harus berinovasi dengan baik dengan penerapan metode, model atau media pembelajaran.¹⁹

Apabila pembelajaran mata pelajaran pendidikan agama Islam dilakukan dengan pendekatan yang bersifat memaksa maka hanya akan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak nyaman, menimbulkan rasa takut, dan bahkan bisa membuat stress. Kondisi yang tidak kondusif sangatlah tidak mendukung tercapainya proses dan hasil belajar yang optimal, bahkan sebaliknya bisa menggagalkannya. *Edutainment* sebagai strategi dalam upaya harmonisasi

¹⁷ Hidayani Rachma Nika, "*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Edutainment Masa Pandemi Dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa di SDN Alkhairiyah 1 Surabaya*. (Agustus, 03 2020); 7-8

¹⁸ Nur Ildayanti, Nurul Aswar, dan Baderiah, "Efektivitas Model Induktif Kata Bergambar Terhadap Keterampilan Menulis Peserta Didik Sekolah Dasar," *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4 (2024).

¹⁹ Hasriadi, "Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi", *Jurnal Konsepsi*, Vol. 11, No. 1, Mei 2022

pembelajaran yang membuat kondisi kelas dan suasana pembelajaran yang berbeda, konsep yang ditawarkan pembelajaran *edutainment* sangat menarik dan sesuai dengan PP No. 32 tahun 2013 tentang standar nasional pendidikan pasal 1 ayat 1 yang berbunyi: Standar nasional pendidikan adalah kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia.²⁰

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti pada tanggal 6 Februari 2024, bersama salah satu guru Pendidikan Agama Islam yakni Bapak Nur Hidayat Ahmad, S.Pd, pada proses pembelajaran berlangsung peneliti melihat beberapa permasalahan yang terjadi di kelas, yaitu siswa belum mampu menyesuaikan diri dalam pembelajaran pendidikan agama Islam. Aktivitas yang dilakukan lebih mendominasi pada kegiatan-kegiatan lain seperti mengganggu teman sebangku, mengalami kejenuhan.

Berdasarkan hasil wawancara materi pendidikan agama Islam yang disajikan di SMPN 3 Palopo ini masih minim media pembelajaran yang digunakan. Bahan ajar yang digunakan hanya berupa buku paket, belum menggunakan media sebagai alat bantu belajar dimana buku paket yang digunakan materi dan konten bacaannya terkesan monoton sehingga siswa mengalami kejenuhan dan kesulitan dalam proses pembelajaran.²¹ Keadaan yang terjadi saat siswa hanya diberikan buku panduan tanpa adanya model pembelajaran yang menarik dikarenakan kurangnya ketertarikan siswa dengan metode yang digunakan guru bersifat monoton dan membosankan.

²⁰ Lili Hastuti, "*Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Purbalingga*", 2020, hlm 6

²¹ Hasil Observasi di SMPN 3 Palopo 6 Februari 2024

Efektivitas dimaksudkan untuk menjelaskan berhasil atau tidaknya pembelajaran yang telah dilalui oleh siswa. Efektivitas merupakan indikator terwujudnya pembelajaran secara baik, teratur, bersih rapih, sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan. Efektivitas digunakan untuk mengetahui atau mengukur efek yang ditimbulkan oleh sebuah perlakuan.²²

Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat sehingga kesulitan dalam memahami materi. Untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran harus diawali dengan kreativitas guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Maka dari itu, peneliti merancang pendekatan pembelajaran yaitu dengan “Efektivitas Media Pembelajaran *Games* Edukasi Dengan Pendekatan *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Kelas VIII SMPN 3 Palopo” yang nantinya diharapkan dapat membantu guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang tepat agar siswa tidak merasa bosan dan mudah memahami materi serta lebih aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

²² Nurdin K dan Ahmad Munawir, “efektivitas pendekatan keterampilan proses pada pembelajaran konsep bunyi di sekolah dasar,” *Jurnal Kependidikan* 14 (2020).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan agama islam di kelas VIII SMPN 3 Palopo?
2. Bagaimana hasil belajar dari implementasi media pembelajaran *games* edukasi pendekatan *edutainment* pada pembelajaran Pendidikan agama islam di kelas VIII SMPN 3 Palopo ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana efektivitas penggunaan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan agama islam di kelas VIII SMPN 3 Palopo
2. Untuk mengetahui hasil belajar dari implementasi media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan agama islam di kelas VIII SMPN 3 Palopo

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat membantu khasanah ilmu pengetahuan dalam rangka peningkatan mutu pendidikan serta untuk memperkaya wawasan keilmuan mengenai media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* yang dapat membantu guru dalam meningkatkan kemampuan pemahaman siswa dalam memahami materi Pelajaran.

2. Manfaat Praktis

Selain manfaat teoritis yang telah dikemukakan, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis yaitu sebagai berikut:

- a. Bagi Guru disarankan untuk lebih memanfaatkan media pembelajaran berbasis *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment*, media ini dapat meningkatkan hasil belajar serta membantu peserta didik memahami materi pendidikan agama islam dengan cara menyenangkan.
- b. Bagi Siswa membantu dalam meningkatkan pemahaman dalam memahami materi melalui media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* dengan menyenangkan.
- c. Bagi Sekolah memberikan masukan pada pihak sekolah dalam memperbaiki/memajukan proses pembelajaran dengan penggunaan model-model pembelajaran agar lebih kreatif sehingga siswa tidak merasa bosan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian Yang Relevan

Sebagai bahan pertimbangan dalam penelitian ini akan dicantumkan beberapa peneliti yang pernah penulis baca, diantaranya:

1. Darwis, Jurnal Pendidikan ekonomi, judul: “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ma Ibitidaussalam*”. penulis menerapkan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran yang efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva terdapat peningkatan dalam hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari uji Independent *Sample T Test* kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2 hasil post-test nya. Hasilnya menunjukkan bahwa nilai signifikansi sebesar 0,000 yang berarti kurang dari 0,05. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan dan perbedaan hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran aplikasi canva. Selain itu juga dapat dilihat dari Uji N-Gain Score hasil rata-rata selisih pretest dan posttest pada kelas eksperimen sebesar 76,7369 (76,51%) termasuk kategori efektif. Sedangkan rata-rata selisih pretest dan posttest pada kelas kontrol sebesar 68,6269 (68,62%) termasuk dalam kategori cukup efektif. Jadi, dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran aplikasi canva efektif digunakan dibandingkan dengan menggunakan media konvensional dalam proses pembelajaran.²³

²³ Darwis dan Mahmuda Hasanah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ma Ibitidaussalam,” *jurnal pendidikan ekonomi*, t.t., [https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91\(2024\)](https://doi.org/10.26740/jupe.v12n1.p85-91(2024)).

2. Edi Mulyana, Alni Dahlena, dkk dalam penelitiannya “*Efektifitas Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS*”. Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol di Sekolah Menengah Pertama SMPN di Garut, maka diperoleh kesimpulan yang mengacu pada perumusan masalah bahwa terdapat perbedaan hasil pretest atau tes awal antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, hal tersebut terjadi karena motivasi belajar peserta didik yang berbeda dalam setiap kelasnya. Adapun hasil *post-test* atau tes akhir menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu lebih tinggi dari rata-rata nilai kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan dalam pembelajaran IPS. Selain itu peserta didik juga tampak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran²⁴

3. Halmuniati dkk dalam penelitiannya, “*Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika*” Rata-rata skor N-gain pada kelas eksperimen diperoleh sebesar 0,69 yang termasuk ke dalam kategori sedang, sementara rata-rata skor N-gain pada kelas kontrol sebesar 0,62 juga masih pada kategori sedang. Hasil persentase skor N-gain yang untuk kelas eksperimen sebesar

²⁴ Eldi Mulyadi dkk., “Efektifitas media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS,” *JIPSINDO*, t.t., <https://doi.org/10.21831/jipsindo.v10i1.5270> (2023).

69%, sedangkan hasil persentase skor N-gain pada kelas kontrol yaitu 62%. Persentase yang ditunjukkan pada kelas eksperimen lebih besar dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga dapat dikatakan bahwa hasil yang diberikan dari penerapan media video animasi lebih baik dari pada media konvensional. Sesuai dengan kategori tafsiran efektivitas indeks gain, maka persentase skor N-gain yang diperoleh untuk kelas eksperimen termasuk dalam kategori cukup efektif (69%) dan untuk kelas kontrol juga termasuk dalam kategori cukup efektif (62%). Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Arif & Muthoharoh, 2021) menemukan media berbasis video powtoon sangat efektif dalam membantu peningkatan pemahaman konsep fisika. Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan secara keseluruhan baik secara deskriptif, uji t' pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol dan uji N-gain, terbukti bahwa media pembelajaran berbasis video animasi ini sangat efektif dalam meningkatkan hasil belajar fisika siswa²⁵

4. Yosef Setiawan, Dedi Andrianto dalam penelitiannya judul : “*Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun*” Berdasarkan analisis deskriptif dari angket skala minat belajar peserta didik, hasil menunjukkan bahwa dalam kategori sangat tinggi, terdapat 9 peserta didik atau 41% dari kelas eksperimen, sedangkan dalam kelas kontrol terdapat 3 peserta didik atau 11,5%. Tidak ada peserta didik dari kelas eksperimen yang masuk dalam kategori tinggi, sementara dalam kelas kontrol terdapat 4 peserta didik atau 15%. Dalam kategori cukup, terdapat 8 peserta

²⁵ Halmuniati dkk., “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika,” *jurnal ipa dan pembelajaran ipa*, 2022, <http://jurnal.unsyiah.ac.id/JIPI/index>.

didik atau 36% dari kelas eksperimen, dan dalam kelas kontrol terdapat 9 peserta didik atau 34,5%. Sebanyak 2 peserta didik atau 9% dari kelas eksperimen berada dalam kategori rendah, sementara dalam kelas kontrol terdapat 8 peserta didik atau 30,5%. Dalam kategori sangat rendah, terdapat 3 peserta didik atau 14% dari kelas eksperimen, sedangkan dalam kelas kontrol terdapat 2 peserta didik atau 7,5%. Tabel 1.3 memberikan perbandingan antara kedua kelas. Berdasarkan persentase hasil dari kelas kontrol dan kelas eksperimen dalam setiap kategorinya, dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik di kelas eksperimen cenderung lebih tinggi, karena persentase peserta didik yang masuk dalam kategori tersebut mencapai 41%. Nilai angket skala minat belajar yang diperoleh dari kelas eksperimen juga menunjukkan angka yang lebih tinggi dibandingkan dengan hasil dari kelas kontrol.²⁶

²⁶ Yosef Setiawan dan Dedi Andrianto, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun," *jurnal pendidikan islam*, 2023, <https://doi.org/10.62448/ajpi.v1i2.73>.

Tabel 2.1 Penelitian yang relevan (persamaan dan perbedaan)

No	Keterangan	Peneliti I	Peneliti II	Peneliti III	Peneliti IV
1	Nama	Darwis	Edy Mulyana	Halmuniati	Yosef Setiawan
2	Tahun	2024	2023	2022	2023
3	Jenis Penelitian	<i>Quasi Eksperimen</i>	<i>Quasi Eksperimen</i>	<i>Quasi Eksperimen</i>	<i>Quasi Eksperimen</i>
4	Teknik pengumpulan data	Observasi, tes, dokumentasi.	Tes, observasi, wawancara, dokumentasi.	Tes	Angket
5	Subjek penelitian	SMA	SMP	SMA	SMP

B. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran *Games* Edukasi

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yang berarti medium, secara harfiah berarti ‘perantara’, ‘penengah’, dan ‘pengantar’. Dalam proses pembelajaran, media merupakan perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan yang mendorong proses pembelajaran.²⁷ Media merupakan komponen pendukung yang sangat penting dalam kaitannya dengan pemberian ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Dengan adanya media, proses pengajaran lebih maksimal dan lebih cepat dipahami

²⁷ Muhammad Faqih, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android,” *Konfiks: Jurnal Bahasa, sastra dan Pengajaran* 7 (2020), <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/konfiks>.

oleh peserta didik.²⁸ Media juga merupakan salah satu faktor penunjang tercapainya tujuan pembelajaran, melalui media pembelajaran kerumitan materi pembelajaran yang akan disampaikan oleh guru kepada siswa dapat disederhanakan. Media pembelajaran juga membantu keberhasilan suatu proses pembelajaran. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat dan bervariasi dalam proses pendidikan yang dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa.²⁹

Media pembelajaran merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama dalam proses pembelajaran. Pada era teknologi saat sekarang ini, penelitian dan pengembangan memerlukan keterlibatan akademisi dalam reformasi pembelajaran, khususnya dalam pengembangan media. Sehingga diperlukan berbagai keterampilan bagi guru untuk mendesain media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan proses belajar mengajar dapat membangkitkan motivasi dan rangsangan terhadap kegiatan belajar yang berasal dari dalam diri peserta didik.³⁰ Media pembelajaran merupakan teknik yang dapat dioperasikan oleh seorang pendidik mengenai mengajarkan isi (pesan pembelajaran), pemahaman, persuasi, dan kompetensi, serta untuk memotivasi siswa selama proses pembelajaran.

²⁸ Nurul Maulia Agusti dan Aslam, "Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6 (2022),

²⁹ Rahma Viola dan Reno Fernandes, "Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi," *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 3 (2021),

³⁰ Rosidah dkk., "Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD," *Jurnal Ummat.ac.id* 2 (2022).

Pentingnya media yang digunakan sebagai sarana dalam penyampaian informasi juga dapat ditelaah dari firman Allah swt. dalam Surah An Nahl / 128:89, yaitu :

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ ۗ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَىٰ هَؤُلَاءِ ۗ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرًا لِلْمُسْلِمِينَ

Terjemahnya :

(Dan ingatlah) akan hari (ketika) Kami bangkitkan pada tiap-tiap umat seorang saksi atas mereka dari mereka sendiri dan Kami datangkan kamu (Muhammad) menjadi saksi atas seluruh umat manusia. Dan Kami turunkan kepadamu Al Kitab (Al Qur'an) untuk menjelaskan segala sesuatu dan petunjuk serta rahmat dan kabar gembira bagi orang-orang yang berserah diri.³¹

Berdasarkan ayat diatas secara tidak langsung mengajarkan bagi manusia untuk menggunakan alat ataupun benda sebagai suatu media saat menyampaikan informasi. Sebagaimana Allah menurunkan Al Qur'an kepada Nabi Muhammad saw. untuk menjelaskan segala sesuatu.

Penggunaan media pembelajaran sangat penting dalam proses pembelajaran karena memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menyajikan informasi dengan cara yang lebih menarik, meningkatkan pemahaman siswa, dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.³²

Sebagai bagian dari kurikulum sekolah, guru bisa menggunakan media untuk menginformasikan siswa tentang perilaku belajar yang melebihi harapan

³¹ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Sinergi Pustaka Indonesia, 2012), hlm. 377.

³² Hasriadi Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkondakan Luwu Utara | *Madaniya*," diakses 23 September 2024, <https://madaniya.biz.id/journals/contents/article/view/426>.

guru, sehingga dapat mengoptimalkan kinerja belajar. Peran media dalam proses pembelajaran bisa meningkatkan peserta didik terhadap keinginan dan minat, serta terhadap motivasi dan merangsang kegiatan belajar.³³

Dari penjelasan diatas dapat diuraikan media pembelajaran dapat dikatakan sebagai sarana yang dikembangkan oleh pendidik selama proses pembelajaran guna memotivasi guru untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif serta untuk mengumpulkan informasi. Media pembelajaran dalam konteks strategi ini berpotensi mempengaruhi perilaku siswa berdasarkan materi yang diberikan oleh pendidik, mengakibatkan peserta didik lebih aktif bertanya juga mengeluarkan pendapat peserta didik, yang keduanya dapat berkontribusi pada keberhasilan strategi ini.

b. Manfaat Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran telah menjadi suatu kebutuhan yang semakin penting dalam dunia pendidikan modern saat ini. Hal ini terjadi karena media pembelajaran dapat memberikan berbagai manfaat yang tidak dapat diberikan oleh metode pembelajaran konvensional. Salah satu manfaat dari penggunaan media pembelajaran adalah dapat meningkatkan daya serap dan pemahaman siswa terhadap materi. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat lebih mudah memahami konsep dan informasi yang disajikan dalam pelajaran. Selain itu, media pembelajaran juga dapat memperkaya pengalaman belajar siswa, karena dapat menyajikan informasi dan konsep dalam berbagai

³³ Nur 'Aini Alfi Ulyatin, "*Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam berbasis Moodle Efektif Terhadap Keaktifan Siswa Kelas XSMA Negeri 1 Blora*" UIN Walisongo Semarang 2019.

bentuk dan format yang menarik. Dalam penggunaan media pembelajaran, guru juga dapat lebih mudah mengontrol proses pembelajaran dan memonitor perkembangan siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan teknologi dan digital, yang semakin penting dalam era digital saat ini. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memberikan nilai tambah pada institusi pendidikan, karena dapat meningkatkan citra dan reputasi lembaga pendidikan.³⁴

Media pembelajaran memiliki peran yang penting dalam proses pembelajaran. Dalam hal mendistribusikan materi pendidikan, media dapat berfungsi sebagai saluran bagi guru, dosen, atau widyaiswara. Penggunaan media pembelajaran secara langsung dapat mempengaruhi keberhasilan penyampaian isi pembelajaran kepada siswa. Tujuan media dalam pengajaran adalah untuk mendorong siswa agar lebih berpartisipasi dalam pembelajaran. penggunaan media dalam pendidikan. Manfaat media dalam pembelajaran, di antaranya:

- 1) Berkontribusi pada interaksi edukatif antara siswa dan guru. Meskipun tidak semua materi pembelajaran dapat dikomunikasikan secara verbal, diperlukan alat lain untuk membantu siswa memahami konsep atau pesan materi. Peserta dibantu untuk memahami konsep materi yang disampaikan oleh pendidik, dan pendidik dibantu dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada mereka. Akibatnya, transfer pengetahuan dan nilai yang optimal dapat dicapai.

³⁴ Hasriadi dkk., "Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara," *Madaniya* 4 (2023).

2) Rasa ingin tahu dan semangat siswa tumbuh, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran meningkat dan interaksi interaktif antara siswa, guru, dan sumber belajar dimungkinkan. dapat membantu dalam membuat informasi abstrak menjadi lebih konkret. Beberapa informasi dan konsep materi pembelajaran yang abstrak, rumit, atau kompleks tidak dapat dikomunikasikan secara verbal. Akibatnya, untuk menyampaikan informasi secara efektif, diperlukan alat berupa media pembelajaran.

Dapat melampaui batas ruang, waktu, tenaga dan panca indera. Menyampaikan materi pembelajaran yang kompleks membutuhkan banyak waktu dan ruang. Oleh karena itu, keterbatasan ini dapat diatasi dengan menyesuaikan lingkungan belajar dengan sifat materi. Misalnya *online learning*, *mobile learning*, *online learning* dan media pembelajaran *online* lainnya³⁵

c. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Ada tiga ciri media yang masing-masing berbentuk petunjuk tentang perkembangan media dan kegiatan yang mungkin dilakukan media yang guru tidak mampu (kurang efisien melakukannya), yaitu:

- 1) Ciri fiksatif, menunjukkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, juga merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.
- 2) Ciri manipulatif, transformasi suatu kejadian atau objek tergantung pada ciri tertentu.
- 3) Ciri distributif, memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan dengan bersama peristiwa itu disajikan dengan sejumlah

³⁵ Mustofa Abi Hamid, dkk. "*Media Pembelajaran*", (Yayasan Kita Menulis:2020) hal.7-8.

besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama berkaitan dengan kejadian tersebut.³⁶

d. Kriteria Memilih Media

Kriteria Pemilihan Media:

- 1) Dalam memilih media sebaiknya terkait serta menunjang tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.
- 2) Aspek materi, sebaiknya selaras pada media yang dioperasikan itu bisa berakibat mengenai hasil pembelajaran peserta didik.
- 3) Kondisi peserta didik pada sisi subjek belajar memotivasi pendidik terkait menemukan media yang selaras pada kondisi peserta didik. tingkat pendidikan, budaya, serta lingkungan peserta didik menjadi fokus perhatian dan pertimbangan juga digunakan pada produksi media.³⁷

e. Peran Media Dalam Proses Belajar Mengajar

Media pembelajaran memuat dan menyampaikan pesan atau data kepada penerima pesan, khususnya siswa. Beberapa media dapat menangani pesan dan reaksi siswa sehingga media sering disebut media intuisi. Media intuisi yang dimaksud adalah media dengan kemampuan dapat mengetahui sesuatu tanpa logika. Pesan dan data yang disampaikan oleh media dapat berupa pesan dasar atau pesan yang sangat kompleks. Namun, pada dasarnya, media mampu memenuhi

³⁶ F Firmansyah, UIN Raden Intan Lampung, “Pengembangan Media Berbasis Autoplay Media Stdio Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Lampung Utara” 2019, hal 15

³⁷ Retno Windari, “Pengembangan media pembelajaran flipchart untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Akbar Kabupaten Malang” (*undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2020), <http://etheses.uin-malang.ac.id/20357/>.

kebutuhan dan kemampuan siswa yang semakin maju, dan siswa dapat dengan mudah mengambil bagian dalam pengalaman belajar.³⁸

Tujuan, materi, metode, media, dan evaluasi pembelajaran merupakan lima aspek penting dalam proses belajar mengajar. Masing-masing dari lima aspek ini mempengaruhi yang lain. Jenis media pembelajaran yang tepat akan ditentukan oleh pemilihan metode pengajaran tertentu, di samping ketiga aspek krusial lainnya yaitu tujuan, materi, dan evaluasi pembelajaran. Dalam hal ini, salah satu tujuan utama media pembelajaran adalah menjadi alat pengajaran yang mempengaruhi motivasi, keadaan dan lingkungan belajar. Media yang harus menjadi bagian dari setiap kegiatan pembelajaran dan mendapat perhatian penuh dari peserta didik tidak dapat ditinggalkan dalam pembahasan sistem pembelajaran karena merupakan salah satu komponen pembelajaran. Namun, karena berbagai alasan, bagian ini masih sering diabaikan. Di antara alasan yang sering terjadi adalah waktu yang terbatas untuk mempersiapkan pengajaran. Kesulitan dalam menemukan media yang tepat, ketiadaan biaya, dll. Ini tidak diperlukan ketika setiap siswa memiliki pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan untuk menggunakan sumber daya pendidikan. Berapa banyak media berbeda yang dapat dipilih, dikembangkan dan digunakan tergantung pada keadaan, waktu, anggaran dan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

³⁸Hasriadi, St marwiyah, "Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi" *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, No. 1, (April, 04 2023), 226.

Tanggung jawab dan tugas siswa tidak dapat dipisahkan dari peran siswa dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, agar setiap siswa mengetahui apa yang harus dilakukan, diperlukan pengetahuan yang luas.³⁹

f. Jenis-jenis Media Pembelajaran

- 1) Media cetak, kelebihan media ini bisa dikatakan murah, bisa diakses semua kalangan, fleksibel, serta bisa dibaca kapan dan dimanapun . Tetapi tidak cukup memenuhi daya ingat jika pengoperasiaannya tidak menarik.
- 2) Transparansi media ini praktis juga lugas, dan juga mencakup diskusi topik melalui tatap muka.
- 3) Multimedia interaktif media ini bersifat interaktif, individual, fleksibel, dan dapat mengaktifkan pengguna, tetapi pengembangan media ini digunakan jangka waktu yang panjang serta membutuhkan tim perencana yang profesional.
- 4) E-Learning. Media ini mendukung pembelajaran jarak jauh dikarenakan interaksi bisa dioperasikan secara online dan *real time*.
- 5) M-Learning Media ini berbasis perangkat mobile atau bergerak seperti telepon genggam, laptop, serta *smartphone*, dengan media ini pemakai dapat mengakses pengetahuan kapanpun dan dimanapun.⁴⁰

³⁹ Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar | Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan,” *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* Vol. 3, No. 1 (2019).

⁴⁰ puri Akhma, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung” (Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2021), <http://repository.radenintan.ac.id/14749/>.

g. *Games* Edukasi

1) Pengertian *games*

Pengertian Game Secara bahasa game berasal dari kata bahasa Inggris yang berarti permainan. Belajar dalam bentuk permainan atau disebut dengan game edukasi adalah sebuah permainan yang didesain secara khusus dalam pembelajaran kepada peserta didik dalam mengembangkan pemahaman konsep mengarahkan, memotivasi serta melatih kemampuan peserta didik ketika memainkannya. Game edukasi dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, hal ini dikarenakan dapat mengusir kejenuhan dan pembelajaran akan jauh lebih menyenangkan jika dikemas dalam bentuk game.⁴¹ Banyak teori yang mengungkapkan tentang pengertian game. Game merupakan suatu sistem atau program dimana satu atau lebih pemain mengambil keputusan melalui kendali pada objek di dalam game untuk suatu tujuan tertentu. Teori lain mengatakan bahwa game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan masyarakat untuk menghilangkan kejenuhan atau hanya untuk sekedar mengisi waktu luang. Selain sebagai media hiburan, game juga dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang. Proses pembuatan game biasanya pembuat game memiliki suatu tujuan tertentu yang disesuaikan dengan kebutuhan dan keinginan pembuat game.⁴²

Games edukasi merupakan salah satu media permainan yang berisi cakupan materi pembelajaran yang digunakan untuk mendidik mengarahkan peserta didik

⁴¹ Nur Ayu Annisa, Isti Rusdiyani, dan Lukman Nulhakim, "Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2022, <https://doi.org/10.34005/Akademika.v11i01.1939>.

⁴² Okta Rianingtias, "Pengembangan *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*", Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019 h 48-49

dalam proses pembelajaran yang menyenangkan. Game dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang sangat menarik bagi peserta didik, mengemukakan bahwa game yang memiliki konten pendidikan lebih dikenal dengan game edukasi. Game edukasi bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pembelajaran sambil bermain sehingga dengan perasaan senang diharapkan siswa lebih mudah memahami materi pelajaran yang disajikan. Game edukasi adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan pengguna suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya.

Game harus memiliki desain antar muka yang interaktif dan mengandung unsur-unsur yang menyenangkan, game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir serta termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi peserta didik. Pemanfaatan teknologi game edukasi pada proses belajar mengajar anak merupakan salah satu cara yang tepat, karena game edukasi sebagai media visual memiliki kelebihan dibandingkan media visual yang lain.⁴³ Jenis *games* tersebut diantaranya :

a) Pembelajaran Snowball Throwing merupakan salah satu tipe model pembelajaran kooperatif pelaksanaannya dengan yang melakukan melempar kertas yang diremas menyerupai bola salju, dimana bola salju tersebut berisi pertanyaan yang dibuat oleh siswa kemudian dilempar kepada temannya untuk dijawab.

⁴³ Rosidah dkk., "Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD."

Kegiatan melempar bola ini akan membuat kelompok menjadi aktif, karena kegiatan ini siswa tidak hanya berpikir, menulis, bertanya, atau berbicara, akan tetapi mereka juga melakukan kegiatan fisik yaitu meremas kertas dan melemparkannya kepada kelompok lain. Dengan demikian, tiap anggota kelompok akan mempersiapkan diri karena pada gilirannya mereka harus menjawab pertanyaan dari temannya yang melempar bola kertas tersebut.⁴⁴

b) Talking stick efektif untuk digunakan guna menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Unsur permainan dengan tongkat ini bisa membuat suasana belajar lebih merdeka. Iringan musik dapat membuat siswa lebih rileks, oleh sebab itu model talking stick dapat meningkatkan hasil belajar. Merdeka belajar mengantarkan guru dan siswa menjadi manusia yang merdeka sehingga bisa mengembangkan potensi mereka. Implementasi program merdeka belajar memberikan keleluasaan pada guru untuk menciptakan rencana tindakan pembelajaran guna meningkatkan inovasi. Dalam rangka meningkatkan rencana dan inovasi pembelajaran, guru menerapkan dengan penggunaan variasi model pembelajaran. Salah satu model yang bisa dipilih untuk diterapkan adalah model kooperatif tipe talking stick.⁴⁵

c) Permainan teka-teki silang merupakan salah satu permainan edukatif, karena permainan ini dapat membantu peserta didik belajar bekerja sama,

⁴⁴ Naela Rosada, Galih Yansaputra, dan Nur Ngazizah, "Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Melalui Model Snowball Throwing Kelas V SDN 2 Winong," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2 (2021), <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i2.11025>.

⁴⁵ Hilwa Mar'atus Solihah, Hestiningtyas Yuli Pratiwi, dan Anik Istyowati, "Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Materi Vektor," *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2023, <https://doi.org/10.17977/um065v3i92023p777-786>.

Meningkatkan keaktifan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar. Dalam permainan edukatif teka-teki silang ini tidak hanya berupa teks, namun terdapat gambar-gambar pendukung yang menarik sehingga siswa tidak merasa bosan dan terdemotivasi untuk belajar. Selain membantu peserta didik termotivasi dalam belajar, permainan edukatif teka-teki silang ini juga dapat membentuk karakter siswa dalam belajar disiplin, jujur, dan rasa ingin tahu.⁴⁶

Game edukatif dapat memberikan pembelajaran yang inovatif, yaitu:

- a) Game memberikan unsur interaktivitas yang bisa merangsang pembelajaran;
- b) Game dapat membuat peserta mendapatkan hal baru yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu, dan tantangan yang dapat merangsang pembelajaran;
- c) Game dapat menambah pengetahuan peserta didik tentang teknologi;
- d) Game dapat membantu untuk pengembangan keterampilan di bidang IT;
- e) Game dapat digunakan sebagai simulasi, serta
- f) Game bisa memberikan hiburan kepada peserta seperti masa anak-anak.⁴⁷

1) Tujuan Pendidikan Agama Islam

Tujuan pendidikan agama islam terdiri atas dua macam, diantaranya :

- a. Tujuan yang memiliki, orientasi ukhrawi yaitu membentuk suatu hamba agar melaksanakan semua kewajiban dan larangan Allah Swt.

⁴⁶ Ni Putu Jati Dinar Wulan, Ignatius I Wayan Suwatra, dan I Nyoman Jampel, "Pengembangan Media Permainan Edukatif Teka Teki Silang Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS," *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 7 (2019).

⁴⁷ Nurhikmah, "Pengembangan Media pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika Untuk Siswa Kelas XIMAN Luwu", Insititut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo 2020

b. Tujuan yang memiliki orientasi dunia yakni membentuk manusia yang memiliki kemauan untuk menghadapi berbagai bentuk kehidupan yang layak serta bermanfaat bagi orang lain.

Dengan demikian dalam pendidikan agama islam. Baik secara makna maupun secara tujuannya yakni mengacu dalam penanaman nilai-nilai agama islam. Pendidikan agama Islam di sekolah maupun madrasah bertujuan menanamkan nilai-nilai keimanan, ketaqwaan, serta dapat melanjutkan sampai perguruan tinggi.⁴⁸

2. Pendekatan *Edutainment*

a. Pengertian *Edutainment*

Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh Sutrisno dalam bukunya “Revolusi pendidikan di Indonesia “ bahwa *edutainment* berasal dari kata *education* (pendidikan) “ dan *Edutainment* (hiburan)”. Jadi *Edutainment* dari segi bahasa berarti pendidikan yang menghibur dan menyenangkan. Sedangkan dari segi terminology, *Edutainment* merupakan suatu proses pembelajaran yang didesain sedemikian rupa sehingga muatan pendidikan terasa lebih menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan biasanya dilakukan dengan humor, permainan (game), bermain peran (*role- play*) dan demonstrasi, tetapi bisa juga dengan rasa-rasa senang dan peserta didik menikmatinya.⁴⁹

Dari segi terminologi, hiburan pendidikan merupakan proses pembelajaran sedemikian rupa yang dirancang sehingga muatan pendidikan dan hiburan dapat

⁴⁸ Kholis, M. Rizka “*Strategi Pembinaan Karakter Islami Melalui Pendidikan Agama Islam Di MTS Almaarif 03 Singosari*” Universitas Muhammadiyah Malang (2021) hlm. 25-26.

⁴⁹ Sutrisno, “*Revolusi Pendidikan Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis Kompetensi*, Yogyakarta h.31

dipadukan secara harmonis sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan. Bersenang-senang belajar ini biasanya dilakukan dengan humor, bermain (permainan), kinerja (permainan dari peran) dan pernyataan. Perpaduan antara belajar dan bermain mengacu pada sifat alami anak yang dunianya adalah dunia bermain. Bagi anak-anak, jarak belajar dan bermain sangat kecil. Pemilihan model hiburan pendidikan juga didasarkan pada hasil penelitian fungsi otak. Penemuan baru-baru ini bahwa anak-anak akan belajar secara efektif ketika mereka bersenang-senang dan tanpa tekanan (pembelajaran revolusioner). Kelas terapan dikemas dalam lingkungan bermain sehingga dan pembelajaran eksperimen tidak lagi membosankan tetapi menjadi arena bermain yang mendidik dan menyenangkan bagi siswa. Permainan selain memiliki fungsi penting untuk kepribadian juga memiliki fungsi sosial dan emosional. Saat bermain, anak mengalami berbagai fungsi sosial dan emosional. Saat bermain, anak mengalami berbagai emosi, kegembiraan, kesedihan, kekecewaan, kebanggaan. Melalui bermain, anak memahami hubungannya dengan lingkungan sosialnya, belajar bersosialisasi dan memahami aturan atau tatanan sosial.⁵⁰

Berbagai cara untuk melakukan pembelajaran berbasis edutainment. Salah satunya dengan siswa belajar menggunakan layar komputer yang penuh dengan gambar dan desain warna-warni, sehingga meyakinkan pengguna bahwa belajar bisa dilakukan dengan menarik dan menghibur. Tentunya edutainment ini berbasis media instruksional menggunakan teknologi yang ada dengan hiburan

⁵⁰ Unik Desthiani dan Ratna Suminar, "Peningkatan Motivasi Dan Kompetensi Latihan Dasar Kepemimpinan Melalui Pendekatan Edutainment Dengan Metode Outbound Pada Mahasiswa/I Semester 1 Dan 2 Prodi Sekretari D-Iii Tahun 2020 Di Universitas Pamulang," *Jurnal Ilmiah Ilmu Sekretari/Administrasi Perkantoran*, 7 (2020).

modern sebagai media pembelajaran di kelas. Melalui belajar demikian, akan memberikan dampak positif pada proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang menarik minat peserta didik.⁵¹ Pembelajaran yang menarik bukanlah sekedar menyenangkan tanpa target. Artinya, ada sesuatu yang akan dicapai. Pembelajaran yang menarik ini, seorang pendidik diharapkan mampu memfasilitasi peserta didik agar berhasil mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, mudah, cepat, namun menyenangkan.⁵²

Beragam cerita pun muncul mengenai asal-usul penggunaan kata *edutainment*. Salah satu sumber menyebutkan bahwa kata *edutainment* merupakan judul dari produksi album keempat kelompok *hip hop Boogie Down* yang dirilis pada tahun 1990. Mendahului kepopuleran istilah yang diungkapkan oleh Catalanotto tersebut. Kata ini juga digunakan dalam acara radio kenamaan di Knoxville TN yang berjudul *The Edutainment Hip Hop Show*. Di sisi lain, ada pula yang menyatakan bahwa kata *Edutainment* muncul pada saat dilakukan konferensi pers bagi pemasaran permainan komputer *Electronic Arts* berjudul *Seven Cities of Gold*. Yang dirilis pada tahun 1984, juga diberi nama dengan *edutainment*. Itulah beberapa sumber yang menjadi rujukan pertama dari adanya kata *edutainment*, yang kemudian ditarik ke dalam ranah pendidikan yang sesungguhnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa *edutainment* adalah suatu cara untuk membuat proses pendidikan dan pengajaran bisa menjadi begitu

⁵¹ Silva Wilandra Suri, Regina Darman, dan Ade Pratama, "Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan Edutainment Kelas X DKVdi SMKN1 Kinali," *Jurnal Pustaka Data* 3 (2023).

⁵² Lili Hastuti *Strategi Edutainment Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Purbalingga* (2020) hlm. 28

menyenangkan, sehingga para siswa bisa dengan mudah menangkap esensi dari pembelajaran itu sendiri, tanpa merasa bahwa peserta didik tengah belajar.⁵³

b. Konsep *Edutainment*

Konsep *edutainment* yang mengupayakan proses pembelajaran yang kondusif dan menyenangkan, telah membuat suatu asumsi bahwa: pertama, perasaan positif (senang/gembira) akan mempercepat pembelajaran, kedua, jika seseorang mampu menggunakan potensi nalar dan emosi secara jitu, maka ia akan membuat loncatan prestasi belajar yang tidak terduga sebelumnya, ketiga, bila setiap pembelajar dapat dimotivasi secara tepat dan diajar dengan cara yang benar, cara yang menghargai gaya belajar dan modalitas, peserta didik akan mendapatkan hasil belajar yang optimal⁵⁴

c. Media pembelajaran dalam metode *edutainment*

Media merupakan sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan. Sedangkan media pembelajaran adalah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Adapun media pembelajaran yang digunakan dalam metode *edutainment* antara lain :

1) Alat-alat audio – visual, alat-alat yang tergolong ke dalam kategori ini, yaitu : media proyeksi (overhead projector, slide, film, dan LCD), media non – proyeksi (papan tulis, poster, papan tempel, kartun, papan panel, komik, bagan, diagram,

⁵³ Maghfiroh Siti, “Pengaruh Metode *Edutainment* Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Sidoarjo” (2018) hlm. 18

⁵⁴ Mutia Mawardah dan Piraini Piraini, “Penerapan Metode *Edutainment* Guna Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Di TK Al-Hidayah,” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 2 (31 Desember 2022): 133–42.

gambar, grafik, dan lain-lain), benda tiga dimensi antara lain benda tiruan, diorama, boneka, topeng, peta, globe, pameran dan museum.

2) Media yang menggunakan teknik atau masinal, yakni slide , film strif, film rekaman, radio, televisi, VCD, laboratorium elektronik, perkakas otoinstruktif, ruang kelas otomatis, internet, dan komputer.

3) Contoh-contoh kelakuan , perilaku mengajar, perilaku belajar. Dalam proses pembelajaran pendidikan agama islam, contoh dan kelakuan pengajar dimaksud adalah memberi uswatun hasanah kepada pembelajar.⁵⁵

a. Desain ruang kelas pembelajaran berbasis *edutainment*

Desain ruang kelas merupakan hal yang sangat penting untuk diperhatikan, karena akan mempengaruhi suasana pembelajaran dalam kelas. Dalam hal ini, hal yang paling penting ialah bagaimana mengatur posisi tempat duduk sesuai dengan metode dan cara pembelajaran. Oleh karena itu, sekolah dan guru harus memberikan kesan yang nyaman, indah , dan bersahabat, agar peserta didik merasa nyaman dan senang saat kegiatan belajar-mengajar.

1) Lingkungan kelas

Lingkungan kelas mempengaruhi kemampuan siswa untuk fokus dan menyerap informasi. Jika suasana dan kondisi di dalam kelas berantakan, kumuh,kotor, dan tidak menarik bagi para peserta didik, maka peserta didik akan menganggap bahwa belajar itu tidak nyaman, melelahkan dan kuno. Sebaliknya bila lingkungan ditata dengan baik, bersih, sehat dan nyaman, serta mampu mendukung

⁵⁵ Reza Mahendra, “ Penerapan Metode *Edutainment* (Hiburan) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tanjung Jabung Timur Jambi) (2022) hlm. 14.

pembelajaran, maka peserta didik memiliki pandangan bahwa belajar itu menyenangkan dan mengasyikkan. Adapun beberapa hal yang harus diperhatikan dalam mendesain lingkungan kelas yang ideal dan mendukung bagi pembelajaran peserta didik adalah sebagai berikut :

a) Menyediakan gambar : Dalam hal ini beberapa ide yang dapat dilakukan oleh guru adalah sebagai berikut :

(1) Gambar poster ikon/symbol.

(2) Poster afirmasi atau poster penegasan diri.

b) Gunakan warna untuk memperkuat pengajaran dan belajar peserta didik, karena otak berpikir dalam warna. Gunakan warna hijau, biru, ungu, dan merah untuk kata-kata penting.

c) Pengaturan bangku

Pengaturan bangku berperan penting dalam konsentrasi belajar peserta didik. Pengaturan bangku dapat dilakukan secara fleksibel dengan memposisikan sedemikian rupa, sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang efektif dan efisien.

d) Alat bantu pendidikan

Media merupakan alat penghubung yang mampu menghubungkan atau mengkomunikasikan antara keduanya oleh karena itu, media adalah sesuatu yang penting bagi kelancaran pembelajaran. Oleh karena itu, media adalah sesuatu yang penting bagi kelancaran pembelajaran. Semakin baik media atau alat bantu pendidikan sebagai penyampai pesan atau materi pembelajaran kepada anak didik, maka akan semakin baik dan maksimal kemampuan peserta didik , maka akan

semakin baik dan maksimal kemampuan peserta didik untuk menerima dan mencerna materi atau pesan dalam pembelajaran.⁵⁶

b. Manfaat metode *edutainment*

Metode *Edutainment* sebagai suatu metode pembelajaran yang dirancang melalui suatu prinsip permainan dengan menggunakan alat peraga yang bisa menghibur dan dapat memfungsikan kedua belahan otak kanan dan otak kiri secara seimbang. Karena secara anatomis, otak kanan dan otak kiri mempunyai perbedaan yang berakibat pada perbedaan fungsi dan cara kerja di antara keduanya.

c. Kelebihan dan kekurangan metode *Edutainment*

Secara umum kelebihan dan kekurangan metode *edutainment*, yaitu memungkinkan diperolehnya beberapa hal berikut :

- 1) Interaksi yang timbul selama proses pembelajaran akan menimbulkan *positive independence*, dimana konsolidasi yang dipelajari hanya dapat diperoleh secara bersama-sama melalui eksplorasi aktif dalam belajar.
- 2) Setiap peserta didik terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan pengajar harus bisa memberikan penilaian terhadap setiap peserta didik, sehingga terdapat *individual accountability*.
- 3) Dalam proses pembelajaran ditingkatkan kerja sama yang tinggi, sehingga akan memupuk *social skill*. Dengan demikian, kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan, sehingga penguasaan materi juga akan meningkat.

⁵⁶ Susanti “Implementasi Model *Edutainment* Dalam pembelajaran Di Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas (2020) hlm. 26-29

Sedangkan secara umum kekurangan metode *edutainment* adalah sebagai berikut :

- 1) Proses belajar cenderung menekankan pada aspek dunn sehingga dalam proses pembelajaran harus menghibur.
- 2) Dalam proses pembelajaran cenderung identik dengan hiburan dan permainan.
- 3) Dalam proses pembelajaran kurang menekankan pentingnya komunikasi dan interaksi langsung.⁵⁷

3. Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian belajar

Belajar yang merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku peserta didik, banyak faktor yang mempengaruhinya. Diantaranya adalah faktor motivasi yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan mendapatkan prestasi yang baik. Artinya intensitas motivasi peserta didik akan sangat menentukan pencapaian prestasinya dalam belajar.⁵⁸

⁵⁷ Reza Mahendra, "Penerapan metode *Edutainment* (Hiburan) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tanjung Jabung Timur Jambi" (2022) hlm. 16-17

⁵⁸ Sunarti Rahman, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar," t.t.

Menuntut ilmu merupakan suatu kewajiban bagi setiap umat muslim.

Diriwayatkan dari Anas Bin Malik RA, Sebagaimana sabda Rasulullah saw :

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya :

“ Menuntut ilmu wajib bagi setiap umat muslim” (HR. Ibnu Majah dari Sahabat Anas bin Malik Radhiyallahu Anhu dishahihkan Al Albani dalam Shahih Al-jaami’ish Shaghiir).⁵⁹

Belajar bukan suatu tujuan melainkan merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan. Jadi, belajar merupakan proses perubahan perilaku berkat pengalaman latihan. Artinya perubahan tingkah laku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi. Belajar adalah suatu perilaku, ketika orang belajar, maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, jika ia tidak belajar maka responnya menurun.⁶⁰

Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian belajar yaitu suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil dari pengalaman individu itu sendiri dalam interaksinya dengan lingkungan.

b. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar adalah suatu hasil yang telah dicapai individu dalam melakukan kegiatan atau usaha untuk memperoleh perubahan tingkah laku dari serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan,

⁵⁹ HR. Ibnu Majah no.224, Shahih Al-jaami’ish Shaghiir no. 3913

⁶⁰ Hedayanti “Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII, SMP Negeri 1 Bua ponrang Kabupaten Luwu “(2017) hlm. 15

meniru dan lain sebagainya serta hasil pengalamannya dalam interaksi dengan lingkungannya.⁶¹ Setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar. Hasil belajar merupakan gambaran kemampuan siswa dalam memenuhi suatu tahapan pencapaian pengalaman belajar dalam satu kompetensi dasar, hasil belajar siswa mencakup ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Kriteria keberhasilan pembelajaran harus dilihat dari perkembangan ketiga aspek tersebut.⁶² Proses pembelajaran pada dasarnya bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa, namun hal ini tidak mudah karena proses pembelajaran bukan hanya menyerap informasi saja, tetapi melibatkan berbagai kegiatan yang harus dilakukan terutama bila menginginkan hasil belajar yang lebih baik.⁶³

Pada dasarnya, pengungkapan hasil belajar meliputi segenap aspek psikologis, dimana aspek tersebut berangsur berubah seiring dengan pengalaman dan proses belajar yang dijalani siswa. Akan tetapi, tidak bisa semudah itu, karena terkadang untuk ranah afektif, sangat sulit dilihat dari hasil belajarnya.⁶⁴ Banyak hal yang mempengaruhi kuantitas dan kualitas belajar peserta didik yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajarnya. Tingkat keberhasilan peserta didik baik perubahan dalam pengetahuan, keterampilan ataupun sikap maka dapat dilihat dari hasil belajarnya. Dalam proses pembelajaran, setiap peserta didik memiliki

⁶¹ Hasriadi Hasriadi, "Pengaruh E-Learning Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa Pendidikan Agama Islam | IQRO: *Journal of Islamic Education*," diakses 25 September 2024,

⁶² Edward Alfian dkk., "efektivitas model pembelajaran brainstorming dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa," *Journal Of Islamic Education 2* (2020).

⁶³ Lusiani, Dewi Hernawati, dan De Budi Irwan Taofik, "Efektivitas Penggunaan Media Youtube sebagai Media Pembelajaran terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Materi Keanekaragaman Hayati," *Jurnal Live Science*, t.t.

⁶⁴ Pratiwi Yuli "Pengaruh Manajemen Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pedamaran Ogan Komering Ilir" (2017) hlm. 58.

karakteristik yang beragam. Ada peserta didik yang dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan baik dan ada juga peserta didik yang kesulitan di dalam mengikuti kegiatan belajar.⁶⁵

Hasil belajar dikatakan tercapai apabila peserta didik mengalami perkembangan dan peningkatan perilaku yang diharapkan dalam perumusan tujuan pembelajaran yang dibuktikan dan ditunjukkan melalui nilai dari hasil evaluasi yang dilakukan oleh guru terhadap peserta didik melalui ulangan-ulangan atau ujian yang ditempuhnya. Hasil belajar yang baik merupakan hal yang paling didambakan oleh semua peserta didik. Hasil belajar dapat dijadikan indikator seorang peserta didik dalam kegiatan belajar. Hasil belajar merupakan hasil yang telah dicapai oleh peserta didik setelah mendapat pengajaran dalam kurun waktu tertentu. Hasil belajar dapat diartikan pula sebagai sebuah cerminan dari usaha belajar. Semakin baik usaha belajar peserta didik, idealnya semakin baik pula hasil belajar yang akan mereka raih. Karenanya, hasil belajar dapat menjadi salah satu acuan dalam menilai keberhasilan pembelajaran yang dialami peserta didik.⁶⁶

Untuk mengukur hasil belajar maka harus dilakukan evaluasi hasil belajar, evaluasi hasil belajar memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1) Evaluasi dilaksanakan dalam rangka mengatur keberhasilan belajar peserta didik itu, pengukurannya dilakukan secara tidak langsung, seorang pendidik ingin menemukan manakah diantara peserta didik tergolong “pandainya, melainkan

⁶⁵ Wayan Tunti Wiriani, “Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online,” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 2 (2021).

⁶⁶ Andri Yandi, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik(Literature Review),” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)* 1 (2022), <https://doi.org/10.38035/jpsn.v1i1>.

gejala atau fenomena tampak atau memancar dari kepandaian dimiliki oleh peserta didik yang bersangkutan.

2) Pengukuran dalam rangka menilai keberhasilan peserta didik pada umumnya menggunakan ukuran-ukuran bersifat kuantitatif, atau lebih sering menggunakan simbol- simbol angka. Hasil pengukuran berupa angka-angka itu selanjutnya akan dianalisis dengan menggunakan metode statistik untuk pada akhirnya diberikan interpretasi secara kualitatif.

3) Pada kegiatan evaluasi hasil belajar pada umumnya digunakan unit-unit atau satuan-satuan tetap.

4) Prestasi belajar dicapai oleh peserta didik dari waktu ke waktu akan bersifat relatif, dalam arti hasil-hasil evaluasi terhadap keberhasilan belajar peserta didik itu pada umumnya tidak selalu menunjukkan kesamaan dan keajegan.

5) Dalam kegiatan evaluasi hasil belajar, sulit untuk dihindari terjadinya kekeliruan pengukuran.⁶⁷

c. Indikator hasil belajar

Indikator sangat berhubungan dengan Capaian Pembelajaran (CP). Capaian Pembelajaran adalah sejumlah kemampuan yang harus dikuasai peserta didik dalam pelajaran tertentu sebagai rujukan penyusunan. Indikator sendiri adalah ukuran, karakteristik, ciri-ciri, atau proses yang menunjukkan ketercapaian kompetensi dasar. Dalam merumuskan indikator haruslah kata-kata yang bersifat operasional.

⁶⁷ Hedayanti, “ Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas VIII, SMP Negeri 1 Bua Ponrang Kabupaten Luwu” (2017) hlm. 17-19

Berikut ini kata-kata operasional yang dapat digunakan untuk indikator hasil belajar, baik yang menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁶⁸

d. Faktor yang mempengaruhi Hasil Belajar

1) Faktor internal

Faktor internal adalah faktor yang berhubungan dengan diri sendiri, berasal dari dalam diri, meliputi kemampuan verbal dan nonverbal, minat belajar, -motivasi belajar, aspek afektif, dan lain lain.

2) faktor eksternal

Faktor yang berhubungan dengan lingkungan, berasal dari luar diri, meliputi sarana dan prasarana sekolah, guru, media pembelajaran, dan lain -lain.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa faktor internal dan eksternal memiliki peran penting dalam menunjang proses belajar. Oleh karena itu, sebagai seorang pendidik harus memperhatikan lingkungan belajar para peserta didik sehingga dapat melakukan proses belajar secara efektif. Selain itu sebagai seorang pendidik harus memahami setiap karakter peserta didik agar dapat menentukan metode pembelajaran yang baik untuk para peserta didik serta dapat mencapai tujuan pendidikan yang telah ditentukan.⁶⁹

⁶⁸ Sari Elpita “*Penerapan Metode Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang*” (2015)

⁶⁹ Nida Savira Maulidya dan Esti Ambar Nugraheni, “Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari Self Confidence,” Google Docs, diakses 25 September 2024,

4. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

1) Pengertian Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pendidikan agama Islam dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang dilakukan oleh seseorang atau instansi pendidikan yang memberikan materi mengenai agama Islam kepada orang yang ingin mengetahui lebih dalam tentang agama Islam baik dari segi materi akademis maupun dari segi praktik yang dapat dilakukan sehari-hari.⁷⁰

Pendidikan Agama Islam adalah “pendidikan yang memberikan pengetahuan dan membentuk sikap, kepribadian dan keterampilan peserta didik dalam mengamalkan ajaran agama islam, yang dilaksanakan sekurang kurangnya melalui mata pelajaran pada semua jenjang pendidikan”⁷¹

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah mata pelajaran wajib di sekolah-sekolah yang berfokus pada pengajaran siswa menjadi soleh, berakhlak mulia, dan mengikuti ajaran Islam dari Al-Qur'an dan Hadits, kitab suci utama Islam. Akidah Islam yang menyatakan bahwa Allah Swt, itu esa menjadi landasan bagi pendidikan agama Islam. Pendidikan Islam bertujuan menyadarkan manusia untuk menjadi hamba yang saleh, teguh dalam imannya, taat beribadah dan memiliki pikiran terpuji selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan potensinya semaksimal mungkin.⁷²

⁷⁰ Yulia Syafrin dkk., “Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2 (2023).

⁷¹ Ali Mustofa dan Arif Muadzid, “Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Of Islam Education ANNABA* 7 (t.t.).

⁷² St Marwiyah, dkk., “Countering Student Delinquency Through Islamic Religious Education in Senior High School,” *Jurnal Pendidikan Islam* 11 (2022).

Prinsip pendidikan Islam ada dua yakni prinsip sistem pendidikan Islam dan prinsip umum dalam lingkup dasar pendidikan Islam. Ketiga fundamental ini kemudian disempurnakan oleh para ahli teori pendidikan Islam untuk menghasilkan siswa yang memiliki keyakinan agama yang kokoh, basis pengetahuan yang luas, dan standar moral yang tinggi. Siswa akan dipersiapkan menghadapi kehidupan di dunia dan akhirat jika memiliki keimanan, ilmu, dan akhlak. Pendidikan Islam bertujuan menyadarkan manusia untuk menjadi hamba yang saleh, teguh dalam imannya, taat beribadah dan memiliki pikiran terpuji selain itu, pendidikan juga bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan potensinya semaksimal mungkin.⁷³

Pembelajaran merupakan kegiatan dimana guru melakukan peranan-peranan tertentu agar siswa dapat belajar untuk mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan. Strategi pengajaran merupakan keseluruhan metode dan prosedur yang menitikberatkan pada kegiatan peserta didik dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan tertentu.⁷⁴ Pendidikan agama Islam dapat menjadi sumber inspirasi dan ketabahan mental dalam situasi ini, berfungsi sebagai obat anti-psikotik dan standar moral yang mengatur semua perilaku. Fungsi pendidikan agama Islam adalah sebagai alat untuk menjaga, memperdalam, dan mengenalkan kebudayaan, nilai-nilai tradisi dan sosial, serta ide-ide masyarakat dan nasional. Alat untuk

⁷³St. Marwiyah, "Countering Student Delinquency Through Islamic Religious Education in Senior High School," t.t., 116.

⁷⁴ Rachma Nika Hidayani " *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Edutainment Masa pandemi Dalam pembentukan karakter Religius Siswa Di SD Al- Khairiyah I Surabaya*. (2021), 26.

mengadakan perubahan, inovasi dan perkembangan ajaran Islam.⁷⁵ Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendidikan Islam memiliki fungsi sebagai berikut:

1) Pengembangan yaitu meningkatkan keimanan dan ketaqwaan siswa kepada Allah Swt, yang telah ditanamkan dalam lingkungan keluarga. Pada dasarnya yang pertama-tama kewajiban menanamkan dan ketakwaan dilakukan oleh setiap orang tua dalam keluarga.

2) Penanaman nilai sebagai pedoman hidup untuk mencari kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat.

3) Penyesuaian mental yaitu untuk menyesuaikan dirinya dengan lingkungan fisik maupun lingkungan sosial dan dapat mengubah lingkungannya sesuai dengan ajaran agama Islam.

4) Perbaikan yaitu untuk memperbaiki kesalahan-kesalahan, kekurangan-kekurangan, dan kelemahan-kelemahan siswa dalam keyakinan pemahaman dan pengamalan ajaran dalam kehidupan sehari-hari.

5) Pencegahan yaitu untuk menangkal hal-hal negatif dan lingkungannya atau dari budaya lain yang dapat membahayakan dirinya dan menghambat perkembangannya menuju manusia Indonesia seutuhnya.

6) Pembelajaran tentang ilmu pengetahuan keagamaan secara umum sistem fungsionalnya.

⁷⁵Muhammad Fathurrohman, *Prinsip dan Tahapan Pendidikan Islam: Kajian Telaah Tafsir al-Qur'an* (Yogyakarta: Garudhawaca, 2017), 23.

7) Penyaluran yaitu untuk menyalurkan anak-anak yang memiliki bakat khusus di bidang agama Islam agar bakat tersebut dapat berkembang secara optimal sehingga dapat dimanfaatkan untuk dirinya sendiri dan bagi orang lain.

Dari sini dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti adalah suatu upaya untuk membuat peserta didik dapat belajar, butuh belajar, terdorong belajar, mau belajar, dan tertarik untuk terus menerus mempelajari agama islam, baik untuk kepentingan mengetahui bagaimana cara beragama yang benar maupun mempelajari islam sebagai pengetahuan yang mengakibatkan beberapa perubahan yang relatif tetap dalam tingkah laku seseorang yang baik kognitif, afektif, dan psikomotorik.

2) Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Ruang lingkup Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menekankan adanya penciptaan kondisi hubungan baik dengan Tuhan, manusia dan alam. Penciptaan kondisi dan situasi dengan Tuhan adalah upaya dalam pengabdian dan rasa syukur. Adaptasi dengan manusia dalam upaya pencapaian hubungan yang saling menghargai dan membantu pada pelaksanaan pencapaian diri sebagai makhluk ciptaan Tuhan. Hubungan dengan alam menandakan bahwa manusia dengan segala kemampuan dan kemauannya dapat memanfaatkan alam sekitar.⁷⁶

⁷⁶ Gina Nurvina Darise, "Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks 'Merdeka Belajar,'" *The Teacher of Civilization: Islamic Education Journal* 2, no. 2 (28 Desember 2021), <https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>.

5. Materi Menjadi Pribadi Berintegritas dengan Sifat Amanah dan Jujur

a. Pengertian Amanah dan Jujur

Secara bahasa, amanah berasal dari kata dalam bahasa Arab *amānatan* yang berarti aman, tenang, tentram, dan hilang rasa takut. Sementara dalam bahasa Indonesia amanah diartikan sebagai sesuatu yang dititipkan kepada orang lain, keamanan dan ketentraman, dan dapat dipercaya. Sedangkan secara istilah amanah berarti pemenuhan hak-hak oleh manusia, baik terhadap Allah Swt, orang lain maupun dirinya sendiri dan bertanggung jawab terhadap kepercayaan yang diterimanya untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya.

Allah berfirman dalam Q.S. an-Nisa'/4:58 tentang amanah sebagai berikut:

﴿إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ

إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Terjemahnya :

Sungguh, Allah menyuruhmu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia hendaknya kamu menetapkannya dengan adil. Sungguh, Allah sebaik-baik yang memberi pengajaran kepadamu. Sungguh, Allah Maha Mendengar, Maha Melihat. (An-Nisa'/4:58)⁷⁷

Berdasarkan pengertian amanah secara istilah tersebut terdapat tiga cakupan amanah, yaitu amanah terhadap Allah Swt, sesama manusia, dan diri sendiri.

⁷⁷ Kementerian Agama RI, *Al-Qur'an dan Te'rajemahan*, (Jakarta: Adhi Akshara Abadi Indonesia, 2011).

1) Amanah Kepada Allah Swt

Amanah Kepada Allah Swt Amanah yang dimaksudkan di sini adalah tugas-tugas keagamaan yang menjadi tanggung jawab manusia. Tugas-tugas ini sebelumnya Allah tawarkan kepada langit, bumi, dan gunung untuk menjalankannya. Namun mereka semua tidak sanggup melaksanakan. Kemudian tugas-tugas keagamaan itu ditawarkan kepada manusia. Manusia pun menerima tugas itu. Konsekuensi yang didapatkan manusia adalah bahwa manusia akan mendapatkan surga jika melaksanakan amanat dengan benar. Tapi jika manusia mengkhianatinya, manusia akan dimasukkan ke dalam neraka. Tugas keagamaan yang dimaksudkan berhubungan dengan tujuan diciptakannya manusia itu sendiri, yaitu untuk beribadah kepada Allah Swt. Ibadah bisa dalam bentuk ibadah khusus (mahḍah), seperti shalat, puasa, dan haji. Ibadah juga bisa berbentuk umum (ghairu mahḍah) seperti mencari ilmu, bekerja, berbisnis, dan lain sebagainya yang diniatkan sebagai ibadah kepada Allah Swt. Manusia disebut melaksanakan amanah jika ia mampu menjalankan kewajiban beribadah kepada Allah Swt dan meniatkan semua aktivitasnya sebagai ibadah kepada-Nya.

2) Amanah kepada sesama manusia

Amanah kepada sesama manusia adalah segala sesuatu yang dibebankan kepada manusia dari manusia lainnya, baik dalam bentuk materi, maupun non materi. Amanah yang berbentuk materi misalnya menitipkan benda atau harta kepada seseorang, seperti memberi pinjaman, hutang, atau lainnya. Orang yang diberi pinjaman atau hutang harus menjaga amanah yang diberikan orang lain. Jika ia meminjam, maka barang pinjamannya jangan sampai rusak. Sementara jika ia

berhutang, maka harus mengembalikan hutangnya sesuai jangka waktu yang diberikan. Sementara amanah yang berbentuk non-materi misalnya jabatan atau kepercayaan yang diberikan oleh orang kepada diri seseorang. Jabatan yang diterima seseorang pada dasarnya merupakan amanah yang harus ditunaikan. Seseorang yang mengemban jabatan tertentu, ia berkewajiban untuk memenuhi tugas dan tanggungjawab jabatan yang diembannya. Atas amanah itu, ia juga akan dimintai pertanggung jawaban, baik di dunia maupun di akhirat. Misalnya amanah sebagai seorang ketua kelas. Seseorang yang diberi kepercayaan sebagai ketua kelas harus bisa memimpin teman-teman di kelasnya, menyampaikan aspirasi teman-temannya kepada guru, membagi tugas kebersihan kelas, dan lain-lain. Jabatan ketua kelas yang dipercayakan kepadanya harus dilaksanakan sebaik-baiknya, sebab ia akan dimintai pertanggungjawaban, baik oleh teman-temannya sendiri ataupun dari guru. Kelak di akhirat tanggungjawab ini pun harus dipertanggungjawabkan kepada Allah Swt.

3) Amanah kepada diri sendiri

Amanah kepada diri sendiri adalah tanggung jawab terhadap segala nikmat yang ada dalam diri manusia yang berguna bagi dirinya. Misalnya anggota tubuh, kesempatan, kesehatan, ilmu, harta dan lain sebagainya. Semua nikmat itu harus dilihat sebagai titipan Allah untuk diri seseorang. Titipan ini harus dijaga dengan sebaik-baiknya sehingga memberikan manfaat bagi pemiliknya, baik dalam kehidupan dunia maupun akhirat

Sementara jujur secara bahasa, dalam bahasa Indonesia, berarti lurus hati, tidak bohong, dan tidak curang. Dalam bahasa Arab jujur berasal dari kata *ṣiddīq*,

yang artinya berkata benar. Sedangkan secara istilah jujur adalah kesesuaian antara lahir dan batin, ucapan dan perbuatan, serta berita dan fakta.

Allah berfirman tentang sifat jujur dalam Q.S. at-Taubah/9:119 sebagai berikut.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا اتَّقُوا اللَّهَ وَكُونُوا مَعَ الصَّادِقِينَ

Terjemahnya:

Wahai orang-orang yang beriman! Bertakwalah kepada Allah, dan bersamalah kamu dengan orang-orang yang benar. (At-Taubah/9:119)⁷⁸

Seseorang dikatakan jujur apabila ia berkata sesuai dengan kenyataan. Kenyataan ini meliputi sesuatu yang dipikirkan dalam hati atau pikiran, perbuatan yang dilakukan, dan informasi yang dikatakan. Misalnya seseorang yang menyatakan menyanggupi akan menghadiri undangan temannya. Jika ia seorang yang jujur, maka di dalam hatinya ia juga memiliki keinginan untuk menghadirinya sama seperti yang dikatakan. Pada hari yang sudah ditentukan, ia pun hadir sebagaimana janji yang disanggupinya. Inilah yang disebut dengan jujur dalam perkataan, pikiran, dan perbuatan. Seorang peserta didik yang jujur, ia akan memiliki sikap yang konsisten antara hati, perkataan dan perbuatan. Hatinya menghendaki keberhasilan belajar. Ia pun akan menyampaikan kepada orang tua dan guru bahwa ia akan selalu belajar dengan tekun dan bersungguh-sungguh. Ia juga membuktikannya dengan aktivitas belajar, baik selama proses maupun pada waktu penilaian. Peserta didik yang jujur akan mengerjakan penilaian dengan jujur pula. Dia tidak akan menyontek maupun meminta jawaban kepada temannya.

⁷⁸ Kementerian Agama RI, *Al-Qurán dan Te`rjemahan*, (Jakarta: Adhi Akshara Abadi Indonesia, 2011).

Seseorang juga dikatakan jujur apabila ia menyampaikan berita yang benar dan sesuai dengan kenyataan. Seseorang yang berperilaku jujur akan memastikan kebenaran berita yang diperolehnya menyampaikannya sebelum kepada orang lain. Demikian halnya dengan penyampaian berita di media sosial. Seseorang disebut sebagai orang yang jujur dalam bermedia sosial apabila ia cermat dalam menyebarkan berita, yaitu dengan hanya menyebarkan berita yang sudah terkonfirmasi kebenarannya.

b. Cara berperilaku Amanah dan jujur

Amanah dan jujur merupakan akhlak yang sangat penting dalam kehidupan. Dua akhlak mulia ini menjadi pondasi utama dalam bermuamalah atau hubungan antar sesama manusia. Hubungan sosial yang dibangun di atas nilai-nilai amanah dan kejujuran akan melahirkan kepercayaan terhadap sesama. Kehidupan bermasyarakat yang penuh dengan kepercayaan akan menghasilkan hubungan yang harmonis. Dan masyarakat yang harmonis dapat melahirkan berbagai kebaikan di antara mereka. Amanah dan jujur memiliki hubungan yang sangat erat. Amanah adalah kepercayaan yang diberikan oleh pihak lain. Amanah tidak mungkin diberikan tanpa ada kepercayaan dari pihak yang memberi amanah. Allah Swt memberi amanah kepada manusia karena Allah Maha Mengetahui kemampuan manusia dalam menjalankan amanah. Dengan potensi yang Allah berikan, manusia seharusnya mampu menjalankan amanah itu Kecuali orang-orang yang memanggungan melakukannya. Kepada mereka yang enggan, Allah Swt sudah menyiapkan balasan yang setimpal. Demikian juga dengan kepercayaan yang didapatkan dari sesama manusia. Kepercayaan itu tidak muncul begitu saja. Ada sesuatu dalam diri

seseorang yang dipercaya oleh orang lain sehingga ia memberikan amanahnya. Sesuatu itu adalah kejujuran. Hanya orang jujur yang mendapatkan kepercayaan dari orang lain. Maka berlakulah jujur, kalian akan dipercaya orang lain.

1. Cara berperilaku Amanah

- 1) Meyakini bahwa Amanah merupakan titipan belaka sehingga tidak mempunyai hak untuk memiliki

- 2) Menyadari bahwa setiap Amanah harus dipertanggungjawabkan, baik di dunia maupun di akhirat

- 3) Menjaga Amanah yang diberikan sebaik-baiknya agar tidak rusak atau berkurang nilainya

- 4) Melaksanakan Amanah sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan.

2. Cara berperilaku jujur

- 1) Meyakini bahwa Allah Maha Melihat, Maha mendengar, dan Maha Mengetahui terhadap segala yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan oleh manusia

- 2) Meyakini bahwa kejujuran dapat memunculkan kepercayaan dari orang lain

- 3) Meyakini bahwa kejujuran akan membawa kepada kebaikan, baik kebaikan dunia maupun akhirat

- 4) Terbiasa berkata benar, sesuai antara yang dipikirkan, yang dikatakan, dan yang dilakukan

- 5) Menghindari perkataan bohong, walaupun hanya sebagai candaan

c. Hikmah Sikap Amanah dan Jujur bagi Masa Depan Generasi Muda

Sikap amanah dan jujur memiliki manfaat yang bersifat vertikal sekaligus horisontal. Manfaat vertikal berupa peningkatan keimanan kepada Allah Swt. Orang yang menjaga amanah dan kejujuran menunjukkan bahwa dirinya memiliki keyakinan bahwa Allah Swt Yang Maha Mengetahui, Maha Melihat, dan Maha Mendengar terhadap segala yang dipikirkan, dikatakan, dan dilakukan manusia. Karena itu seorang yang amanah dan jujur akan terhindar dari sifat munafik, yaitu berkata bohong, tidak menepati janji, dan tidak menjaga amanah. Orang yang selalu menjaga amanah dan kejujuran akan mendapatkan kepercayaan yang besar dari orang-orang di sekitarnya, seperti teman, orang tua, guru, dan lain-lain.

Oleh karena itu, manfaat dari berlaku amanah dan jujur tidak hanya akan mendapatkan kebaikan yang bernilai materi. Orang yang amanah dan jujur pun akan mendapatkan kebahagiaan dan ketenangan. Ia pun akan memperoleh kebahagiaan hakiki di akhirat kelak.

Berikut ini adalah manfaat yang bisa diperoleh bagi orang yang berlaku amanah dan jujur.

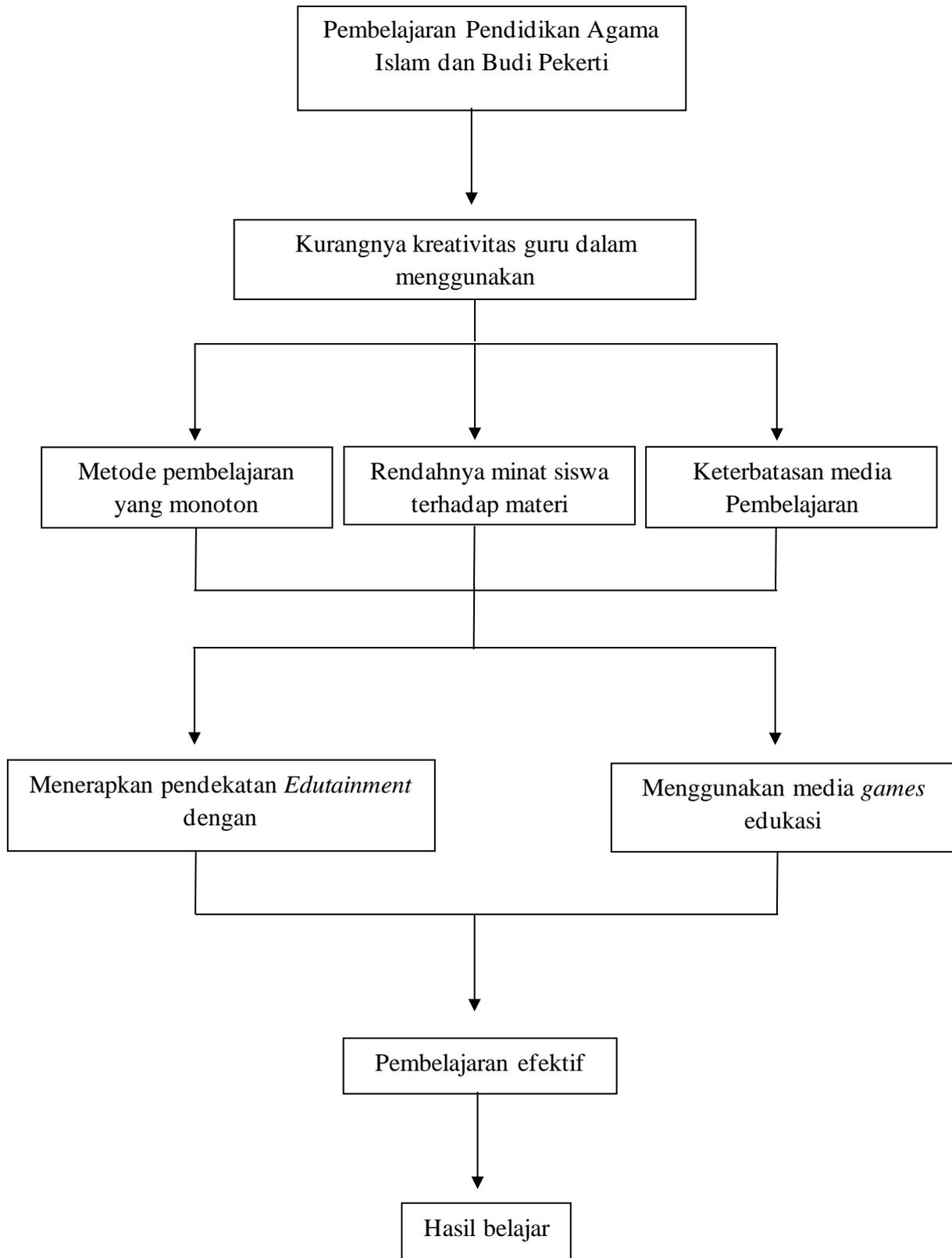
- 1) Meningkatkan keimanan
- 2) Terhindar dari sifat munafik
- 3) Mendapat kepercayaan dari banyak orang
- 4) Memperoleh kebaikan dunia
- 5) Merasakan ketenangan dan kebahagiaan⁷⁹

⁷⁹ Tatik Pudjiani, Bagus Mustakim, *“Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VIII”*, Edisi I (Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan) 2021

C. Kerangka Pikir

Kegiatan belajar mengajar yang efektif adalah kegiatan belajar mengajar yang mampu mengaktifkan peserta didik sehingga segala aktivitas selama proses belajar mengajar berlangsung didominasi oleh peserta didik. Keaktifan peserta didik dibutuhkan dalam kegiatan belajar sebab dengan keaktifan tersebut, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran lebih jelas.

Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik membuat siswa merasa bosan dan tidak bersemangat sehingga kesulitan dalam memahami materi. Untuk melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran harus diawali dengan kreativitas guru dalam menentukan pendekatan pembelajaran yang akan digunakan. Maka dari itu, peneliti merancang pendekatan pembelajaran yaitu dengan Implementasi Media Pembelajaran *Games* Edukasi Dengan Pendekatan *Edutainment*. Dalam menggunakan pendekatan pembelajaran ini memerlukan tahap-tahap agar dalam pelaksanaannya lebih terstruktur. Dimana terdapat masalah yaitu kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan pendekatan pembelajaran yang menarik. Analisis penyebabnya yaitu metode pembelajaran yang monoton, rendahnya minat siswa terhadap materi, dan keterbatasan media pembelajaran. Solusi yang diberikan menerapkan pendekatan *edutainment* dengan menggunakan media pembelajaran *games* edukasi. Untuk lebih jelasnya kerangka pikir penelitian disajikan dalam bentuk gambar berikut :



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

D. Hipotesis Tindakan

1. Hipotesis Deskriptif

Hipotesis deskriptif penelitian ini yaitu: “Penggunaan media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan edutainment efektif terhadap peningkatan hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMPN 3 Palopo Kelas VIII”

2. Hipotesis Statistik

Hipotesis statistic penelitian ini yaitu:

$H_0: \mu_1 < \mu_2$ melawan $H_1: \mu_1 < \mu_2$

Keterangan:

H_0 : Media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan *edutainment* tidak efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama islam peserta didik.

H_1 : Media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan edutainment efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama islam peserta didik.

μ_1 : Rata-rata post-test peserta didik kelas kontrol

μ_2 : Rata-rata Post-test peserta didik kelas eksperimen

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian *Quasi experimental* yang melibatkan dua kelas, yaitu satu kelas sebagai kontrol dan satu kelas sebagai kelas kontrol eksperimen. Kelas kontrol diajarkan dengan model konvensional dan kelas eksperimen diajar dengan media pembelajaran dengan pendekatan edutainment.

B. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *nonequivalent control group design* yang merupakan salah satu jenis desain pada jenis penelitian *Quasi Experimental*.

Beberapa langkah yang menunjukkan urutan kegiatan penelitian ini digambarkan pada Gambar 3.1, sebagai berikut:

Tabel 3.1 Desain Penelitian

Eksperimen	O ₁ ▼	X	▼	O ₂
Kontrol	O ₃ ▼	-	▼	O ₄

(Sugiyono, 2019:79)⁸⁰

Keterangan :

⁸⁰ Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Edisi Revisi). Bandung: Alfabeta.

- O1 = Hasil sebelum perlakuan (*pre-test*) kelas eksperimen
- O2 = hasil setelah perlakuan (*posttest*) kelas eksperimen
- X = Perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan *edutainment*.
- O3 = Hasil sebelum perlakuan (*pre-test*) kelas kontrol
- O4 = Hasil setelah perlakuan (*posttest*) kelas kontrol
- X = Perlakuan pada kelas eksperimen berupa pembelajaran menggunakan media *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* pada pembelajaran pendidikan agama islam.

C. Variabel penelitian

Penelitian ini menguji dua variabel, yakni hasil belajar siswa SMPN 3 Palopo melalui penerapan pendekatan *edutainment* dengan media pembelajaran *games* edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

D. Definisi Operasional Variabel

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa penelitian ini terdiri dari dua variabel. Agar tidak menimbulkan penafsiran yang berbeda-beda, maka penulis memberi definisi sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* dengan media pembelajaran *games* edukasi merupakan Suasana yang terjadi dalam pembelajaran dimana siswa terlibat secara aktif dalam pelaksanaan proses pembelajaran.
2. Hasil belajar merupakan hasil dari proses pembelajaran dengan menerapkan pendekatan *edutainment* dengan media pembelajaran *games* edukasi.

E. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VIII SMPN 3 Palopo, terdiri dari 2 kelas, 2 kelas itu akan dibagi menjadi 1 kelas eksperimen dan 1 kelas kontrol. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII C dan VIII E yang diambil secara random sampling. Maka teknik random sampling dapat dilakukan yaitu dengan cara mengacak kelas menentukan kelas yang akan dijadikan sampel. Dari ketujuh kelas VIII tersebut maka dapat diambil 2 kelas untuk diberi perlakuan 2 pembelajaran yang berbeda. Kemudian kelas yang terpilih untuk dijadikan sampel yaitu kelas VIII-C dan VIII-E. Dimana kelas VIII-C diberi perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran dan kelas VIII-E akan diberi perlakuan tanpa menggunakan media pembelajaran. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel kelas sampel dibawah ini.

Tabel 3.2 Sampel

Perlakuan (<i>Treatment</i>)	Kelas
Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran	VIII C
Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran	VIII E

F. Instrumen Penelitian

1. Tes

Soal tes merupakan kumpulan soal-soal yang telah disusun sedemikian rupa oleh peneliti untuk diberikan kepada subjek penelitian untuk kemudian dijawab sehingga peneliti dapat menggali sebanyak- banyaknya tentang apa, mengapa, dan bagaimana tentang masalah yang diberikan oleh peneliti. Soal tes ini secara garis

besar pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan topik penelitian akan sehingga itu akan lebih jelas untuk dipahami oleh peneliti maupun subjek penelitian.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu proses pengumpulan data berupa catatan, gambar, transkrip dan lainnya yang selanjutnya data-data yang telah didapatkan tersebut dikumpulkan, dicatat, dan dianalisis yang mana dokumen-dokumen ini akan digunakan sebagai pelengkap dari informasi yang telah diperoleh

Instrumen yang dibuat sebelum digunakan akan divalidasi oleh ahli. Validasi ini dilakukan bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen pengukuran atau alat yang digunakan dalam penelitian dapat benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Ini menjadi langkah penting dalam memastikan bahwa hasil penelitian dapat diandalkan dan akurat.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas instrumen

Instrumen tes tertulis berupa pilihan ganda yang akan digunakan oleh peneliti terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya. Suatu instrumen dikatakan valid jika instrumen yang digunakan dapat mengukur apa yang hendak diukur.

1. Validitas

Validitas berkenaan dengan ketepatan alat ukur terhadap konsep yang diukur, sehingga mengukur apa yang seharusnya diukur. Adapun jenis validitas isi Aiken's V. Validitas isi artinya kejituan daripada suatu tes ditinjau dari isi teks tersebut. Rancangan instrumen-instrumen yang telah jadi, kemudian diberikan kepada validator untuk kemudian divalidasi. Validator terdiri dari 3 orang ahli, dalam penelitian ini validator instrumennya oleh dosen IAIN Palopo. Para

validator yang telah dipilih kemudian diberikan validasi dari setiap instrumen.

Lembar validasi diisi dengan tanda centang dan sesuai dengan skala likert 1-5

Table 3.3 Skala likert⁸¹

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak setuju
2	Tidak setuju
3	cukup
4	Setuju
5	Sangat setuju

Setelah lembar validasi diisi, selanjutnya dihitung validitas masing masing instrumen nilai koefisien Aiken's V berkisar 0-1 dengan rumus statistic Aiken's V sebagai berikut

$$V = \frac{\sum s}{[n-(c-1)]}$$

Keterangan :

$S = r - I_o$

R = skor yang diberikan oleh validator

I_o = skor penilaian

N = banyaknya validator

C = skor penilaian tertinggi⁸²

⁸¹ Janetri Suti Wahyuni, Haryadi, dan Agus Nuryatin, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video melalui WebsiteRumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi," *jurnal silampari bisa* 5 (2022), <https://doi.org/10.31540/silamparibisa.v5i1>.

⁸² Al syabri Wira, "Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar," *Jurnal Of Education Informatic Technology, Science* 3 (t.t.).

Hasil perhitungan isi dibandingkan dengan menggunakan interpretasi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Interpretasi Validitas

Interval	Interpretasi
0,00 – 0,19	Sangat tidak valid
0,20 – 0,39	Tidak valid
0,40 – 0,59	Kurang valid
0,60 – 0,79	Valid
0,80 – 1,00	Sangat valid

2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas instrumen untuk uji validasi isi dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha :

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum Si^2}{Si^2} \right)$$

Keterangan :

r_{11} = Reliabilitas instrumen

n = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum Si^2$ = Jumlah varians item

Si^2 = Varians total⁸³

⁸³ Erika Nurazizah dkk., "Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7 (2021), <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index>.

Tabel 3.5 Tabel Kriteria Reliabilitas

Interval	Kriteria reliabilitas
0,80 – 1,00	Sangat Tinggi
0,60 – 0,79	Tinggi
0,40 – 0,59	Cukup
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat Rendah

H. Teknik Pengumpulan Data

Tipe pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes uraian.

Tes uraian adalah pertanyaan yang menuntut siswa untuk menjawabnya dalam bentuk menguraikan, mendiskusikan membandingkan, memberikan alasan, dan bentuk lain yang sejenisnya sesuai dengan tuntutan pertanyaan”.Tes uraian digunakan untuk memperoleh data mengenai kemampuan pemecahan pelajaran, tes ini diambil dari modul yang digunakan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMPN 3 Palopo.

2. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi, yaitu tipe penelitian yang digunakan untuk mencari dan mengumpulkan data-data terkait dengan dokumen-dokumen yang relevan dengan penelitian ini antara lain: dokumentasi kategori kriteria ketuntasan minimal, nama-nama siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

I. Teknik Analisis Data

1. Statistik deskriptif

Untuk mendeskripsikan karakteristik masing-masing objek penelitian, data yang telah berhasil dikumpulkan dan diperiksa tersebut dianalisis dengan menggunakan analisis statistik deskriptif. Hasil tes dilakukan dengan menganalisis secara deskriptif. Data yang didapatkan dari hasil *pretest* dan *posttest* dari kelas kontrol dan kelas intervensi dianalisis untuk dapat diketahui nilai dari siswa sebelum dan sesudah memberikan perlakuan yang Dimana datanya dapat diolah melalui bantuan SPSS, yang dimana, digunakan untuk mendapatkan Gambaran tentang hasil pembelajaran siswa, pengkategorian tersebut dibagi menjadi tujuh bagian yaitu banyaknya jumlah sampel, nilai maksimum atau nilai tertinggi, nilai minimum atau nilai terendah, nilai range, nilai rata-rata, nilai Tengah, dan nilai standar deviasi.

Adapun langkah-langkah dalam penyusunan analisis data sebagai berikut:

a. Menghitung skor nilai rata- rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

Keterangan :

\bar{x} : nilai rata-rata setiap aspek

$\sum_{i=1}^n x_i$: jumlah skor setiap aspek

n : jumlah butir penilaian tiap aspek⁸⁴

⁸⁴ Jumaena, Salmilah, dan Nilam Permatasari Munir, "Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan* 12 (2023).

b. Menghitung persentase

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

Keterangan :

P : Angka persentase

f : Frekuensi yang dicari persentase

n : Banyaknya data⁸⁵

Berdasarkan kurikulum yang telah ditetapkan di sekolah SMPN 3 Palopo yang memiliki Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti . Dengan nilai ketuntasan belajar KKM 75. Hal tersebut peneliti melakukan penelitian dengan menerapkan nilai ketuntasan hasil belajar siswa pada pembelajaran pembelajaran Pendidikan agama islam dengan nilai KKM 75.

Tabel 3.6
Kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran⁸⁶

	Interval Nilai	Kriteria	Intervensi
1	0 – 40	Belum Tuntas	Remedial diseluruh bagian
2	41 – 74	Belum Tuntas	Remedial di bagian yang diperlukan
3	75 – 84	Sudah Tuntas	Tidak perlu remedial
4	85 – 100	Sudah Tuntas	Diberikan pengayaan

⁸⁵ Jumaena, Salmilah, dan Permatasari Munir. “Efektivitas Media Pembelajaran Augmented Reality (AR) Pemodelan Bangun Ruang Terhadap Pemahaman Konsep Geometri Siswa Kelas V Sekolah Dasar,” *Jurnal Pendidikan* 12 (2023)

⁸⁶ Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) pada mata pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti SMPN 3 Palopo.

c. Uji Normalitas

Analisis data dilakukan dengan pengujian hipotesis yakni hipotesis null (H_0) dengan menggunakan tingkat kemaknaan $\alpha = 0,5$. Maka ditarik Kesimpulan sebagai berikut:

- 1) Jika nilai $p < \alpha$ (0,05) maka H_0 ditolak, artinya efektivitas media pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 3 Palopo.
- 2) Jika nilai $p > \alpha$ (0,05) maka H_0 gagal ditolak, artinya efektivitas media pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* terhadap hasil belajar peserta didik kelas VIII SMPN 3 Palopo

d. Uji t

Pengujian hipotesis pada penelitian ini menggunakan rumus uji *Paired Sample T-test* berbantuan aplikasi SPSS dengan hipotesis sebagai berikut:

Berdasarkan hasil signifikan (Sig) kriteria pengambilan Keputusan sebagai berikut :

1. Jika signifikansi $\geq 0,05$ berarti media pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas VIII SMPN 3 Palopo, Sehingga H_0 ditolak.
2. Jika signifikan $< 0,05$ berarti media pembelajaran dengan pendekatan *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti siswa kelas VIII SMPN 3 Palopo, Sehingga H_1 diterima.

e. Uji N-Gain

Uji gain ternormalisasi (N-Gain) dimana Besar ukuran efek yang diberikan model induktif kata bergambar dapat diketahui melalui analisis ukuran efek atau *effect size*. Dengan pertimbangan kategori tafsiran Efektivitas N-Gain menurut Meltzer di bawah ini:

Tabel 3.7 Kategori Pembagian N-Gain Score

Nilai N-Gain	Kategori
$g > 0,07$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$G < 0,3$	Rendah

Sumber: Melzer, 2008: 33

Table 3.8 Kategori Tafsiran efektifitas

Persentase %	Tafsiran
< 40	Tidak Efektif
40-55	Kurang Efektif
56-75	Cukup Efektif
> 76	Efektif

Sumber : Hake, R.R, 1999

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan :

G : Gain

Skor Posttest : Skor tes akhir

Skor Pretest : skor tes awal

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Lokasi penelitian

Gambaran Umum SMP Negeri 3 Palopo Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Palopo, SMP Negeri 3 Palopo terletak di jalan Andi Kambo Palopo, kelurahan Salekoe, kecamatan Wara Timur, kabupaten kota Palopo, kode pos 91921 dan didirikan pada tahun 1979. Sampai pada tahun 2020 ini SMP Negeri 3 Palopo dengan kepala sekolah pada saat sekarang ini adalah bapak Drs. H. Basri M.,M.Pd.. Dari tahun ke tahun SMP Negeri 3 Palopo ini telah memperlihatkan kemajuan yang sangat pesat baik dari segi sarana, prasarana maupun dari segi kuantitas siswa

b. Visi, Misi dan Tujuan SMP Negeri 3 Palopo

Adapun visi, misi dan tujuan SMP Negeri 3 Palopo adalah sebagai berikut:

1. Visi

Terwujudnya Sekolah yang berakhlak mulia, berkualitas, kompetitif dan ramah lingkungan.

2. Misi

- a) Menumbuhkan kembangkan sikap, perilaku yang berlandaskan agama disekolah.
- b) Melaksanakan bimbingan dan pembelajaran aktif kreatif, efektif dan menarik sehingga peserta didik berkembang secara optimal sesuai dengan potensi yang mereka miliki.

- c) Menumbuhkan semangat keunggulan secara intensif dan daya saing yang sehat kepada seluruh warga sekolah baik prestasi akademik maupun non akademik.
- d) Membentuk sumber daya manusia yang mampu dan berupaya melestarikan lingkungan hidup.
- e) Mencegah terjadinya pencemaran atau kerusakan lingkungan.
- f) Menata lingkungan sekolah yang ramah, nyaman, sehat dan aman.
- g) Mendorong dan membantu dan memfasilitasi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan bakat dan minatnya sehingga dapat dikembangkan secara optimal dan memiliki daya saing yang

2. Uji validitas dan reliabilitas instrumen

a. Uji validitas

Instrumen yang digunakan peneliti ini terdiri dari lembar instrumen validasi media pembelajaran, lembar instrumen validasi materi, lembar instrumen soal tes.

Validator instrumen dapat dilihat pada tabel berikut:

Table 4.1 validator instrument

No	Nama validator
1.	Prof. Dr. Muhamemin, MA
2.	Mohammad Yamin, S.Pd., M.Pd

Hasil validasi validator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 validasi instrumen soal tes

No	Aspek Yang Dinilai	$V = \frac{\Sigma s}{[n-(c-1)]}$	Ket
1	Kesesuaian butir soal dengan tugas penelitian	0,75	V
2	Kesesuaian butir soal dengan materi	0,875	SV
3	Penggunaan bahasa dan tulisan soal mudah dipahami	0,75	V
4	Butir soal tidak mengandung arti ganda	0,75	V
5	Bobot setiap soal sesuai dengan Tingkat kesulitan	0,875	SV
	Rata - rata	0,88	SV

Sumber: Hasil olah data Excel

Berdasarkan tabel 4,.3, diperoleh nilai rata-rata yaitu 0,88 sehingga apabila dilihat pada tabel interpretasi validitas, maka instrumen soal tes masuk dalam kriteria sangat valid.

b. Uji reliabilitas

Uji reliabilitas adalah suatu proses untuk mengevaluasi sejauh mana hasil pengukuran dapat diandalkan atau dipercaya. Reliabilitas penting untuk memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan tujuan pengukuran dan menunjukkan konsistensi antara item item yang telah diuji. Berikut adalah hasil dari pengujian reliabilitas yang dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Tabel 4.3 Uji Reliabilitas Soal Tes

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,833	5

Sumber : Hasil olah data SPSS

Berdasarkan Tabel diatas (*Cronbach's Alpha*) dinyatakan reliabel atau konsisten karena nilai (*Cronbach's Alpha*) $> 0,70$ yaitu $0,833 > 0,70$.

3. Statistik Deskriptif

Analisis statistic deskriptif merupakan Teknik analisis yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara menggambarkan atau mendeskripsikan data yang telah terkumpul. Data yang dianalisis dan dideskripsikan adalah data hasil pre-test dan post-test.

Hasil analisis deskriptif data *pre-test* dan *post-test* kelas kontrol dan kelas eksperimen dipaparkan secara singkat dalam tabel berikut:

Tabel 4.4 Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics						
	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	30	45	30	75	48,00	10,954
Posttest Eksperimen	30	25	75	100	88,00	7,497
Pretest Kontrol	27	35	30	65	47,59	8,130
Posttest Kontrol	27	30	60	90	71,85	7,740
Valid N (listwise)	27					

Sumber : Hasil olah data SPSS

4. Analisis statistic inferensial

c. Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data hasil dan posttest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berdistribusi normal dan tidak. Analisis data ini menggunakan SPSS dengan menggunakan Kolmogorov-Smirnov. Syarat data dikatakan berdistribusi normal adalah jika signifikansi atau nilai probabilitas $>0,05$.

Table 4.5 Hasil Uji normalitas Pretest dan Posttest Kelompok Eksperimen dan Kelompok kontrol

Kelas		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil	Pretest E Kontrol	,152	27	,110	,956	27	,292
	Posttest E Kontrol	,145	27	,149	,946	27	,175
	Pretest C Eksperimen	,141	30	,131	,949	30	,163
	Posttest C Eksperimen	,139	30	,147	,937	30	,074

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil olah data SPSS

3. Uji Normalitas Pretest

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel menunjukkan bahwa hasil pretest kelompok eksperimen 0,131. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena $0,131 > 0,05$, sedangkan hasil pretest kelompok kontrol signifikansinya 0,110. Hal ini juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena $0,110 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pretest kelompok eksperimen dan kelompok kontrol keduanya berdistribusi normal.

h. Uji Normalitas Posttest

Uji Normalitas Posttest Berdasarkan hasil uji motilitas pada data tabel menunjukkan bahwa hasil posttest kelompok eksperimen 0,147. Hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena $0,147 > 0,05$, sedangkan hasil Posttest kelompok kontrol signifikansinya 0,149. Hal ini juga menunjukkan bahwa data berdistribusi normal, karena $0,149 > 0,05$. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil *Post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol keduanya berdistribusi normal.

d. Uji – t

Tabel 4.6 uji paired sample test

Paired Sample Test									
Paired Differences						Significance			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% confidence Interval Of the Difference		t	df	One-side p	Two-side p
				Lower	Upper				
Pair1 Pretest-Posttest	-40,000	7,311	1,335	-42,730	-37,270	-29968	29	<,001	<,001

Sumber : Hasil olah data SPSS

Uji pada uji *Paired Sample t Test* pada pre-test dan post-test pada penelitian ini yaitu memiliki pengaruh yang signifikan karena nilai signifikansi adalah $< 0,05$ yaitu 0,001 dengan demikian H_0 ditolak dan H_1 diterima karena $0,001 < 0,05$. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan teruji oleh data, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat efektivitas yang signifikan terhadap pengguna media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan *edutainment* VIII SMPN 3 Palopo.

e. Uji Keefektifan / Uji Ngain

Setelah dilakukan Uji asumsi prasyarat, maka dilanjutkan dengan melihat keefektifan perlakuan yaitu perlakuan dengan model induktif kata bergambar Uji keefektifan ini bertujuan untuk mengetahui efektif tidaknya perlakuan media *game* edukasi dengan pendekatan *edutainment*.

Adapun hasil uji keefektifan media *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* terdapat pada tabel dibawah ini :

Tabel 4.7 Hasil Analisis Uji Kefektifan Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	30	,58	1,00	,7838	,12198
Ngain_persen	30	58,33	100,00	78,3809	12,19833
Valid N (listwise)	30				

Sumber : Hasil olah data SPSS

Berdasarkan hasil perhitungan Uji N-Gain score tersebut, menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen nilai rata-rata N-Gain Score adalah sebesar 78,3809 atau 78,7% termasuk dalam kategori efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* peserta didik kelas VIII SMPN 3 Palopo efektif.

B. Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Penelitian ini akan membahas dan menjawab Efektifitas Media Pembelajaran *Games* Edukasi dengan Pendekatan *Edutainment* dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo Kelas VIII. Pelaksanaan penelitian ini diawali dengan persiapan penelitian yaitu menentukan waktu dan

tempat penelitian, setelah waktu dan tempat penelitian sudah ditentukan kemudian peneliti mempersiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan. Penelitian ini menggunakan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* yang akan diajarkan kepada siswa kelas VIII SMPN 3 Palopo dengan membagi dua kelompok yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Kelas kontrol pada penelitian ini kelas yang tidak diberi perlakuan sedangkan kelas eksperimen merupakan kelas yang diberikan perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment*.

Awal penelitian peneliti masuk kelas VIII yang menjadi objek penelitian, kelas VIII ini terdiri dari dua kelas yang dipilih yaitu VIII C dan VIII E. Peneliti memperkenalkan diri dan memberitahu maksud dan tujuan masuk ke dalam kelas tersebut. Selanjutnya peneliti memberikan tes awal (*pretest*) kepada siswa. Peneliti telah menentukan kelas yang akan menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kelas yang menjadi kelas eksperimen yaitu kelas VIII C dan yang menjadi kelas kontrol yaitu kelas VIII E.

Sebelum itu peneliti sudah membagi siswa menjadi kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana kelas kontrol akan diajar menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen diajar menggunakan media *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment*. Peneliti akan menjelaskan cara penggunaan media *games* edukasi. Peneliti telah menjelaskan materi yang akan diajarkan yakni menjadi pribadi berintegritas dengan sifat Amanah dan jujur. Selanjutnya peneliti memberikan soal kepada siswa untuk diselesaikan dengan menggunakan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment*. Setelah rangkaian

pembelajaran selesai, pada akhir pembelajaran diberikan post-test (tes akhir) pada peserta didik untuk mengetahui hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti peserta didik setelah diberikan perlakuan dan mengetahui apakah media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Deskripsi keefektifan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* pada pembelajaran Pendidikan agama islam SMPN 3 Palopo kelas VIII

Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi keefektifan penggunaan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo, kelas VIII. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam hasil belajar mereka, dibandingkan dengan kelompok yang menggunakan metode pembelajaran konvensional. Peningkatan tersebut tercermin dalam skor ujian akhir yang lebih tinggi, pemahaman materi yang lebih baik selama proses pembelajaran. Selain itu, siswa merasa lebih tertarik dan terhibur dalam mengikuti pembelajaran, yang juga berdampak positif pada daya serap materi.

Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis yang telah dilakukan dengan menggunakan Independent Sample T-Test diperoleh sig (2-tailed) = 0,001 atau $0,001 < 0,05$, maka dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan nilai rata-rata hasil belajar peserta

didik sebelum (*pre-test*) dan setelah (*post-test*) menggunakan media *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* pada kelas eksperimen.

Berdasarkan hasil perhitungan perhitungan Uji N-Gain score menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen nilai rata-rata N-Gain score sebelum menggunakan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* dengan perolehan nilai rata-rata 45,79, sesuai dengan kategori tafsiran efektifitas masih termasuk dalam kategori kurang efektif yang artinya bahwa metode pembelajaran yang digunakan tidak sesuai dengan kebutuhan siswa atau tidak cukup efektif. Ini bisa mengindikasikan perlunya evaluasi atau perbaikan dalam strategi pengajaran yang diterapkan. Kemudian dibandingkan dengan nilai N-Gain score sebelum menggunakan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* dengan perolehan nilai rata-rata 78,38, sesuai dengan kategori tafsiran efektifitas termasuk dalam kategori efektif yang artinya bahwa program pembelajaran atau metode yang diterapkan efektif. Hal ini mengindikasikan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan dapat memberikan dampak positif yang besar terhadap kemampuan siswa. Sehingga dari hasil tersebut, dapat membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment* efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti peserta didik pada kelas eksperimen.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Darwis, Jurnal Pendidikan ekonomi dengan judul : Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ma Ibtidaussalam, yang menyatakan hasil penelitian yang dilakukan bahwa hasil uji

independent *sample t test* bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa yang menggunakan aplikasi canva dengan yang tidak menggunakan ini menunjukkan bahwa perbedaan tersebut tidak terjadi secara kebetulan. Serta hasil uji N-gain score menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran aplikasi canva efektif dalam meningkatkan hasil belajar kognitif siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran ekonomi di MA Ibtidaussalam.

2. Hasil belajar media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan edutainment pada pembelajaran Pendidikan agama islam SMPN 3 Palopo kelas VIII

Peneliti mendeskripsikan bahwa hasil belajar (*pre-test*) peserta didik memperoleh rata-rata hasil belajar dengan kategori kurang dikarenakan guru belum menjelaskan secara langsung materi tersebut dan hanya memberikan tugas catatan saja. Sehingga pada saat dilakukan (*pretest*) hasil belajar peserta didik tidak mencapai ketuntasan. Setelah melakukan (*post-test*) hasil belajar Pendidikan agama islam peserta didik meningkat dan mencapai nilai ketuntasan. Hasil belajar (*post-test*) peserta didik dapat meningkat karena hal tersebut juga dipengaruhi oleh media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan edutainment.

Berdasarkan hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti (*pre-test*) yang diperoleh pada kelas eksperimen sebelum menggunakan media pembelajaran *games* edukasi dengan pendekatan *edutainment*, diperoleh nilai terendah 30 dan nilai tertinggi 75 dengan nilai rata-rata sebesar 48,00. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa pretest kelas eksperimen dengan interval $0 < 48,00 < 50$, yang artinya masih termasuk dalam kategori kurang sehingga peserta didik

memerlukan pendekatan pembelajaran yang lebih mendalam dan mungkin lebih disesuaikan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Sedangkan hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti (*post-test*) setelah digunakannya media pembelajaran *games* edukasi diperoleh nilai terendah 75 dan nilai tertinggi 100 dengan perolehan rata-rata sebesar 88,00. Dari hasil tersebut, terlihat bahwa nilai (*post-test*) peserta didik kelas eksperimen dengan interval $75 < 88,00 > 85$. termasuk dalam kategori sangat baik yang artinya pendekatan atau media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar dan peserta didik dapat mencapainya dengan hasil yang optimal.

Hasil penelitian ini juga relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Edi Mulyana, Alni Dahlena, dkk dalam penelitiannya "*Efektifitas Media Pembelajaran Powtoon Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Edutainment Untuk Meningkatkan Metakognisi Siswa Mata Pelajaran Alqur'an Hadits Kelas VIII MTS Darul Arafah*". Berdasarkan hasil penelitian mengenai penggunaan media Powtoon dalam meningkatkan hasil belajar pada peserta didik pada kelas VIII-E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII-D sebagai kelas kontrol di Sekolah Menengah Pertama SMPN di Garut. Adapun hasil *post-test* atau tes akhir menunjukkan adanya perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah pembelajaran berlangsung. Hal tersebut dapat diketahui dari rata-rata nilai kelas eksperimen yaitu lebih tinggi dari rata-rata nilai kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa dengan penggunaan media *Powtoon* dapat meningkatkan

hasil belajar peserta didik yang cukup signifikan dalam pembelajaran IPS. Selain itu peserta didik juga tampak lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran

Penelitian ini sudah dilaksanakan dengan semaksimal mungkin, tetapi peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki kekurangan. Hal tersebut dikarenakan adanya keterbatasan penelitian, diantaranya sebagai berikut :

1. Keterbatasan tempat penelitian

Penelitian ini hanya dilaksanakan pada satu tempat yaitu di SMP Negeri 8 Palopo. Kemungkinan akan diperoleh hasil yang berbeda jika penelitian dilaksanakan di tempat yang berbeda. Akan tetapi hasil yang diperoleh tidak jauh berbeda dengan penelitian ini.

2. Keterbatasan waktu penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam waktu relatif singkat. Waktu penelitian dilaksanakan kurang lebih 3 minggu. Faktor tersebut bisa jadi berpengaruh terhadap hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data dari pembahasan maka dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut :

1. Media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan edutainment efektif dalam meningkatkan hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti kelas VIII ditandai dengan hasil uji hipotesis dengan nilai signifikan $0,001 < 0,05$, Nilai signifikan dalam kategori efektif menandakan bahwa pendekatan dan media yang digunakan dalam pembelajaran berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, hal ini dapat menunjukkan bahwa metode yang diterapkan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.
2. Hasil belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti peserta didik yang menggunakan media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan edutainment, berdasarkan data (*post-test*) diperoleh nilai rata-rata 88,00 sesuai dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran termasuk dalam kategori sangat baik, yang artinya pendekatan atau media pembelajaran yang digunakan dapat meningkatkan hasil belajar dan peserta didik dapat mencapainya dengan hasil yang optimal.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, saran yang dapat diberikan dari hasil penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Kepada guru di SMPN 3 Palopo khususnya guru Pendidikan agama islam dan budi pekerti, penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan untuk

lebih memperhatikan lagi model pembelajaran yang nantinya akan digunakan dalam proses belajar mengajar, agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang membuat peserta didik dapat memahami materi dengan baik dan lebih aktif dalam proses pembelajaran.

2. Kepada peserta didik kelas VIII C dan VIII E lebih giat belajarnya dan tingkatkan lagi semangatnya dalam belajar Pendidikan agama islam dan budi pekerti agar dapat mencapai nilai hasil belajar yang lebih baik.
3. Kepada peneliti selanjutnya yang ingin menerapkan media pembelajaran games edukasi dengan pendekatan edutainment agar kiranya dapat diterapkan pada materi yang berbeda dan pada jenjang sekolah yang berbeda serta menggunakan media pembelajaran lainnya yang dapat mendukung proses pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusti, Nurul Maulia dan Aslam, “Efektivitas Media Pembelajaran Aplikasi Wordwall Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 6 (2022)
- Akhma, Puri, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Pada Mata Pelajaran Pai Materi Wudhu Di Smpn 37 Bandar Lampung” (Undergraduate, UIN Raden Intan Lampung, 2021)
- Al-Hamdany, Muhammad Zuljalal, “Utilization of WhatsApp in English for Islamic Education Learning as a Media of Communication Between Lecturers and Students,” *IDEAS: Journal on English Lenguage Teaching and Learning, Linguistics and Literatur* 2022)
- Ali, Mustofa dan Arif Muadzlin, “Konsepsi Peran Guru Sebagai Fasilitator dan Motivator Dalam Proses Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Of Islam Education ANNABA*
- Alpian, Yayan, “Pentingnya pendidikan bagi manusia,” *Jurnal buana pengabdian* 1 (2019).
- Aman, Saleh, “Implementasi Pendekatan *Edutainment* Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SD Muhammadiyah 1 purbalingga”, *Digital Respository*, 2018
- Amin, M. A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Akidah Akhlak Dalam Menumbuhkan Nilai-Nilai Religiusitas Peserta Didik di MTs Al-Muhaimin Palopo. *INCARE, International Journal of Educational Resources*, 3(4), 400-408.
- Annisa, Nur Ayu, Isti Rusdiyani, dan Lukman Nulhakim, “Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Melalui Aplikasi Game Edukasi Berbasis Android,” *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2022,
- Darise, Gina Nurvina Darise, “Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks ‘Merdeka Belajar,’” *The Teacher of Civilization : Islamic Education Journal* 2, no. 2 (28 Desember 2021),
- Darwis dan Mahmuda Hasanah, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Aplikasi Canva Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Ma Ibitidaussalam,” *junal pendidikan ekonomi*, (2024).
- Edward Alfian dkk., “Efektivitas Model Pembelajaran Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa,” *Journal Of Islamic Education* 2 (2020)

- Elpita, Sari “*Penerapan Metode Brainstorming Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di Madrasah Ibtidaiyah Najahiyah Palembang* “ (2015)
- F Firmansyah, UIN Raden Intan Lampung, “*Pengembangan Media Berbasis Autoplay Media Stdio Mata Pelajaran Fiqih Kelas X di MAN 1 Lampung Utara*” 2019,
- Faqih, Muhammad, “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android,” *Konfiks: Jurnal Bahasa, sastra dan Pengajaran* 7 (2020)
- Fathurrohman, Muhammad, *Prinsip dan Tahapan Pendidikan Islam: Kajian Telaah Tafsir al- Qur’an* (Yogyakarta: Garudhawaca, (2017)
- Fatima, Sulfa dan Munir Yusuf, “Pengembangan Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Luwu Pada Tema 5 Pahlawanku Di Kelas IV MI,” *Jurnal Sosial Humaniora Dan Pendidikan* (2022)
- Halim, Abdul, Dewi Anggraeni, dkk Pembelajaran Al-Quran berbasis *Edutainment* (Implementasi Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Tahfidz) *Jurnal studi Al-Qur’an* Vol. 017, No. 1 (2021)
- Halmuniati, dkk., “Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi Terhadap Hasil Belajar Fisika,” *jurnal ipa dan pembelajaran ipa*, 2022,
- Hasriadi Hasriadi dkk., “Media Pembelajaran Inovatif Berbasis Lingkungan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Pondok Pesantren Pengkendekan Luwu Utara,” *Madaniya* 2023)
- Hasriadi, “Model Pembelajaran Jarak Jauh Pendidikan Agama Islam Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi”, *Jurnal Konsepsi*, Vol. 11, No. 1, Mei 2022
- Hasriadi, St marwiyah, “Teknik Pemeliharaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi” *Jurnal Sinestesia*, Vol. 13, No. 1, (April, 04 2023),
- Hastuti, Lili, "*Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Purbalingga*", 2020
- Hastuti, Lili, "*Strategi Edutainment dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Negeri 1 Purbalingga*", 2020,
- Heldayanti “*Penerapan Metode Diskusi Dalam Meningkatkan Hasil Blejar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islamm Di Kelas VIII, SMP Negeri 1 Bua ponrang Kabupaten Luwu* “(2017)

- Hidayani, Rachma Nika “ *Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Edutainment Masa pandemi Dalam pembentukan karakter Religius Siswa Di SD Al- Khairiyah 1 Surabaya.* (2021)
- Hilwa Mar’atus Solihah, Hestiningtyas Yuli Pratiwi, dan Anik Istyowati, “Penerapan Model Pembelajaran Talking Stick untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Materi Vektor,” *Jurnal Pembelajaran, Bimbingan, dan Pengelolaan Pendidikan*, 2023,
- Ismail, Hajar, Hasriadi, dan Hisban Thaha, “Enhancing Islamic Religious Education at SMPN 03 Palopo: Validity and Practicality of E-Modules Utilizing Canva and Heyzine Applications,” *Journal of Learning Technology Education* 1 (2023).
- Izzah, Ismatul, “Peran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Masyarakat Madani,” *Pedagogik : Jurnal Pendidikan* 5, no. 1 (2018)
- Junaidi, “Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar | Diklat Review : Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan,” *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan dan Pelatihan* (2019).
- Kartini Kartini dkk., “Pelatihan Penerapan Media Inovatif Dalam Pembelajaran Di Pondok Pesantren Putra Dato Sulaeman,” *Madaniya* (2022)
- Kholis, M. Rizka “*Strategi Pembinaan Karakter Islami Melalui Pendidikan Agama Islam Di MTS Almaarif 03 Singosari*” Universitas Muhammadiyah Malang (2021)
- Lusiani, Dewi Hernawati, dan De Budi Irwan Taofik, “Efektivitas Penggunaan Media YoutubesebagaiMedia Pembelajaran terhadapHasil Belajar Siswa Kelas X Materi KeanekaragamanHayati,” *Jurnal Live Science*
- Maghfiroh, Siti, “Pengaruh Metode Edutainment Terhadap Keterampilan Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 2 Sidoarjo” (2018)
- Mahendra, Reza, “ *Penerapan Metode Edutainment (Hiburan) Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Di Madrasah Aliyah Negeri 1 Tanjung Jabung Timur Jambi*) (2022) Rahma Violla dan Reno Fernandes, “Efektivitas Media Pembelajaran E-Booklet Dalam Pembelajaran Daring Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sosiologi,” *Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran* 3 (2021),
- Marwiyah, St. dkk., “Countering Student Delinquency Through Islamic Religious Education in Senior High School,” *Jurnal Pendidikan Islam* 11 (2022)

- Maulidya, Nida Savira dan Esti Ambar Nugraheni, “Analisis Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Ditinjau dari Self Confidence,”
- Mawardah, Mutia dan Piraini Piraini, “Penerapan Metode *Edutainment* Guna Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Pada Anak Usia Dini Di TK Al-Hidayah,” *As-Sibyan: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* (2022)
- Muhammad Agil Amin, “EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN AKIDAH AKHLAK DALAM MENUMBUHKAN NILAI-NILAI RELIGIUSITAS PESERTA DIDIK DI MTs AL-MUHAIMIN PALOPO,” *International Journal Of Educational Resources* 03 (2022).
- Mulyadi, Eldi dkk., “Efektifitas media pembelajaran Powtoon untuk meningkatkan hasil belajar IPS,” *JIPSINDO*, (2023).
- Naela Rosada, Galih Yansaputra, dan Nur Ngazizah, “Peningkatan Hasil Belajar dan Keaktifan Siswa Melalui Model Snowball Throwing Kelas V SDN 2 Winong,” *Jurnal Riset Pendidikan Dasar* 2 (2021)
- Ni Putu Jati Dinar Wulan, Ignatius I Wayan Suwatra, dan I Nyoman Jampel, “pengembangan media *permainan* edukatif teka teki silang berorientasi pendidikan karakter pada mata pelajaran ips,” *Jurnal EDUTECH Universitas Pendidikan Ganesha*. 7 (2019).
- Nika, Hidayani Rachma, “*Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dengan Pendekatan Edutainment Masa Pandemi Dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa di SDN Alkhairiyah 1 Surabaya*. (Agustus, 03 2020);
- Nurazizah, Erika dkk., “Penerapan Multimedia Interaktif Mind Mapping Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7 (2021),
- Nurdin K dan Ahmad Munawir, “Efektivitas Pendekatan Keterampilan Proses Pada Pembelajaran Konsep Bunyi Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Kependidikan* 14 (2020)
- Nurfadhillah, Septy dkk., “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Teknologi* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Negeri Pinang 1,” *BINTANG* (2021)
- Nurhikmah, “*Pengembangan Media pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Logika Matematika Untuk Siswa Kelas XI MAN Luwu*”, Insititut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo 2020
- Nur Ildayanti, Nurul Aswar, dan Baderiah, “Efektivitas Model Induktif Kata Bergambar Terhadap Keterampilan Menulis Peserta Didik Sekolah Dasar,” *JRIP: Jurnal Riset dan Inovasi Pembelajaran* 4 (2024)

- Rahman, Sunarti, "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil belajar"
- Rianingtias, Okta, "Pengembangan *Game Edukasi Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA*", Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2019
- Rosidah dkk., "Efektifitas Media Pembelajaran Game interaktif Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD," *Jurnal Ummat.ac.id* 2 (2022).
- S Aisyah, 'Pengembangan Bahan Ajar Modul Sejarah Kebudayaan Islam Berbasis *Problem Solving* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Di Madrasah Tsanawiyah ', 5.1 (2022),
- Sari, Indah and Tasman, "Analisis Kebermaknaan Materi Pendidikan Agama Islam Kurikulum 2013," *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 3 (2023)
- Setiawan, Yosef dan Dedi Andrianto, "Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Wordwall dalam Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Agama Islam di SMPN 02 Abung Pekurun," *jurnal pendidikan islam*, 2023.
- Suri, Silva Wilandra, Regina Darman, dan Ade Pratama, "Media Pembelajaran Berbasis Android dengan Pendekatan Edutainment Kelas X DKVdi SMKN1 Kinali," *Jurnal Pustaka Data* 3 (2023).
- Susanti "Implementasi Model Edutainment Dalam pembelajaran Di Modern Al-Azhary Lesmana Kecamatan Ajibarang Kabupaten Banyumas (2020)
- Sutrisno, "Revolusi Pendidikan Indonesia: Membedah Metode dan Teknik Pendidikan Berbasis *Kompetensi*, Yogyakarta
- Syafrin, Yulia dkk., "Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 2 (2023).
- Tatik Pudjiani, Bagus Mustakim, "Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMP Kelas VIII", Edisi I (Pusat Perbukuan Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Komplek Kemdikbudristek Jalan RS. Fatmawati, Cipete, Jakarta Selatan) 2021
- Ulyatin, Nur 'Aini Alfi, "Pengembangan Media Pembelajaran Agama Islam berbasis Moodle Efektif Terhadap Keaktifan Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Blora" UIN Walisongo Semarang, 2019.

- Wahyuni, Janetri Suti, Haryadi, dan Agus Nuryatin, “Efektivitas Penggunaan Media *Pembelajaran* Berbasis Video melalui Website Rumah Belajar pada Materi Teks Eksplanasi,” *jurnal silampari bisa* 5 (2022),
- Windari, Retno, “Pengembangan media pembelajaran flipchart untuk *meningkatkan* prestasi belajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VIII Sekolah Menengah Pertama Islam Al-Akbar Kabupaten Malang” (*undergraduate, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim*, 2020)
- Wira, Alsyabri Wira, “Validitas dan Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Android Mata Pelajaran Komputer dan Jaringan Dasar,” *Jurnal Of Education Informatic Technology, Science* 3
- Wiriani, Wayan Tunti, “Pengaruh Kemandirian Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Online,” *Jurnal Ilmiah Matematika Realistik (JI-MR)* 2 (2021).
- Yandi, Andri, Anya Nathania Kani Putri, dan Yumna Syaza Kani Putri, “Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Peserta Didik(Literature Review),” *Jurnal Pendidikan Siber Nusantara (JPSN)* 1 (2022),
- Yuli, Pratiwi “Pengaruh *Manajemen Kelas Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pedamaran Ogan Komering Ilir*” (2017)

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

Permohonan Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-2837 /In.19/FTIK/HM.01/09/2024 Palopo, 30 September 2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

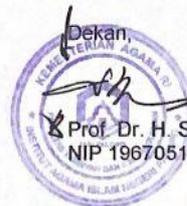
Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama : Sri Riskyah
NIM : 2002010086
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Semester : IX (Sembilan)
Tahun Akademik : 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Efektivitas Media Pembelajaran Games Edukasi Dengan Pendekatan Edutainment Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo Kelas VIII". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 196705162000031002

Lampiran 2

Surat Keterangan Penelitian


PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmptsp@palopokota.go.id, Website : <http://dpmptsp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2024.1016/IP/DPMPSTP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja.
3. Peraturan Mendagri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo.
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Dibenarkan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama	: SRI RIZKYAH
Jenis Kelamin	: P
Alamat	: Jl. Lasaktiaraja KM. 3 Lebang Kota Palopo
Pekerjaan	: Mahasiswa
NIM	: 2002010086

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAMES EDUKASI DENGAN PENDEKATAN EDUTAINMENT
DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMPN 3 PALOPO KELAS VIII**

Lokasi Penelitian	: SMP Negeri 3 Palopo
Lamanya Penelitian	: 2 Oktober 2024 s.d. 2 Januari 2025

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : 2 Oktober 2024


Ditandatangani secara elektronik oleh :
Kepala DPMPSTP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth.

1. Wali Kota Palopo.
2. Dandim 1403 SWG.
3. Kapolres Palopo.
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel.
5. Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan Kota Palopo.
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo.
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian.

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSiE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



Lampiran 3

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 3 PALOPO**



SURAT KETERANGAN TELAH MENELITI
Nomor : 000.9/022/SMPN3

1. Yang bertanda tangan di bawah ini :
 - a. Nama : Drs. H. BASRI M., M.Pd.
 - b. Jabatan : Kepala SMP Negeri 3 Palopodengan ini menerangkan bahwa :
 - a. Nama : SRI RIZKYAH
 - b. Jenis Kelamin : perempuan
 - c. NIM : 2002010086
 - d. Alamat : Jl. Lasaktiaraja KM 3 Lebang
2. Telah selesai melakukan penelitian di SMP Negeri 3 Palopo dari tanggal 2 Oktober 2024 s/d 2 Januari 2025 guna penyusunan skripsi yang berjudul “**EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN GAMES EDUKASI DENGAN PENDEKATAN EDUTAINMENT DALAM MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMPN 3 PALOPO KELAS VIII**”
3. Demikian Surat Keterangan ini diberikan untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 8 Januari 2024
Kepala Sekolah

Drs. H. BASRI M., M.Pd.
Pangkat : Pembina Utama Muda
NIP. 196712311995121017

Lampiran 4

Hasil Wawancara dengan Guru PAI dan Budi Pekerti

Nama Guru : Nurhidayat Ahmad, S.Pd.

Tanggal : 2024

1. Apakah materi Menjadi Pribadi Berintegrasi dengan Sifat Amanah dan Jujur ini sudah diajarkan sebelumnya?

Jawaban : Sudah pernah

2. Apakah Bapak menggunakan media atau bahan ajar tambahan selain buku cetak dalam mengajarkan materi ini?

Jawaban : Tidak

3. Metode apa yang biasa bapak gunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas?

Jawaban : Saya menggunakan metode umum yang juga biasa dipakai oleh guru-guru yang lain, seperti metode ceramah dan tanya jawab.

4. Apa kendala yang biasa bapak dapatkan ketika melakukan kegiatan pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban : Kendala yang biasa saya rasakan adalah kemampuan yang bervariasi terhadap peserta didik dalam memahami materi pelajaran. Ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada yang lambat, dan sikap yang susah diatur pada saat jam pembelajaran berlangsung seperti bermain dalam kelas sehingga materi sulit dipahami peserta didik.

5. Menurut Bapak, apakah menggunakan media pembelajaran games edukasi dapat membuat peserta didik lebih semangat belajar?

Jawaban : Bisa jadi, sepertinya lebih membuat peserta didik lebih semangat dengan pembelajaran yang lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran tersebut.

Lampiran 5

Modul Ajar

Modul Ajar

BAB 3 Jujur dan Amanah

Informasi Umum Modul Ajar

Nama Penyusun	: Sri Rizkyah
Nama Sekolah	: SMPN 3 PALOPO
Tahun Ajaran	: 2024/2025
Fase/Kelas	: D/VIII
Alokasi Waktu	: 12 x 40 menit
Jumlah Pertemuan	: 3 pertemuan

A. Capaian Pembelajaran

Capaian Pembelajaran (CP) pada Bab 3 terdapat dalam akhlak. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti menekankan kemampuan peserta didik memahami pentingnya verifikasi (tabayun) informasi sehingga dia terhindar dari kebohongan dan berita palsu.

B. Tujuan Pembelajaran

Tujuan Pembelajaran pada Bab 3 meliputi hal-hal berikut ini.

1. Menjelaskan pengertian jujur
2. Menguraikan cara menerapkan jujur dalam keseharian
3. Menyebutkan hikmah perilaku jujur
4. Menjelaskan pengertian amanah
5. Menguraikan bentuk amanah terhadap Allah Swt. dan Rasul-Nya
6. Menguraikan bentuk amanah terhadap sesama manusia dan diri sendiri
7. Menyebutkan hikmah perilaku Amanah

C. Kata Kunci

- Akhlak
- Akhlak karimah
- Akhlak mazmumah
- Amanah
- Bohong
- Ingkar janji
- Jujur
- Munafik
- Terpuji

D. Profil Pelajar Pancasila

Berakhlak Mulia

Dewasa ini kasus-kasus kejahatan—seperti korupsi, pencurian, dan penipuan—tengah merajalela. Kasus-kasus tersebut disebabkan penurunan kualitas iman dan krisis akhlak yang tengah menyerang umat. Diperlukan upaya yang efektif untuk mencegah kezaliman tersebut, diantaranya dengan meningkatkan ketakwaan dan menerapkan akhlak mulia sedari dini.

E. Sarana dan Prasarana

1. Komputer atau laptop
2. LCD proyektor
3. Papan tulis
4. Spidol
5. Mushaf Al-Qur'an
6. Kertas

F. Target Peserta Didik

Regular/tipikal

G. Metode Pembelajaran

Ceramah, diskusi, tanya jawab, demonstrasi/praktik, presentasi, dan *snowball throwing*,

H. Model Pembelajaran

Tatap muka

I. Asesmen

Individu: Tertulis dan performa

Kelompok: Tertulis dan performa

J. Materi Ajar

1. Membiasakan Perilaku Jujur
2. Membiasakan Perilaku Amanah

Langkah-Langkah Pembelajaran

Pertemuan 1

Topik

Membiasakan Perilaku Jujur

Tujuan Pembelajaran

- 3.1 Menjelaskan pengertian jujur
- 3.2 Menguraikan cara menerapkan jujur dalam keseharian
- 3.3 Menyebutkan hikmah perilaku jujur

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat memahami pengertian jujur secara bahasa dan istilah. Peserta didik pun dapat memberikan penghayatan dalam memahami bahwa berperilaku jujur merupakan perintah Allah Swt. sebagaimana dalam Surah al-Ahzāb [33] ayat 70. Hal tersebut ditujukan sebagai upaya agar mampu menerapkan sikap jujur dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Pembelajaran

Ceramah, diskusi, bermain dan tanya jawab

Pertanyaan Pemantik

1. Apakah jujur merupakan ciri orang beriman?

2. Apa balasan bagi orang yang tidak berperilaku jujur?
3. Apa perbedaan akhlak karimah dan akhlak mazmumah?

A. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Guru memberikan salam kepada peserta didik
- Peserta didik merespon salam dari guru
- Guru menyapa para peserta didik, membuka pembelajaran, dan melakukan doa bersama
- Guru mengecek kehadiran peserta didik satu persatu
- Guru memberikan kalimat motivasi kepada peserta didik
- Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai pada Bab 3
- Peserta didik mengamati peta konsep dan guru memberikan penjelasan bahwa peta konsep tersebut menggambarkan alur pembelajaran yang akan dipelajari pada Bab 3

B. Kegiatan Inti (95 menit)

- Guru menjelaskan pengertian jujur
- Peserta didik menyimak penjelasan guru dengan baik
- Peserta didik dipersilakan untuk bertanya kepada guru terkait materi yang belum dipahami
- Guru menjelaskan cara menerapkan jujur dalam keseharian dan hikmah perilaku jujur
- Peserta didik menyimak penjelasan guru dengan baik
- Peserta didik dipersilakan untuk bertanya kepada guru terkait materi yang belum dipahami
- Guru menyampaikan tentang materi yang akan disajikan dalam pembelajaran yang dilakukan.
- Kemudian, guru membentuk kelompok-kelompok, setelah kelompok terbentuk, guru memanggil ketua dari masing-masing kelompok untuk diberikan beberapa penjelasan tentang materi yang akan diajarkan.
- Setelah memperoleh pengarahan dari guru, masing-masing ketua kelompok kembali ke dalam kelompoknya. Ketua kelompok selanjutnya menjelaskan tentang materi yang telah diperoleh dan dijelaskan dari guru pada teman-teman dalam kelompoknya.

- Selanjutnya siswa yang berada dalam kelompok, masing-masing diberikan satu lembar kertas. Kertas tersebut digunakan untuk menuliskan tentang satu pertanyaan. Pertanyaan yang dituliskan berhubungan dengan materi yang telah dijelaskan oleh masing-masing ketua kelompok.
- Kertas yang dituliskan pertanyaan oleh masing-masing siswa tersebut, selanjutnya dibuat seperti bola, kertas tersebut dilempar dari satu siswa ke siswa yang lain.
- Siswa yang memperoleh lemparan bola selanjutnya diberikan kesempatan untuk menjawab pertanyaan yang tertulis didalam kertas tersebut.
- Guru membenarkan jika jawaban benar, menegaskan apabila kurang pas dan menerangkan/membahas soal yang baru saja dijawab.

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peserta didik dan guru membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini
- Guru meminta tiga orang perwakilan peserta didik untuk mengungkapkan apa saja yang telah diperoleh dari pembelajaran pada pertemuan ini
- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran
- Guru memberi informasi kepada peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam.

Pertemuan 2

Topik

Membiasakan Perilaku Amanah

Tujuan Pembelajaran

3.4 Menjelaskan pengertian amanah

3.5 Menguraikan bentuk amanah terhadap Allah Swt. dan Rasul-Nya

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat mengetahui pengertian amanah secara bahasa dan istilah. Selain itu, peserta didik dapat menguraikan bentuk amanah terhadap Allah Swt. dan Rasul-Nya. Hal tersebut ditujukan sebagai upaya agar peserta didik dapat menanamkan perilaku amanah.

Metode Pembelajaran

Talking stick Ceramah, diskusi, bermain dan tanya jawab

Pertanyaan Pemantik

1. Apa yang dimaksud amanah?
2. Mengapa amanah harus ditunaikan?
3. Bagaimana pendapatmu terhadap orang yang ingkar janji?

A.

Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Guru memberikan salam kepada peserta didik
- Peserta didik merespon salam dari guru
- Guru menyapa para peserta didik, membuka pembelajaran, dan melakukan doa bersama
- Guru mengecek kehadiran peserta didik satu persatu
- Guru melakukan apersepsi terkait pembelajaran pada pertemuan sebelumnya
- Guru memberikan kalimat motivasi kepada peserta didik
- Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai

B. Kegiatan Inti (95 menit)

- Guru menjelaskan pengertian amanah.
- Peserta didik menyimak penjelasan guru
- Guru membentuk kelompok yang terdiri atas 5 orang.
- Guru menyiapkan sebuah tongkat yang panjangnya 20 cm.
- Setelah itu, materi yang akan dipelajari kemudian memberikan kesempatan para kelompok untuk membaca dan mempelajari materi pelajaran tersebut dalam waktu yang telah ditentukan.

- Siswa berdiskusi membahas materi pelajaran dengan anggota kelompok.
- Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.
- Guru mengambil tongkat dan memberikan kepada salah satu anggota kelompok, setelah itu guru memberi pertanyaan dan anggota kelompok yang memegang tongkat tersebut harus menjawabnya, demikian seterusnya sampai sebagian besar siswa mendapat bagian untuk menjawab setiap pertanyaan dari guru.
- Siswa lain boleh membantu menjawab pertanyaan jika anggota kelompoknya tidak bisa menjawab pertanyaan.
- Setelah semuanya mendapat giliran, guru membuat kesimpulan
- Peserta didik dipersilakan untuk bertanya kepada guru terkait materi yang belum dipahami

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peserta didik dan guru membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini
- Guru memberi informasi kepada peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam

Pertemuan 3

Topik

Membiasakan Perilaku Amanah

Tujuan Pembelajaran

3.6 Menguraikan bentuk amanah terhadap sesama manusia dan diri sendiri

3.7 Menyebutkan hikmah perilaku Amanah

Pemahaman Bermakna

Peserta didik dapat menyebutkan bentuk amanah terhadap sesama manusia dan diri sendiri. Kemudian, peserta didik dapat menyebutkan hikmah-hikmah yang

terkandung dalam perilaku amanah. Hal tersebut ditujukan agar peserta didik mampu membiasakan perilaku amanah dalam kehidupan sehari-hari.

Metode Pembelajaran

Snowball throwing, ceramah, diskusi, presentasi, dan tanya jawab

Pertanyaan Pemantik

1. Apa saja amanah manusia terhadap orang lain?
2. Apa hikmah yang terkandung dalam perilaku amanah?
3. Apakah menjaga kesehatan tubuh merupakan salah satu bentuk amanah?

A. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- Guru memberikan salam kepada peserta didik
- Peserta didik merespon salam dari guru
- Guru menyapa para peserta didik, membuka pembelajaran, dan melakukan doa bersama
- Guru mengecek kehadiran peserta didik satu persatu
- Guru melakukan apersepsi terkait pembelajaran pada pertemuan sebelumnya
- Guru memberikan kalimat motivasi kepada peserta didik
- Guru memberikan penjelasan kepada peserta didik terkait dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai

B. Kegiatan Inti (95 menit)

- Guru memberikan penjelasan mengenai amanah terhadap sesama manusia dan diri sendiri dan hikmah perilaku amanah
- Peserta didik memperhatikan penjelasan guru dengan baik
- Guru meminta peserta didik untuk menyebutkan contoh amanah terhadap sesama manusia dan diri sendiri
- Guru memberikan penguatan terkait jawaban peserta didik
- Guru membentuk kelompok menjadi 4 kelompok
- Peserta didik diberikan waktu untuk memahami materi pelajaran.
- Setelah kelompok selesai membaca materi pelajaran dan mempelajari isinya, guru mempersilahkan anggota kelompok untuk menutup isi bacaan.

- Peserta didik diberikan nomor secara acak pada setiap kelompok
- Guru mempersilahkan satu persatu kelompok sesuai urutan nomor untuk mengerjakan soal teka-teki silang
- Peserta didik menjawab soal teka-teki silang bersama anggota kelompoknya masing-masing
- Guru memberikan penilaian seberapa banyak soal yang dijawab oleh setiap kelompok.
- Guru mempersilahkan peserta didik untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami

C. Kegiatan Penutup (10 menit)

- Peserta didik dan guru membuat kesimpulan pembelajaran pada pertemuan ini
- Guru meminta tiga orang perwakilan peserta didik untuk mengungkapkan apa yang telah diperoleh dari pembelajaran pada pertemuan ini
- Guru bersama peserta didik melakukan refleksi pembelajaran
- Guru memberi informasi kepada peserta didik mengenai kegiatan pembelajaran pada pertemuan berikutnya
- Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan syukur dan salam

Lampiran

A. Bahan Bacaan Guru

Pertemuan 1

Topik

: Membiasakan Perilaku Jujur

Pengertian Jujur

Jika diperhatikan oleh kita dalam kehidupan, ternyata sifat jujur sangatlah jarang ditemukan baik di kalangan umat Islam maupun umat manusia pada

umumnya. Dalam ajaran Islam, sungguh kejujuran sangatlah penting dalam kehidupan manusia, oleh karenanya Islam sebagai agama terbaik memberi perhatian yang serius terhadap kejujuran. Kejujuran merupakan perilaku terpuji dan menjadi inti dari sebuah kesuksesan dalam aktivitas sehari-hari. Jujur menjadi salah satu sifat utama Nabi Muhammad Saw. Sifat yang begitu mahal karena hanya sedikit orang yang bisa melakukannya. Banyak orang dengan berbagai alasan bahkan kepentingan selalu melakukan kebohongan. Padahal berbohong itu menyalahi hati nurani sendiri. Sebaliknya, bahwa jujur itu sejatinya adalah menyuarakan perbuatan hati, karena hati nurani tidak mungkin berdusta.

Jujur merupakan terjemahan dari kata *shiddiq* yang artinya benar, yang dapat dipercaya. Jelasnya, jujur adalah perbuatan dan perkataan yang sesuai dengan kebenaran. Ada pula yang berpendapat bahwa jujur adalah mengatakan terus terang. Menurut Ibn Manzur, kata al shidiq memiliki beberapa arti yakni; yang sempurna benarnya, yang banyak benarnya, yang membenarkan atau membuktikan ucapannya dengan perbuatannya, dan yang baik selamanya.

Jujur merupakan sifat mulia yang berada dalam diri Rasul Saw. Jujur berarti perbuatan dan perkataan yang benar, yang sesuai dengan kenyataan. Kejujuran terbagi dalam tiga macam, yakni jujur dalam ucapan, jujur dalam perbuatan, dan jujur dalam niat. Ketiganya menjadi kolaborasi yang sempurna bila dimiliki oleh setiap diri manusia. Islam sangat menganjurkan kepada umatnya untuk dapat berlaku jujur di manapun, dan dalam keadaan apapun. Dapat dibuktikan dengan adanya beberapa hadis-hadis Nabi Saw yang menjelaskan terkait kejujuran. Bukan

hanya itu, Rasulullah Saw pun memberi contoh langsung dalam berbuat jujur, hingga beliau mendapat gelar Al- Amin (dapat dipercaya).

Menerapkan Perilaku Jujur

Terdapat tiga macam kejujuran, yaitu;

- (1) kejujuran dalam ucapan, yakni kesesuaian ucapan dengan realitas;
 - (2) kejujuran dalam perbuatan, yakni kesesuaian antara ucapan dan perbuatan;
 - (3) kejujuran dalam niat, yakni kejujuran tingkat tinggi di mana ucapan dan perbuatan semuanya hanya untuk Allah Ta'ala serta hanya diketahui oleh-Nya
- Sedangkan Imam Al-Ghazali membagi sifat jujur atau shiddiq dalam lima hal, yaitu jujur dalam perkataan (lisan), jujur dalam niat (berkehendak), jujur dalam kemauan, jujur dalam menepati janji, dan jujur dalam perbuatan (amaliah).

Jujur dalam perkataan mengandung makna bahwa setiap apapun yang keluar dari mulut seseorang hendaklah memuat nilai-nilai kebenaran. Informasi yang diterima memiliki kesesuaian dengan informasi yang disampaikan. Lalu, jujur dalam niat artinya tidak ada tindakan yang dilakukan selain dari mengharap ridha Allah Swt semata-mata. Adapun jujur dalam kemauan maksudnya usaha agar terhindar dari kesalahan-kesalahan dalam menyampaikan kebenaran. Selanjutnya jujur dalam menepati janji yakni dibutuhkan kejujuran di dalamnya sebab janji adalah hutang, sebagaimana hutang yang harus dibayar, maka sebuah janji yang dilontarkan wajib untuk ditepati dan orang yang memiliki sifat jujur sadar betul untuk memenuhi janjinya ketika ia telah berjanji. Dan yang terakhir yakni jujur dalam perbuatan, ini merupakan realisasi dari setiap unsur kejujuran. Jujur dalam perbuatan dapat memperlihatkan sesuatu itu apa adanya, sesuai dengan batinnya.

Hikmah Perilaku Jujur

Berkata dan berlaku jujur merupakan kunci ketenangan hidup. Seperti yang terlihat jelas bahwa orang yang jujur dan tidak suka berbohong secara psikologis tidak akan dihantui rasa bersalah dan hati yang gundah. Hatinya akan selalu merasa tenang, damai, dan bahagia. Sebaliknya, orang yang biasa berdusta hidupnya menjadi tidak tenang, dikejar-kejar oleh ‘pemberontakan’ hati kecilnya yang selalu menyuarakan kebenaran. Dia selalu merasa khawatir kebohongannya terbongkar sehingga menampar muka sendiri dan akhirnya menanggung rasa malu. Kebiasaan tidak jujur ini sangatlah berbahaya, tidak hanya bagi orang lain, tetapi juga bagi diri pembohong itu sendiri. Selain kepercayaan dan wibawanya hilang, penyakit pembohong akan semakin bertambah dan bertumbuh dalam dirinya.

Pertemuan 2

Topik : Membiasakan Perilaku Amanah

Pengertian Amanah

Sifat amanah banyak terdapat dalam Al-Qur'an dan Hadits Nabi Muhammad Saw. Sifat amanah merupakan salah satu sifat yang melekat pada diri Rasulullah Saw, di mana sifat ini adalah sifat yang dapat dipercaya oleh orang lain terhadap perilaku dan segala amanah yang dibebankan kepada pribadinya. Setiap muslim wajib memiliki sifat amanah, karena amanah dapat memudahkan dan meyakinkan orang lain terhadap segala kepercayaan yang dibebankan kepadanya. Baik berupa anak, pangkat, jabatan serta harta yang dimiliki untuk dapat dijaga dan dilaksanakan demi kemaslahatan umat manusia di permukaan bumi ini. Perilaku

amanah memiliki banyak nilai-nilai pendidikan yang diperoleh, seperti nilai keadilan, nilai kejujuran dan nilai taqwa seorang muslim.

Realita saat ini banyak umat Islam tidak lagi menjalankan amanah dalam segala hal yang diberikan tanggung jawab, kebanyakan berdusta, berkhianat dan lupa serta tidak menjalankan amanah, bahkan yang lebih parah lagi menyalahgunakan amanah yang dititipkan kepadanya, padahal tanggung jawab bila dijalankan dengan amanah dapat menciptakan kehidupan yang harmonis. Amanah adalah suatu yang diserahkan pada pihak lain untuk dipelihara dan di kembalikan bila tiba saatnya atau bila diminta oleh pemiliknya. Amanah adalah lawan dari khianat. Ia tidak diberikan kecuali kepada orang yang dinilai oleh pemberinya dapat memelihara dengan baik apa yang diberikannya itu. Dengan adanya sifat amanah dapat memudahkan dan meyakinkan orang lain terhadap segala kepercayaan yang dititipkan kepada kita, baik berupa anak, jabatan serta harta yang dimiliki untuk dapat dijaga dan dapat dilaksanakan demi kemaslahatan hidup.

Amanah terhadap Allah Swt. dan Rasul-Nya

Agama mengajarkan bahwa amanah atau kepercayaan adalah pembuktian keimanan berdasarkan sabda Nabi SAW, “tidak ada iman bagi yang tidak memiliki amanah”. Selanjutnya, amanah yang merupakan lawan dari khianat adalah kelakuan sendiri atau interaksi. Amanah tersebut membutuhkan kepercayaan dan kepercayaan itu melahirkan ketenangan batin yang selanjutnya melahirkan keyakinan. Amanah dimaksudkan menurut tafsir ini bukan sekedar sesuatu yang bersifat material, tetapi juga non material yang bermacam-macam. Semuanya diperintahkan Allah agar ditunaikan dengan baik.

Amanat hamba dengan Tuhannya, yaitu apa yang telah dijanjikan Allah kepadanya untuk dipelihara, berupa melaksanakan segala perintah-Nya, menjauhi segala larangan-Nya dan menggunakan segala perasaan dan anggota badannya untuk hal-hal yang bermanfaat baginya dan mendekatkannya kepada Tuhan. Di dalam Atsar dikatakan, bahwa seluruh maksiat adalah khianat kepada Allah. Amanah Allah kepada manusia seperti hukum-hukum yang disyariatkan-Nya agar dilaksanakan, seperti ibadah, muamalah, dan lain-lain, ada amanat Rasul saw. kepada manusia, seperti keteladanan yang beliau tampilkan.

Pertemuan 3

Topik : Membiasakan Perilaku Amanah

Amanah terhadap Orang Lain

Amanah adalah sesuatu yang dijaga untuk disampaikan kepada pemiliknya. jika ia memikul suatu amanat atau berjanji di dalam suatu amanat ia melaksanakan tugas dan kewajibannya untuk memikulnya dan memenuhi janji yang dibuatnya dalam memberikan kepercayaan kepada orang lain hendaknya kepada yang ahli amanat. Serahkan kepada yang benar-benar ahlinya jangan mementingkan keluarga atau golongan sedangkan ia bukan ahli dalam melaksanakan amanat bisa saja dia akan berkhianat dalam melaksanakan tugasnya.

Amanah hamba dengan sesama hamba Allah, termasuk menyampaikan kiriman kepada yang berhak menerimanya, menyimpan petaruh (titipan) sampai kepada yang empunya datang meminta. Menyimpan rahasia yang dipercayakan orang, menjaga silaturrahi keluarga, ketaatan menjunjung tinggi undang-undang

Negara. Termasuk pula di dalam amanat bila pihak yang berkuasa dalam Negara memelihara keamanan rakyat dan termasuk juga amanat ulama memimpin rohani orang banyak. Pelanggaran undang-undang adalah pengkhianat, membuka rahasia Negara kepada musuh adalah pengkhianat. Ulama yang membangkit-bangkitkan masalah khilafiah membawa fitnah dalam kalangan ummat adalah pengkhianat, di dalam ini termasuk juga memegang amanah rumah tangga, tanggung jawab anak dan istri. Termasuk juga memegang rahasia rumah tangga, rahasia suami istri.

Setiap amanat yang dibebankan oleh orang lain seorang pemimpin atau pun yang telah dipercayakan kepadanya mampu dipertanggungjawabkan. Amanat Allah kepada manusia terhadap dirinya dia mampu mempertanggung jawabkan di kemudian hari apa yang dimilikinya baik harta, anak istri, dan suami itu amanat dari Allah untuk dijaga dan di akhir kelak Allah akan meminta pertanggung jawaban adakah manusia dalam hidupnya menjaga harta, anak, istri, suami dan memanfaatkan semua itu dengan baik.

Amanah terhadap Diri Sendiri

Amanat insan terhadap dirinya, menurut Ar-Razi dalam tafsirnya, termasuk dalam ini amanah didalam memilih mana yang muslihat untuk diri, bagi kebahagiaan dunia dan akhirat. Dan jangan mendahulukan kehendak syahwat dan angkara-murka yang akan mendapat membawa celaka. Termasuk juga menuntut ilmu pengetahuan yang berfaedah. Bermata pencaharian, jangan menganggur ditambah lagi ialah menjaga kesehatan, berobat kalaulah sakit. Menjaga diri ketika penyakit menular, misalnya meminta suntikan TCD kepada Dokter atau tidak meminum air mentah ketika terjangkit kolera. Amanah ini dapat berupa janji

kepada diri sendiri untuk memelihara dan menggunakan seluruh kemampuannya untuk menjaga kelangsungan hidup, kesejahteraan, dan kebahagiaan dirinya.

Hikmah Perilaku Amanah

Orang yang berbuat baik kepada orang lain, sesungguhnya ia telah berbuat baik kepada diri sendiri. Begitu juga sikap amanah memiliki dampak positif bagi diri sendiri. Di antara hikmah amanah adalah sebagai berikut:

1. Dipercaya orang lain, ini merupakan modal yang sangat berharga dalam menjalin hubungan atau berinteraksi antara sesama manusia.
2. Mendapatkan simpati dari semua pihak, baik kawan maupun lawan.
3. Hidupnya akan sukses dan dimudahkan oleh Allah Swt.

Glosarium

Akhlak : budi pekerti, pemakai, tingkah laku atau tabiat; tingkah laku seseorang yang didorong oleh suatu keinginan secara spontan

Amanah : jujur atau dapat dipercaya; janji atau titipan dan sesuatu yang dipercayakan seseorang

Apersepsi : kegiatan sebelum memasuki pembelajaran inti untuk menarik perhatian peserta didik agar fokus terhadap informasi baru yang akan disampaikan; penghayatan untuk menerima ide- ide baru

Hikmah : pengetahuan tentang berbagai akibat yang timbul dari sebuah perbuatan; mengklarifikasi kebenaran dengan ilmu pengetahuan dan akal.

Jujur : kesesuaian antara ucapan dan perbuatan; kesesuaian antara informasi dan kenyataan; ketegasan dan kemantapan hati; sesuatu yang baik yang tidak dicampuri kedustaan

khianat: kondisi di mana seseorang tidak setia atas apa yang dipercayakan kepadanya dari orang yang mempercayakannya

refleksi: kegiatan merenungkan kembali apa yang sudah dilakukan; merenungkan kembali apa yang sudah terjadi dan dilakukan; tindakan untuk menilai dan mengkaji diri, berdasarkan kebiasaan dan perilaku yang dilakukan

snowball throwing : merupakan metode pembelajaran yang dapat menggali potensi kepemimpinan peserta didik dalam kelompok dan ketrampilan membuat dan menjawab pertanyaan yang dipadukan melalui suatu permainan imajinatif membentuk dan melempar bola salju

Sumber : Hamka. 1991. *Tafsir Al-Azhar*. Jakarta: Pustaka.

Daftar Pustaka

Sumber Buku

Departemen Agama RI. 2011. *Al-Qur'an dan Tafsirnya (Edisi yang Disempurnakan)*. Jakarta: Departemen Agama RI.

Hamka. 1991. *Tafsir Al-Azhar*. Jakarta: Pustaka.

HS. Fachrudin. 1992. *Ensiklopedia Al-Quran*. Jakarta: PT. Melton Putra,

Samani, M. 2013. *Pendidikan Karakter: Konsep dan Model*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Suparman, d. 2020. *Dinamika Psikologi Pendidikan Islam*. Surabaya: Wade Group

Syi'aruddin, M Anwar. 2023. *Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti 2 untuk SMP/MTs Kelas VIII*. Bandung: Grafindo Media Pratama.

Wahab, M. A. 2013. *Selalu Ada Jawaban Selama Mengikuti Akhlak Rasulullah*. Jakarta: Qultum Media

Sumber Dokumen

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 033/H/KR/2022 tentang Perubahan atas Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 008/H/KR/2022 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar dan Jenjang Pendidikan Menengah pada Kurikulum Merdeka

Keputusan Kepala Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek Nomor 009/H/KR/2022 Tentang Dimensi, Elemen, dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila pada Kurikulum Merdeka.

Permendikbudristek RI Nomor 22 Tahun 2022 tentang Standar Mutu Buku, Standar Proses dan Kaidah Pemerolehan Naskah, serta Standar Proses dan Kaidah Penerbitan Buku.

Sumber Internet

IPT. 2021. <https://kumparan.com/berita-hari-ini/macam-macam-amanah-dalam-islam-yang-wajib-diamalkan-setiap-muslim-1wvEHPxi1E3#:~:text=Amanah%20terhadap%20dirinya%20sendiri,A1%20Mu'minun%20ayat%208>. [diunduh pada 31 Mei 2023]

LEMBAR PENGESAHAN
MODUL AJAR

Mata pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Nama Guru : Sri Rizkyah

Kelas : VIII

Sekolah : SMPN 3 PALOPO

Membenarkan bahwa semua isi dalam Modul Ajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP kelas VIII/ semester ganjil adalah sesuai dengan kegiatan yang dilakukan dan dapat dipergunakan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Mengetahui



Wakasek Kurikulum

Hairun Paripik., S. Pd

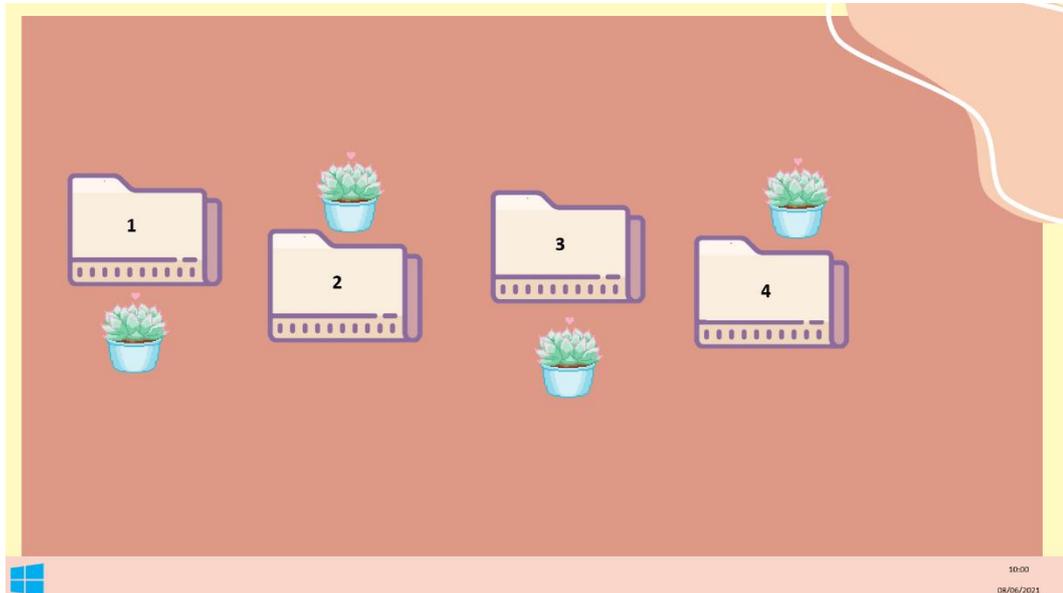
NIP 1971121221998021004

Guru Mata Pelajaran

Nurhidayat Ahmad., S. Pd

Lampiran 6

Media Games Edukasi





TEKA-TEKI SILANG

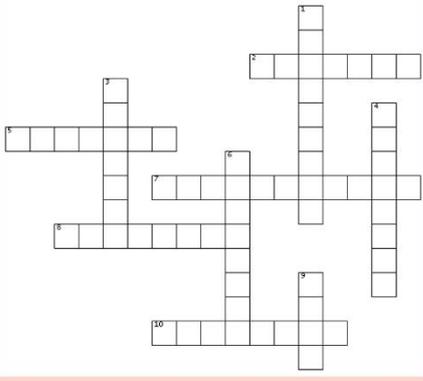

X

MENDATAR

2. Allah akan menempatkan bagi orang yang menepati janji/ menjaga amanah di surga
5. Orang yang berlaku amanah akan mendapatkan kebaikan, ketenangan, dan kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun di...
7. Salah satu dampak ingkar janji, adalah hilangnya dari orang lain terhadap kita.
8. Riya', Menghardik anak yatim, lalai dalam sholat adalah ciri-ciri Agama.
10. amanah berasal dari kata dalam bahasa Arab yaitu..

MENURUN

1. Fitnah, Ghibah, atau menggunjing adalah salah satu bentuk perilaku tidak jujur dalam
3. Dalam QS Al-Ahzab ayat 70, perintah untuk bertaqwa, jujur, dan berkata benar ditujukan kepada orang-orang yang
4. Orang yang tidak jujur dan senantiasa ingkar janji akan Allah tempatkan di neraka, yaitu neraka
6. Kejujuran akan mengantarkan seseorang kepada, dan akan mengantarkan seseorang ke surga
9. Jujur dinilai dari keikhlasan dan seseorang



>
<




TEKA-TEKI SILANG

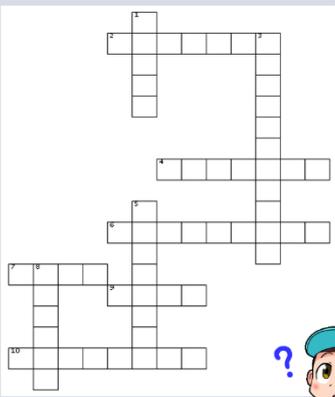
X

MENDATAR

2. Sifat tidak jujur dan tidak menepati janji termasuk sifat orang-orang
4. Allah akan menempatkan bagi orang yang menepati janji/ menjaga amanah di surga
6. Fitnah, Ghibah, atau menggunjing adalah salah satu bentuk perilaku tidak jujur dalam
7. Jujur dinilai dari keikhlasan dan seseorang
9. Sikap yang tepat jika kita tidak bisa berkata baik dan benar adalah
10. Orang yang tidak jujur dan senantiasa ingkar janji akan Allah tempatkan di neraka, yaitu neraka

MENURUN

1. Lawan kata jujur yaitu kazib, yang berarti
3. Salah satu dampak ingkar janji, adalah hilangnya dari orang lain terhadap kita.
5. Kejujuran akan mengantarkan seseorang kepada, dan akan mengantarkan seseorang ke surga
8. Sebutan bagi orang yang tidak menepati janji



>
<



X

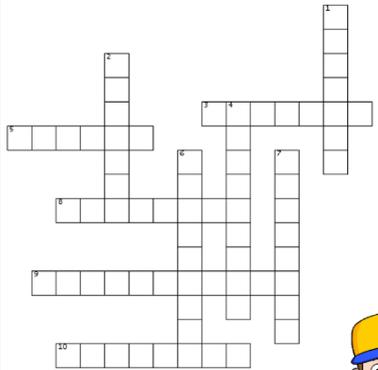
TEKA-TEKI SILANG

MENDATAR

- Orang yang berlaku amanah akan mendapatkan kebaikan, ketenangan, dan kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun di...
- Dalam bahasa Arab jujur berasal dari kata..
- Riya', Menghardik anak yatim, lalai dalam sholat adalah ciri-ciri Agama.
- Salah satu dampak ingkar janji, adalah hilangnya dari orang lain terhadap kita.
- Orang yang tidak jujur dan senantiasa ingkar janji akan Allah tempatkan di neraka, yaitu neraka . .

MENURUN

- Allah akan menempatkan bagi orang yang menepati janji/ menjaga amanah di surga
- Dalam QS Al-Ahzab ayat 70, perintah untuk bertakwa, jujur, dan berkata benar ditujukan kepada orang-orang yang
- Seseorang dikatakan jujur apabila ia berkata sesuai dengan..
- Contoh pelaksanaan amanah terhadap diri sendiri di antaranya adalah menjaga
- Kehidupan bermasyarakat yang penuh dengan kepercayaan akan menghasilkan hubungan yang..











X

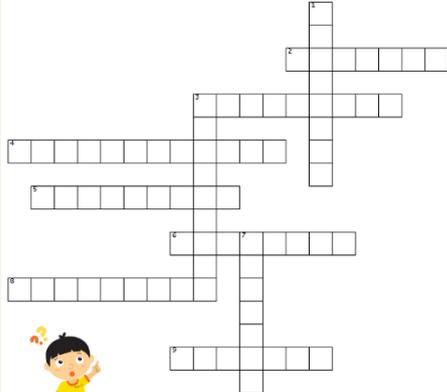
TEKA-TEKI SILANG

MENDATAR

- Allah akan menempatkan bagi orang yang menepati janji/ menjaga amanah di surga
- Contoh pelaksanaan amanah terhadap diri sendiri di antaranya adalah menjaga
- Konsekuensi amanah yang diterima manusia adalah balasan surga bagi yang menjalankan dan neraka bagi yang...
- Kepercayaan itu tidak muncul begitu saja. Ada sesuatu dalam diri seseorang yang dipercaya oleh orang lain sehingga ia memberikan amanahnya. Sesuatu itu adalah...
- Kehidupan bermasyarakat yang penuh dengan kepercayaan akan menghasilkan hubungan yang..
- Jujur adalah kesesuaian antara lahir dan batin, ucapan danserta berita dan fakta
- Orang yang berlaku amanah akan mendapatkan kebaikan, ketenangan, dan kebahagiaan hidup, baik di dunia maupun di...

MENURUN

- manfaat yang bisa diperoleh bagi orang yang berlaku amanah dan jujur dapat meningkatkan...
- Seseorang dikatakan jujur apabila ia berkata sesuai dengan..
- seorang yang amanah dan jujur akan terhindar dari sifat..










Lampiran 7

Lembar Validasi Instrumen (Ahli Media, Materi, Soal Tes)

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Ilustrasi	1, 2, 3	3
2.	Kualitas dan tampilan media	4, 5, 6, 7	4
3.	Daya Tarik	8, 9, 10	3
TOTAL			10

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas.			✓	
3.	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan.			✓	
4.	Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
5.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓

C. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
- ② Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran:

- Pustaka Aspek geragataa disusutka dg jenis media

Palopo,

Validator



M. Yawin, Spd., M Pd

NIP. 1966019200121009

**LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA PEMBELAJARAN GAMES
EDUKASI**

A. Identitas Validator

Nama Validator : Dr. H'shullah, S.Pd., M.Ed.
Instansi : IAIN Palopo
Bidang Keahlian : Manajemen Pendidikan

B. Petunjuk:

Penyusunan skripsi dengan judul: "Efektivitas Media Pembelajaran Games Edukasi Dengan Pendekatan *Edutainment* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Palopo Kelas VIII", peneliti menggunakan instrumen angket validasi penelitian media *games* edukasi pembelajaran PAI. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

1. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap media *games* edukasi yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
2. Untuk tabel tentang *Aspek yang Dinilai*, dimohon Bapak/Ibu memberikan tanda centang (✓) pada angka yang terdapat pada kolom penilaian Bapak/Ibu.

Keterangan Skala Penilaian:

1. Tidak Valid
 2. Kurang Valid
 3. Cukup Valid
 4. Valid
3. Untuk *Penilaian Umum*, dimohon Bapak/Ibu melingkari angka yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu.
 4. Untuk saran dan revisi, Bapak/Ibu dapat langsung menuliskannya pada naskah yang perlu direvisi, atau menuliskannya pada kolom *saran* yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

C. Tabel Penilaian

No	Aspek yang dinilai	Skala penilaian					Komentar
		1	2	3	4	5	
1.	Ilustrasi						
	a. Media yang digunakan dapat memberikan ilustrasi yang sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.			✓			
	b. Keunikan media menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik				✓		
	c. Media menarik perhatian peserta didik dengan pemberian animasi pada setiap slide			✓			
2.	Tampilan media						
	a. Penampilan media games edukasi menarik perhatian peserta			✓			
	b. Kombinasi warna yang menarik			✓			
	c. Desain media yang menarik			✓			
	d. Pergantian slide menarik serta tidak monoton			✓			
3.	Daya tarik						
	a. Penggunaan media dapat mengurangi ketergantungan peserta didik terhadap guru				✓		
	b. Pengoperasian media mudah digunakan				✓		
	c. Media bersifat mudah dipahami				✓		

D. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran

- Slide masih monoton, sebaiknya setiap slide berbeda tampilannya.
- Pilih warna " yg menarik.

Palopo, 30/10/2024

Validator



Mr. Hidayat, S.Pd, M.Pd.

NIP.

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI BUTIR SOAL

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	1. Menjelaskan pengertian jujur	1, 2,	2
	2. Menguraikan cara menerapkan jujur dalam keseharian	3, 4, 5, 6,	4
	3. Menyebutkan hikmah perilaku jujur	7, 8, 9,	3
	4. Menjelaskan pengertian amanah	10	1
	5. Menguraikan bentuk amanah terhadap Allah Swt. dan Rasul-Nya	11, 12, 13	3
	6. Menguraikan bentuk amanah terhadap sesama manusia dan diri sendiri	14, 15, 16, 17,18, 19	6
	7. Menyebutkan hikmah perilaku Amanah	20	1
TOTAL			20

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
3.	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan.			✓	
4.	Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
5.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓

C. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

E. Komentar dan Saran

Palopo,

Validator



W. Amin, S.Pd., M.Pd.

NIP. 199001192020121009

C. Tabel Penilaian

No	Butir penilaian	Score				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian butir soal dengan tugas penelitian				✓	
2	Kesesuaian butir soal dengan materi				✓	
3	Penggunaan bahasa dan tulisan soal mudah di pahami				✓	
4	Butir soal tidak mengandung arti ganda				✓	
5	Bobot tiap soal sesuai dengan tingkat kesulitan				✓	

D. Penilaian Umum:

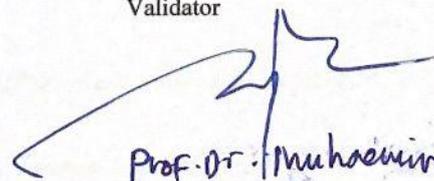
1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan ✓
3. Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentor dan Saran:

Perhatikan Setiap Soal, seperti Nomor
2.

Palopo,

Validator



Prof. Dr. Muhaemin

NIP. 19790203 201501 1006

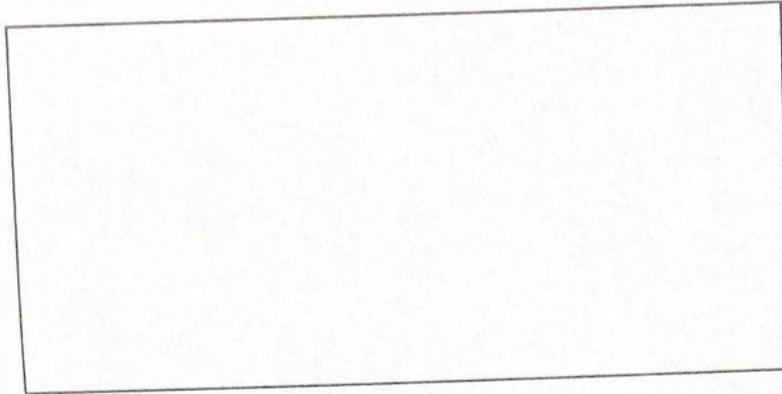
C. Tabel Penilaian

No	Butir penilaian	Score				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian butir soal dengan tugas penelitian					✓
2	Kesesuaian butir soal dengan materi				✓	
3	Penggunaan bahasa dan tulisan soal mudah di pahami				✓	
4	Butir soal tidak mengandung arti ganda				✓	
5	Bobot tiap soal sesuai dengan tingkat kesulitan					✓

D. Penilaian Umum:

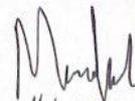
1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran



Palopo,

Validator



Muli Yamin, S.pd., W.pd

NIP. 199008 2020121009

KISI-KISI INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

No	Indikator	Nomor Butir	Jumlah Butir
1.	Ilustrasi	1, 2, 3	3
2.	Kualitas dan tampilan media	4, 5, 6, 7	4
3.	Daya Tarik	8, 9, 10	3
4.	Kesesuaian dengan Kurikulum	11, 12, 13	3
5.	Keruntutan materi	14, 15, 16	3
6.	Kesesuaian dengan Karakter Peserta Didik	17, 18, 19	3
TOTAL			19

Kesediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

B. Tabel Penilaian

No.	Aspek yang Dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
1.	Petunjuk penggunaan lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
2.	Aspek penilaian lembar validasi dinyatakan dengan jelas.				✓
3.	Kesesuaian butir pernyataan dengan aspek yang diharapkan.			✓	
4.	Lembar validasi menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar.				✓
5.	Lembar validasi menggunakan bahasa yang mudah dipahami dan tidak menimbulkan penafsiran ganda.				✓

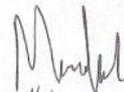
C. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan
2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan
3. Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran

Palopo,

Validator



Mida Yakin, S.pd., W. Pd.

NIP. 199008 2020121009

Kesesuaian dengan Kurikulum				
4.	a. Materi sesuai dengan kurikulum di Sekolah SMPN 3 Palopo yaitu Kurikulum Merdeka			✓
	b. Kesesuaian materi dengan Capaian pembelajaran		✓	
	c. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran			✓
5.	Keruntutan Materi			
	a. Kejelasan materi yang terdapat pada media <i>games</i> edukasi.			✓
	b. Materi berkaitan dengan kehidupan sehari-hari atau kontekstual			✓
	c. Materi disajikan secara runtut			✓
6.	Kesesuaian dengan Karakter Peserta Didik			
	a. Materi yang disajikan sesuai dengan tingkat berpikir peserta didik di kelas VIII SMP.		✓	
	b. Materi yang disajikan dapat menambah wawasan atau pengetahuan peserta didik.			✓
	c. Materi yang disajikan mudah dipahami oleh peserta didik.			✓

C. Penilaian Umum:

1. Belum layak digunakan

2. Layak digunakan setelah dilakukan perbaikan ✓

3. Layak digunakan tanpa revisi

D. Komentar dan Saran:

Lembar Validasi ini dapat digunakan
pada Efektivitas Media Pembelajaran
Games Edukasi.

Palopo,

Validator



Mawardi, S. Ag. M. Pd.

NIP. 196808021997031001

Lampiran 8

Lembar Soal (*pre test*)

Soal Pilihan Ganda (Pre Test)

Nama :

Kelas :

1. Sifat seseorang yang menyatakan sesuatu dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak ditambah atau dikurangi disebut..
 - A. Adil
 - B. Jujur
 - C. Disiplin
 - D. Percaya diri
2. Berikut yang tidak termasuk pengertian jujur adalah..
 - A. Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan
 - B. Sesuatu yang tidak mengandung kedustaan
 - C. Kesesuaian informasi dan kenyataan
 - D. Ketegasan dan kemantapan
3. Seseorang penjual tidak mengurangi takaran dan timbangan dalam jual beli, merupakan salah satu bentuk kejujuran dalam hal
 - A. Muamalah
 - B. Perkataan
 - C. Menepati janji
 - D. Berpenampilan
4. Berikut contoh perilaku jujur dalam perbuatan adalah..
 - A. Dio mengatakan bahwa yang bersalah sebenarnya adalah Andi
 - B. Saat mengerjakan ulangan Beni tidak menyontek
 - C. Udin rajin puasa Senin Kamis karena Allah SWT
 - D. Pak Zanuri menjalankan ibadah haji
5. Perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari contohnya....
 - A. Rajin belajar agar dapat mengharumkan nama bangsa dan Negara
 - B. Menemukan dompet teman dan mengembalikannya
 - C. Bersikap ramah kepada semua orang
 - D. Datang ke sekolah tepat waktu

6. Perhatikan ilustrasi berikut!

Riska memiliki akun media sosial Facebook. Rizka memasang gambar artis K-Pop sebagai foto profil. Nama akunnya pun berbeda dengan nama aslinya. Riska ingin terlihat lebih keren di media sosial sehingga mendapatkan teman yang banyak. Bagaimanakah pendapat kalian tentang perilaku Riska itu?

- A. Riska telah melakukan perbuatan yang tidak jujur
- B. perilaku Riska sudah menjadi hal yang lumrah di media sosial
- C. tidak masalah karena media sosial itu untuk seru-seruan saja
- D. penampilan di media sosial memang harus menarik dan keren

7. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Orang jujur akan mendapatkan banyak teman
- 2) Orang jujur akan susah hidupnya
- 3) Orang jujur akan mendapatkan kebahagiaan di akhirat.
- 4) Orang munafik akan disukai teman di akhirat
- 5) Orang jujur selalu mendapatkan berkah di mana saja

Pernyataan di atas yang tidak termasuk hikmah dari perilaku jujur adalah..

- A. 2 dan 4
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 5
- D. 1 dan 4

8. Hikmah berperilaku jujur bagi diri sendiri adalah..

- A. Mempercepat kemajuan suatu bangsa
- B. Terlindung hak-haknya
- C. Terwujudnya keadilan yang sebenarnya
- D. Semakin dipercaya orang lain

9. Dibawah ini beberapa hikmah yang dapat dipetik dari perilaku jujur, antara lain sebagai berikut, kecuali....

- A. Jujur akan membuat kita menjadi tidak tenang
- B. Mendapatkan kemudahan dalam hidupnya
- C. Selamat dari azab dan bahaya
- D. Dijamin masuk surga

10. Sesuatu yang ditiptkan kepada orang lain, keamanan dan ketenteraman, dan dapat dipercaya merupakan arti dari ... menurut bahasa Indonesia.

- A. Amanah
- B. Jujur
- C. Disiplin
- D. Istiqomah

11. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menjalankan salat lima waktu
- (2) Belajar dengan tekun dan ikhlas
- (3) Disiplin dalam membagi waktu
- (4) Bekerja keras mencari nafkah untuk keluarga

Contoh amanah kepada Allah Swt ditunjukkan oleh pernyataan nomor

- A. (1) dan (2)
- B. (1) dan (3)
- C. (2) dan (3)
- D. (2) dan (4)

12. Menjaga amanah harus dilakukan karena ...

- A. Ingin mendapat penghasilan yang lebih besar lagi
- B. Ingin mendapat ridha Allah Swt.
- C. Ingin dipuji dan menjadi terkenal
- D. Ingin mendapatkan nama baik dari masyarakat

13. Perhatikan beberapa contoh berikut!

- (1) Beribadah kepada Allah
- (2) Menitipkan barang kepada teman
- (3) Disiplin dalam menjaga kesehatan diri

(4) Mengembalikan barang yang dipinjam dari teman

(5) Meminjamkan barang kepada teman yang memerlukan

Contoh perilaku amanah terdapat pada nomor

A. (1), (2), dan (3)

B. (1), (3), dan (5)

C. (1), (3), dan (4)

D. (1), (4), dan (5)

14. Berikut ini contoh perilaku amanah kepada diri sendiri adalah

A. Bekerja keras diniatkan ibadah karena Allah Swt.

B. Mengembalikan pinjaman sebelum waktu yang ditentukan

C. Menjaga barang titipan seperti menjaga barang milik sendiri

D. Beristirahat yang cukup dan tidak begadang sampai tengah malam

15. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada suatu hari Andi menitipkan sepedanya kepada Arman. Keluarga Andi harus pergi ke luar kota untuk urusan keluarga dalam jangka waktu yang cukup lama. Arman pun menyimpan sepeda Andi di gudang. Sampai Andi pulang, sepeda itu tidak pernah digunakan Arman dan hanya disimpan di dalam gudang saja.

Bagaimanakah pandangan kalian terhadap sikap Arman?

A. Arman seorang yang amanah karena menerima titipan sepeda dari Andi

B. Sikap Arman tepat karena tidak menggunakan sepeda Andi untuk kepentingannya

C. Seharusnya Arman memeriksa sepeda Andi untuk memastikan keamanannya

D. Sebenarnya Arman dapat menggunakan sepeda itu, karena Andi sudah menitipkan.

16. Di bawah ini perilaku yang mencerminkan sifat amanah adalah....
- A. Teman menitipkan air, ia meminumnya sedikit
 - B. Meminjam barang, lalu ia mengembalikannya
 - C. Berkata sejujurnya kepada orang tuanya
 - D. Menghormati dan menaati orang tua dan guru
17. Sebagai seorang siswa Ashfa sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Tindakan Ashfa menunjukkan bahwa dia tidak memiliki sifat ...
- A. Amanah
 - B. Istiqomah
 - C. Jujur
 - D. Empati
18. Melaksanakan apa yang diperintahkan oleh orang tua merupakan contoh dari ...
- A. Amanah terhadap diri sendiri
 - B. Amanah terhadap semua makhluk di bumi
 - C. Amanah terhadap Allah Swt
 - D. Amanah terhadap sesama manusia
19. Berikut ini cara berperilaku amanah yang tepat kecuali ...
- A. Meyakini bahwa amanah merupakan titipan belaka sehingga tidak mempunyai hak untuk memiliki
 - B. Menyadari bahwa setiap amanah tidak dipertanggungjawabkan, baik di dunia maupun di akhirat
 - C. Menjaga amanah yang diberikan sebaik-baiknya agar tidak rusak atau berkurang nilainya
 - D. Melaksanakan amanah sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan
20. Salah satu hikmah amanah adalah
- A. mendapat uang banyak
 - B. mendapat simpati
 - C. dibenci orang
 - D. hidupnya sulit

lembar soal (*post-test*)

Soal Pilihan Ganda (Post Test)

Nama :

Kelas :

1. Sifat seseorang yang menyatakan sesuatu dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak ditambah atau dikurangi disebut..
A. Adil
B. Jujur
C. Disiplin
D. Percaya diri
2. Berikut yang tidak termasuk pengertian jujur adalah..
A. Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan
B. Sesuatu yang tidak menyangkut keadilan
C. Kesesuaian informasi dan kenyataan
D. Ketegasan dan kemandirian
3. Seseorang penjual tidak mengurangi takaran dan timbangan dalam jual beli, merupakan salah satu bentuk kejujuran dalam hal
A. Muamalah
B. Perkataan
C. Menepati janji
D. Berpenampilan
4. Berikut contoh perilaku jujur dalam perbuatan adalah..
A. Dio mengatakan bahwa yang bersalah sebenarnya adalah Andi
B. Saat mengerjakan ulangan Beni tidak menyontek
C. Udin rajin puasa Senin kamis karena Allah SWT
D. Pak Zanuri menjalankan ibadah haji
5. Perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari contohnya....
A. Rajin belajar agar dapat mengharumkan nama bangsa dan Negara
B. Menemukan dompet teman dan mengembalikannya
C. Bersikap ramah kepada semua orang
D. Datang kesekolah tepat waktu

6. Perhatikan ilustrasi berikut!

Riska memiliki akun media sosial Facebook. Rizka memasang gambar artis K-Pop sebagai foto profil. Nama akunnya pun berbeda dengan nama aslinya. Riska ingin terlihat lebih keren di media sosial sehingga mendapatkan teman yang banyak. Bagaimanakah pendapat kalian tentang perilaku Riska itu?

- A. Riska telah melakukan perbuatan yang tidak jujur
- B. perilaku Riska sudah menjadi hal yang lumrah di media sosial
- C. tidak masalah karena media sosial itu untuk seru-seruan saja
- D. penampilan di media sosial memang harus menarik dan keren

7. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Orang jujur akan mendapatkan banyak teman
 - 2) Orang jujur akan susah hidupnya
 - 3) Orang jujur akan mendapatkan kebahagiaan di akhirat.
 - 4) Orang munafik akan disukai teman di akhirat
 - 5) Orang jujur selalu mendapatkan berkah di mana saja
- Pernyataan di atas yang tidak termasuk hikmah dari perilaku jujur adalah..

- A. 2 dan 4
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 5
- D. 1 dan 4

8. Hikmah berperilaku jujur bagi diri sendiri adalah..

- A. Mempercepat kemajuan suatu bangsa
- B. Terlindung hak-haknya
- C. Terwujudnya keadilan yang sebenarnya
- D. Semakin dipercaya orang lain

9. Dibawah ini beberapa hikmah yang dapat dipetik dari perilaku jujur, antara lain sebagai berikut, kecuali...

- A. Jujur akan membuat kita menjadi tidak tenang
- B. Mendapatkan kemudahan dalam hidupnya
- C. Selamat dari azab dan bahaya
- D. Dijamin masuk surga

10. Sesuatu yang ditiptkan kepada orang lain, keamanan dan ketenteraman, dan dapat dipercaya merupakan arti dari ... menurut bahasa Indonesia.

- A. Amanah
- B. Jujur
- C. Disiplin
- D. Istiqomah

11. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menjalankan salat lima waktu
- (2) Belajar dengan tekun dan ikhlas
- (3) Disiplin dalam membagi waktu
- (4) Bekerja keras mencari nafkah untuk keluarga

Contoh amanah kepada Allah Swt ditunjukkan oleh pernyataan nomor

- A. (1) dan (2)
- B. (1) dan (3)
- C. (2) dan (3)
- D. (2) dan (4)

12. Menjaga amanah harus dilakukan karena ...

- A. Ingin mendapat penghasilan yang lebih besar lagi
- B. Ingin mendapat ridha Allah Swt.
- C. Ingin dipuji dan menjadi terkenal
- D. Ingin mendapatkan nama baik dari masyarakat

13. Perhatikan beberapa contoh berikut!

- (1) Beribadah kepada Allah
- (2) Menitipkan barang kepada teman
- (3) Disiplin dalam menjaga kesehatan diri

(4) Mengembalikan barang yang dipinjam dari teman

(5) Meminjamkan barang kepada teman yang memerlukan

Contoh perilaku amanah terdapat pada nomor

A. (1), (2), dan (3)

B. (1), (3), dan (5)

C. (1), (3), dan (4)

D. (1), (4), dan (5)

14. Berikut ini contoh perilaku amanah kepada diri sendiri adalah

A. Bekerja keras diniatkan ibadah karena Allah Swt.

B. Mengembalikan pinjaman sebelum waktu yang ditentukan

C. Menjaga barang titipan seperti menjaga barang milik sendiri

D. Beristirahat yang cukup dan tidak begadang sampai tengah malam

15. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada suatu hari Andi menitipkan sepedanya kepada Arman. Keluarga Andi harus pergi ke luar kota untuk urusan keluarga dalam jangka waktu yang cukup lama. Arman pun menyimpan sepeda Andi di gudang. Sampai Andi pulang, sepeda itu tidak pernah digunakan Arman dan hanya disimpan di dalam gudang saja.

Bagaimanakah pandangan kalian terhadap sikap Arman?

A. Arman seorang yang amanah karena menerima titipan sepeda dari Andi

B. Sikap Arman tepat karena tidak menggunakan sepeda Andi untuk kepentingannya

C. Seharusnya Arman memeriksa sepeda Andi untuk memastikan keamanannya

D. Sebenarnya Arman dapat menggunakan sepeda itu, karena Andi sudah menitipkan.

16. Di bawah ini perilaku yang mencerminkan sifat amanah adalah....
- A. Teman menitipkan air, ia meminumnya sedikit
 - B. Meminjam barang, lalu ia mengembalikannya
 - C. Berkata sejujurnya kepada orang tuanya
 - D. Menghormati dan menaati orang tua dan guru
17. Sebagai seorang siswa Ashfa sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Tindakan Ashfa menunjukkan bahwa dia tidak memiliki sifat ...
- A. Amanah
 - B. Istiqomah
 - C. Jujur
 - D. Empati
18. Melaksanakan apa yang diperintahkan oleh orang tua merupakan contoh dari ...
- A. Amanah terhadap diri sendiri
 - B. Amanah terhadap semua makhluk di bumi
 - C. Amanah terhadap Allah Swt
 - D. Amanah terhadap sesama manusia
19. Berikut ini cara berperilaku amanah yang tepat kecuali ...
- A. Meyakini bahwa amanah merupakan titipan belaka sehingga tidak mempunyai hak untuk memiliki
 - B. Menyadari bahwa setiap amanah tidak dipertanggungjawabkan, baik di dunia maupun di akhirat
 - C. Menjaga amanah yang diberikan sebaik-baiknya agar tidak rusak atau berkurang nilainya
 - D. Melaksanakan amanah sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan
20. Salah satu hikmah amanah adalah
- A. mendapat uang banyak
 - B. mendapat simpati
 - C. dibenci orang
 - D. hidupnya sulit

Lampiran 9

Hasil Belajar Peserta Didik

Pre test kelas kontrol

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Soal Pilihan Ganda (Pre Test)

Nama : Falisa Fibi Malin

Kelas : VIII BE

25 / 1

1. Sifat seseorang yang menyatakan sesuatu dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak ditambah atau dikurangi disebut..
A. Adil
B. Jujur
C. Disiplin
 D. Percaya diri
2. Berikut yang tidak termasuk pengertian jujur adalah..
 A. Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan
B. Sesuatu yang tidak mengandung ke dustaan
C. Kesesuaian informasi dan kenyataan
D. Ketegasan dan kemantapan
3. Seseorang penjual tidak mengurangi takaran dan timbangan dalam jual beli, merupakan salah satu bentuk kejujuran dalam hal
A. Muamalah
 B. Perkataan
C. Menepati janji
D. Berpenampilan
4. Berikut contoh perilaku jujur dalam perbuatan adalah..
 A. Dio mengatakan bahwa yang bersalah sebenarnya adalah Andi
B. Saat mengerjakan ulangan Beni tidak menyontek
C. Udin rajin puasa Senin kamis karena Allah SWT
D. Pak Zanuri menjalankan ibadah haji
5. Perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari contohnya....
A. Rajin belajar agar dapat mengharumkan nama bangsa dan Negara
 B. Menemukan dompet teman dan mengembalikannya
C. Bersikap ramah kepada semua orang
D. Datang kesekolah tepat waktu

6. Perhatikan ilustrasi berikut!

Riska memiliki akun media sosial Facebook. Rizka memasang gambar artis K-Pop sebagai foto profil. Nama akunnya pun berbeda dengan nama aslinya. Riska ingin terlihat lebih keren di media sosial sehingga mendapatkan teman yang banyak. Bagaimanakah pendapat kalian tentang perilaku Riska itu?

- A. Riska telah melakukan perbuatan yang tidak jujur
- B. perilaku Riska sudah menjadi hal yang lumrah di media sosial
- C. tidak masalah karena media sosial itu untuk seru-seruan saja
- D. penampilan di media sosial memang harus menarik dan keren

7. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Orang jujur akan mendapatkan banyak teman
- 2) Orang jujur akan susah hidupnya
- 3) Orang jujur akan mendapatkan kebahagiaan di akhirat
- 4) Orang munafik akan disukai teman di akhirat
- 5) Orang jujur selalu mendapatkan berkah di mana saja

Pernyataan di atas yang tidak termasuk hikmah dari perilaku jujur adalah..

- A. 2 dan 4
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 5
- D. 1 dan 4

8. Hikmah berperilaku jujur bagi diri sendiri adalah..

- A. Mempercepat kemajuan suatu bangsa
- B. Terlindung hak-haknya
- C. Terwujudnya keadilan yang sebenarnya
- D. Semakin dipercaya orang lain

9. Dibawah ini beberapa hikmah yang dapat dipetik dari perilaku jujur, antara lain sebagai berikut, kecuali....

- A. Jujur akan membuat kita menjadi tidak tenang
- B. Mendapatkan kemudahan dalam hidupnya
- C. Selamat dari azab dan bahaya
- D. Dijamin masuk surga

10. Sesuatu yang dititipkan kepada orang lain, keamanan dan ketenteraman, dan dapat dipercaya merupakan arti dari ... menurut bahasa Indonesia.
- A. Amanah
 - B. Jujur
 - C. Disiplin
 - D. Istiqomah

11. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menjalankan salat lima waktu
- (2) Belajar dengan tekun dan ikhlas
- (3) Disiplin dalam membagi waktu
- (4) Bekerja keras mencari nafkah untuk keluarga

Contoh amanah kepada Allah Swt ditunjukkan oleh pernyataan nomor

- A. (1) dan (2)
- B. (1) dan (3)
- C. (2) dan (3)
- D. (2) dan (4)

12. Menjaga amanah harus dilakukan karena

- A. Ingin mendapat penghasilan yang lebih besar lagi
- B. Ingin mendapat ridha Allah Swt.
- C. Ingin dipuji dan menjadi terkenal
- D. Ingin mendapatkan nama baik dari masyarakat

13. Perhatikan beberapa contoh berikut!

- (1) Beribadah kepada Allah
- (2) Menitipkan barang kepada teman
- (3) Disiplin dalam menjaga kesehatan diri

(4) Mengembalikan barang yang dipinjam dari teman

(5) Meminjamkan barang kepada teman yang memerlukan

Contoh perilaku amanah terdapat pada nomor

A. (1), (2), dan (3)

B. (1), (3), dan (5)

C. (1), (3), dan (4)

D. (1), (4), dan (5)

14. Berikut ini contoh perilaku amanah kepada diri sendiri adalah

A. Bekerja keras diniatkan ibadah karena Allah Swt.

B. Mengembalikan pinjaman sebelum waktu yang ditentukan

C. Menjaga barang titipan seperti menjaga barang milik sendiri

D. Beristirahat yang cukup dan tidak begadang sampai tengah malam

15. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada suatu hari Andi menitipkan sepedanya kepada Arman. Keluarga Andi harus pergi ke luar kota untuk urusan keluarga dalam jangka waktu yang cukup lama. Arman pun menyimpan sepeda Andi di gudang. Sampai Andi pulang, sepeda itu tidak pernah digunakan Arman dan hanya disimpan di dalam gudang saja.

Bagaimanakah pandangan kalian terhadap sikap Arman?

A. Arman seorang yang amanah karena menerima titipan sepeda dari Andi

B. Sikap Arman tepat karena tidak menggunakan sepeda Andi untuk kepentingannya

C. Seharusnya Arman memeriksa sepeda Andi untuk memastikan keamanannya

D. Sebenarnya Arman dapat menggunakan sepeda itu, karena Andi sudah menitipkan.

16. Di bawah ini perilaku yang mencerminkan sifat amanah adalah....

- A. Teman menitipkan air, ia meminumnya sedikit
- B. Meminjam barang, lalu ia mengembalikannya
- C. Berkata sejujurnya kepada orang tuanya
- D. Menghormati dan menaati orang tua dan guru



17. Sebagai seorang siswa Ashfa sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Tindakan Ashfa menunjukkan bahwa dia tidak memiliki sifat ..

- A. Amanah
- B. Istiqomah
- C. Jujur
- D. Empati



18. Melakukan apa yang diperintahkan oleh orang tua merupakan contoh dari ...

- A. Amanah terhadap diri sendiri
- B. Amanah terhadap semua makhluk di bumi
- C. Amanah terhadap Allah Swt
- D. Amanah terhadap sesama manusia



19. Berikut ini cara berperilaku amanah yang tepat kecuali ...

- A. Meyakini bahwa amanah merupakan titipan belaka sehingga tidak mempunyai hak untuk memiliki
- B. Menyadari bahwa setiap amanah tidak dipertanggungjawabkan, baik di dunia maupun di akhirat
- C. Menjaga amanah yang diberikan sebaik-baiknya agar tidak rusak atau berkurang nilainya
- D. Melaksanakan amanah sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan



20. Salah satu hikmah amanah adalah

- A. mendapat uang banyak
- B. mendapat simpati
- C. dibenci orang
- D. hidupnya sulit



Pre Test kelas eksperimen

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Soal Pilihan Ganda (Pre Test)

Nama : st. samsyah ilham

50

Kelas : 8c / VIII C

1. Sifat seseorang yang menyatakan sesuatu dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak ditambah atau dikurangi disebut..
A. Adil
 B. Jujur ✓
C. Disiplin
D. Percaya diri
2. Berikut yang tidak termasuk pengertian jujur adalah..
A. Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan
 B. Sesuatu yang tidak mengandung kedustaan ✗
C. Kesesuaian informasi dan kenyataan
D. Ketegasan dan kemantapan
3. Seseorang penjual tidak mengurangi takaran dan timbangan dalam jual beli, merupakan salah satu bentuk kejujuran dalam hal
 A. Muamalah ✓
B. Perkataan
C. Menepati janji
D. Berpenampilan
4. Berikut contoh perilaku jujur dalam perbuatan adalah..
A. Dio mengatakan bahwa yang bersalah sebenarnya adalah Andi
 B. Saat mengerjakan ulangan Beni tidak menyontek ✗
C. Udin rajin puasa Senin kamis karena Allah SWT ✓
D. Pak Zanuri menjalankan ibadah haji
5. Perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari contohnya....
A. Rajin belajar agar dapat mengharumkan nama bangsa dan Negara
 B. Menemukan dompet teman dan mengembalikannya ✓
C. Bersikap ramah kepada semua orang
D. Datang kesekolah tepat waktu



6. Perhatikan ilustrasi berikut!

Riska memiliki akun media sosial Facebook. Rizka memasang gambar artis K-Pop sebagai foto profil. Nama akunnya pun berbeda dengan nama aslinya. Riska ingin terlihat lebih keren di media sosial sehingga mendapatkan teman yang banyak. Bagaimanakah pendapat kalian tentang perilaku Riska itu?

- A. Riska telah melakukan perbuatan yang tidak jujur
- B. perilaku Riska sudah menjadi hal yang lumrah di media sosial ✓
- C. tidak masalah karena media sosial itu untuk seru-seruan saja
- D. penampilan di media sosial memang harus menarik dan keren .

7. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Orang jujur akan mendapatkan banyak teman
- 2) Orang jujur akan susah hidupnya
- 3) Orang jujur akan mendapatkan kebahagiaan di akhirat
- 4) Orang munafik akan disukai teman di akhirat
- 5) Orang jujur selalu mendapatkan berkah di mana saja

Pernyataan di atas yang tidak termasuk hikmah dari perilaku jujur adalah..

- A. 2 dan 4
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 5
- D. 1 dan 4

8. Hikmah berperilaku jujur bagi diri sendiri adalah..

- A. Mempercepat kemajuan suatu bangsa
- B. Terlindung hak-haknya
- C. Terwujudnya keadilan yang sebenarnya ✓
- D. Semakin dipercaya orang lain

9. Dibawah ini beberapa hikmah yang dapat dipetik dari perilaku jujur, antara lain sebagai berikut, kecuali....

- A. Jujur akan membuat kita menjadi tidak tenang ✓
- B. Mendapatkan kemudahan dalam hidupnya
- C. Selamat dari azab dan bahaya
- D. Dijamin masuk surga

10. Sesuatu yang dititipkan kepada orang lain, keamanan dan ketenteraman, dan dapat dipercaya merupakan arti dari ... menurut bahasa Indonesia.

- A. Amanah
- B. Jujur
- C. Disiplin
- D. Istiqomah

11. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menjalankan salat lima waktu
- (2) Belajar dengan tekun dan ikhlas
- (3) Disiplin dalam membagi waktu
- (4) Bekerja keras mencari naikah untuk keluarga

Contoh amanah kepada Allah Swt ditunjukkan oleh pernyataan nomor

- A. (1) dan (2)
- B. (1) dan (3)
- C. (2) dan (3)
- D. (2) dan (4)

12. Menjaga amanah harus dilakukan karena

- A. Ingin mendapat penghasilan yang lebih besar lagi
- B. Ingin mendapat ridha Allah Swt.
- C. Ingin dipuji dan menjadi terkenal
- D. Ingin mendapatkan nama baik dari masyarakat

13. Perhatikan beberapa contoh berikut!

- (1) Beribadah kepada Allah
- (2) Menitipkan barang kepada teman
- (3) Disiplin dalam menjaga kesehatan diri

(4) Mengembalikan barang yang dipinjam dari teman

(5) Meminjamkan barang kepada teman yang memerlukan

Contoh perilaku amanah terdapat pada nomor

A. (1), (2), dan (3)

B. (1), (3), dan (5)

C. (1), (3), dan (4)

D. (1), (4), dan (5)

14. Berikut ini contoh perilaku amanah kepada diri sendiri adalah

A. Bekerja keras diniatkan ibadah karena Allah Swt.

B. Mengembalikan pinjaman sebelum waktu yang ditentukan

C. Menjaga barang titipan seperti menjaga barang milik sendiri

D. Beristirahat yang cukup dan tidak begadang sampai tengah malam

15. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada suatu hari Andi menitipkan sepedanya kepada Arman. Keluarga Andi harus pergi ke luar kota untuk urusan keluarga dalam jangka waktu yang cukup lama. Arman pun menyimpan sepeda Andi di gudang. Sampai Andi pulang, sepeda itu tidak pernah digunakan Arman dan hanya disimpan di dalam gudang saja.

Bagaimanakah pandangan kalian terhadap sikap Arman?

A. Arman seorang yang amanah karena menerima titipan sepeda dari Andi

B. Sikap Arman tepat karena tidak menggunakan sepeda Andi untuk kepentingannya

C. Seharusnya Arman memeriksa sepeda Andi untuk memastikan keamanannya

D. Sebenarnya Arman dapat menggunakan sepeda itu, karena Andi sudah menitipkan.

16. Di bawah ini perilaku yang mencerminkan sifat amanah adalah...

- A. Teman menitipkan air, ia meminumnya sedikit
- B. Meminjam barang, lalu ia mengembalikannya
- C. Berkata sejujurnya kepada orang tuanya
- D. Menghormati dan menaati orang tua dan guru

17. Sebagai seorang siswa Ashfa sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Tindakan Ashfa menunjukkan bahwa dia tidak memiliki sifat ...

- A. Amanah
- B. Istiqomah
- C. Jujur
- D. Empati

18. Melaksanakan apa yang diperintahkan oleh orang tua merupakan contoh dari ...

- A. Amanah terhadap diri sendiri
- B. Amanah terhadap semua makhluk di bumi
- C. Amanah terhadap Allah Swt
- D. Amanah terhadap sesama manusia

19. Berikut ini cara berperilaku amanah yang tepat kecuali ...

- A. Meyakini bahwa amanah merupakan titipan belaka sehingga tidak mempunyai hak untuk memiliki
- B. Menyadari bahwa setiap amanah tidak dipertanggungjawabkan, baik di dunia maupun di akhirat
- C. Menjaga amanah yang diberikan sebaik-baiknya agar tidak rusak atau berkurang nilainya
- D. Melaksanakan amanah sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan

20. Salah satu hikmah amanah adalah

- A. mendapat uang banyak
- B. mendapat simpati
- C. dibenci orang
- D. hidupnya sulit

Post Test kelas kontrol

Soal Pilihan Ganda (Post Test)

70

Nama : DILA

Kelas : VIII E

1. Sifat seseorang yang menyatakan sesuatu dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak ditambah atau dikurangi disebut..
A. Adil
 B. Jujur
C. Disiplin
D. Percaya diri
2. Berikut yang tidak termasuk pengertian jujur adalah..
A. Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan
B. Sesuatu yang tidak mengancam kedustaan
C. Kesesuaian informasi dan kenyataan
 D. Ketegasan dan kemantapan
3. Seseorang penjual tidak mengurangi takaran dan timbangan dalam jual beli, merupakan salah satu bentuk kejujuran dalam hal
 A. Muamalah
B. Perkataan
C. Menepati janji
D. Berpenampilan
4. Berikut contoh perilaku jujur dalam perbuatan adalah..
A. Dio mengatakan bahwa yang bersalah sebenarnya adalah Andi
 B. Saat mengerjakan ulangan Beni tidak menyontek
C. Udin rajin puasa Senin Kamis karena Allah SWT
D. Pak Zanuri menjalankan ibadah haji
5. Perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari contohnya....
A. Rajin belajar agar dapat mengharumkan nama bangsa dan Negara
B. Menemukan dompet teman dan mengembalikannya
 C. Bersikap ramah kepada semua orang
D. Datang kesekolah tepat waktu

X

6. Perhatikan ilustrasi berikut!

Riska memiliki akun media sosial Facebook. Rizka memasang gambar artis K-Pop sebagai foto profil. Nama akunnya pun berbeda dengan nama aslinya. Riska ingin terlihat lebih keren di media sosial sehingga mendapatkan teman yang banyak. Bagaimanakah pendapat kalian tentang perilaku Riska itu?

- A. Riska telah melakukan perbuatan yang tidak jujur
- B. perilaku Riska sudah menjadi hal yang lumrah di media sosial
- C. tidak masalah karena media sosial itu untuk seru-seruan saja ✓
- D. penampilan di media sosial memang harus menarik dan keren.

7. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Orang jujur akan mendapatkan banyak teman
- 2) Orang jujur akan susah hidupnya
- 3) Orang jujur akan mendapatkan kebahagiaan di akhirat
- 4) Orang munafik akan disukai teman di akhirat
- 5) Orang jujur selalu mendapatkan berkah di mana saja

Pernyataan di atas yang tidak termasuk hikmah dari perilaku jujur adalah..

- A. 2 dan 4
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 5 ✓
- D. 1 dan 4

8. Hikmah berperilaku jujur bagi diri sendiri adalah..

- A. Mempercepat kemajuan suatu bangsa
- B. Terlindung hak-haknya ✓
- C. Terwujudnya keadilan yang sebenarnya
- D. Semakin dipercaya orang lain

9. Dibawah ini beberapa hikmah yang dapat dipetik dari perilaku jujur, antara lain sebagai berikut, kecuali....

- A. Jujur akan membuat kita menjadi tidak tenang
- B. Mendapatkan kemudahan dalam hidupnya
- C. Selamat dari azab dan bahaya
- D. Dijamin masuk surga ✗

10. Sesuatu yang dititipkan kepada orang lain, keamanan dan ketenteraman, dan dapat dipercaya merupakan arti dari ... menurut bahasa Indonesia.

- A. Amanah
- B. Jujur
- C. Disiplin
- D. Istiqomah

11. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menjalankan salat lima waktu
- (2) Belajar dengan tekun dan ikhlas
- (3) Disiplin dalam membagi waktu
- (4) Bekerja keras mencari nafkah untuk keluarga

Contoh amanah kepada Allah Swt ditunjukkan oleh pernyataan nomor

- A. (1) dan (2)
- B. (1) dan (3)
- C. (2) dan (3)
- D. (2) dan (4)

12. Menjaga amanah harus dilakukan karena

- A. Ingin mendapat penghasilan yang lebih besar lagi
- B. Ingin mendapat ridha Allah Swt.
- C. Ingin dipuji dan menjadi terkenal
- D. Ingin mendapatkan nama baik dari masyarakat

13. Perhatikan beberapa contoh berikut!

- (1) Beribadah kepada Allah
- (2) Menitipkan barang kepada teman
- (3) Disiplin dalam menjaga kesehatan diri

(4) Mengembalikan barang yang dipinjam dari teman

(5) Meminjamkan barang kepada teman yang memerlukan

Contoh perilaku amanah terdapat pada nomor

A. (1), (2), dan (3)

B. (1), (3), dan (5)

C. (1), (3), dan (4)

~~D. (1), (4), dan (5)~~

14. Berikut ini contoh perilaku amanah kepada diri sendiri adalah

A. Bekerja keras diniatkan ibadah karena Allah Swt.

B. Mengembalikan pinjaman sebelum waktu yang ditentukan

~~C. Menjaga barang titipan seperti menjaga barang milik sendiri~~

D. Beristirahat yang cukup dan tidak begadang sampai tengah malam

15. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada suatu hari Andi menitipkan sepedanya kepada Arman. Keluarga Andi harus pergi ke luar kota untuk urusan keluarga dalam jangka waktu yang cukup lama. Arman pun menyimpan sepeda Andi di gudang. Sampai Andi pulang, sepeda itu tidak pernah digunakan Arman dan hanya disimpan di dalam gudang saja.

Bagaimanakah pandangan kalian terhadap sikap Arman?

~~A. Arman seorang yang amanah karena menerima titipan sepeda dari Andi~~

B. Sikap Arman tepat karena tidak menggunakan sepeda Andi untuk kepentingannya

C. Seharusnya Arman memeriksa sepeda Andi untuk memastikan keamanannya

D. Sebenarnya Arman dapat menggunakan sepeda itu, karena Andi sudah menitipkan.

Post test kelas eksperimen

Soal Pilihan Ganda (Post Test)

Nama : Mun. Rumpun Soy IV

Kelas : VIII

1. Sifat seseorang yang menyatakan sesuatu dengan sesungguhnya dan apa adanya, tidak ditambah atau dikurangi disebut..
A. Adil
 B. Jujur ✓
C. Disiplin
D. Percaya diri
2. Berikut yang tidak termasuk pengertian jujur adalah..
A. Kesesuaian antara ucapan dan perbuatan
B. Sesuatu yang tidak mengandung kedustaan
C. Kesesuaian informasi dan kenyataan ✓
 D. Ketegasan dan kemantapan
3. Seseorang penjual tidak mengurangi takaran dan timbangan dalam jual beli, merupakan salah satu bentuk kejujuran dalam hal
 A. Muamalah ✓
B. Perkataan
C. Menepati janji
D. Berpenampilan
4. Berikut contoh perilaku jujur dalam perbuatan adalah..
A. Dio mengatakan bahwa yang bersalah sebenarnya adalah Andi
 B. Saat mengerjakan ulangan Beni tidak menyontek ✓
C. Udin rajin puasa Senin kamis karena Allah SWT
D. Pak Zanuri menjalankan ibadah haji
5. Perilaku jujur dalam kehidupan sehari-hari contohnya....
A. Rajin belajar agar dapat mengharumkan nama bangsa dan Negara
 B. Menemukan dompet teman dan mengembalikannya ✓
C. Bersikap ramah kepada semua orang
D. Datang kesekolah tepat waktu ✓

6. Perhatikan ilustrasi berikut!

Riska memiliki akun media sosial Facebook. Rizka memasang gambar artis K-Pop sebagai foto profil. Nama akunnya pun berbeda dengan nama aslinya. Riska ingin terlihat lebih keren di media sosial sehingga mendapatkan teman yang banyak. Bagaimanakah pendapat kalian tentang perilaku Riska itu?

- A. Riska telah melakukan perbuatan yang tidak jujur ✓
- B. perilaku Riska sudah menjadi hal yang lumrah di media sosial
- C. tidak masalah karena media sosial itu untuk seru-seruan saja
- D. penampilan di media sosial memang harus menarik dan keren

7. Perhatikan pernyataan berikut ini!

- 1) Orang jujur akan mendapatkan banyak teman
- 2) Orang jujur akan susah hidupnya
- 3) Orang jujur akan mendapatkan kebahagiaan di akhirat
- 4) Orang munafik akan disukai teman di akhirat
- 5) Orang jujur selalu mendapatkan berkah di mana saja

Pernyataan di atas yang tidak termasuk hikmah dari perilaku jujur adalah..

- A. 2 dan 4 ✓
- B. 2 dan 3
- C. 1 dan 5
- D. 1 dan 4

8. Hikmah berperilaku jujur bagi diri sendiri adalah..

- A. Mempercepat kemajuan suatu bangsa
- B. Terlindung hak-haknya ✓
- C. Terwujudnya keadilan yang sebenarnya
- D. Semakin dipercaya orang lain

9. Dibawah ini beberapa hikmah yang dapat dipetik dari perilaku jujur, antara lain sebagai berikut, kecuali....

- A. Jujur akan membuat kita menjadi tidak tenang ✓
- B. Mendapatkan kemudahan dalam hidupnya
- C. Selamat dari azab dan bahaya
- D. Dijamin masuk surga

10. Sesuatu yang dititipkan kepada orang lain, keamanan dan ketenteraman, dan dapat dipercaya merupakan arti dari ... menurut bahasa Indonesia.

- A. Amanah
- B. Jujur
- C. Disiplin
- D. Istiqomah

11. Perhatikan beberapa pernyataan berikut!

- (1) Menjalankan salat lima waktu
- (2) Belajar dengan tekun dan ikhlas
- (3) Disiplin dalam membagi waktu
- (4) Bekerja keras mencari nafkah untuk keluarga

Contoh amanah kepada Allah Swt ditunjukkan oleh pernyataan nomor

- A. (1) dan (2)
- B. (1) dan (3)
- C. (2) dan (3)
- D. (2) dan (4)

12. Menjaga amanah harus dilakukan karena

- A. Ingin mendapat penghasilan yang lebih besar lagi
- B. Ingin mendapat ridha Allah Swt.
- C. Ingin dipuji dan menjadi terkenal
- D. Ingin mendapatkan nama baik dari masyarakat

13. Perhatikan beberapa contoh berikut!

- (1) Beribadah kepada Allah
- (2) Menitipkan barang kepada teman
- (3) Disiplin dalam menjaga kesehatan diri

(4) Mengembalikan barang yang dipinjam dari teman

(5) Meminjamkan barang kepada teman yang memerlukan

Contoh perilaku amanah terdapat pada nomor

A. (1), (2), dan (3)

B. (1), (3), dan (5)

C. (1), (3), dan (4)

D. (1), (4), dan (5)

14. Berikut ini contoh perilaku amanah kepada diri sendiri adalah

A. Bekerja keras diniatkan ibadah karena Allah Swt.

B. Mengembalikan pinjaman sebelum waktu yang ditentukan

C. Menjaga barang titipan seperti menjaga barang milik sendiri

D. Beristirahat yang cukup dan tidak begadang sampai tengah malam

15. Perhatikan ilustrasi berikut!

Pada suatu hari Andi menitipkan sepedanya kepada Arman. Keluarga Andi harus pergi ke luar kota untuk urusan keluarga dalam jangka waktu yang cukup lama. Arman pun menyimpan sepeda Andi di gudang. Sampai Andi pulang, sepeda itu tidak pernah digunakan Arman dan hanya disimpan di dalam gudang saja.

Bagaimanakah pandangan kalian terhadap sikap Arman?

A. Arman seorang yang amanah karena menerima titipan sepeda dari Andi

B. Sikap Arman tepat karena tidak menggunakan sepeda Andi untuk kepentingannya

C. Seharusnya Arman memeriksa sepeda Andi untuk memastikan keamanannya

D. Sebenarnya Arman dapat menggunakan sepeda itu, karena Andi sudah menitipkan.

16. Di bawah ini perilaku yang mencerminkan sifat amanah adalah....

A. Teman menitipkan air, ia meminumnya sedikit

B. Meminjam barang, lalu ia mengembalikannya

C. Berkata sejujurnya kepada orang tuanya ✓

D. Menghormati dan menaati orang tua dan guru

17. Sebagai seorang siswa Ashfa sering tidak menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Tindakan Ashfa menunjukkan bahwa dia tidak memiliki sifat ...

A. Amanah

B. Istiqomah

C. Jujur

D. Empati

18. Melakukan apa yang diperintahkan oleh orang tua merupakan contoh dari ...

A. Amanah terhadap diri sendiri

B. Amanah terhadap semua makhluk di bumi

C. Amanah terhadap Allah Swt ✓

D. Amanah terhadap sesama manusia

19. Berikut ini cara berperilaku amanah yang tepat kecuali ...

A. Meyakini bahwa amanah merupakan titipan belaka sehingga tidak mempunyai hak untuk memiliki

B. Menyadari bahwa setiap amanah tidak dipertanggungjawabkan, baik di dunia maupun di akhirat

C. Menjaga amanah yang diberikan sebaik-baiknya agar tidak rusak atau berkurang nilainya ✓

D. Melaksanakan amanah sebaik-baiknya sesuai dengan tujuan

20. Salah satu hikmah amanah adalah

A. mendapat uang banyak

B. mendapat simpati

C. dibenci orang ✓

D. hidupnya sulit

Lampiran 10

Analisis Data

Statistik Deskriptif

Descriptive Statistics

	N	Range	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	30	45	30	75	48,00	10,954
Posttest Eksperimen	30	25	75	100	88,00	7,497
Pretest Kontrol	27	35	30	65	47,59	8,130
Posttest Kontrol	27	30	60	90	71,85	7,740
Valid N (listwise)	27					

Uji Normalitas

Tests of Normality

Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.	
Hasil	Pretest E Kontrol	,152	27	,110	,956	27	,292
	Posttest E Kontrol	,145	27	,149	,946	27	,175
	Pretest C Eksperimen	,141	30	,131	,949	30	,163
	Posttest C Eksperimen	,139	30	,147	,937	30	,074

a. Lilliefors Significance Correction

Sumber : Hasil olah data SPSS

Uji T

Paired Sample Test									
Paired Differences						Significance			
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% confidence Interval Of the Difference		t	df	One-side p	Two-side p
				Lower	Upper				
Pair1 Pretest-Posttest	-40,000	7,311	1,335	-42,730	-37,270	-29968	29	<,001	<,001

Uji keefektivan / N-gain

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	30	,58	1,00	,7838	,12198
Ngain_persen	30	58,33	100,00	78,3809	12,19833
Valid N (listwise)	30				

Lampiran 11

Dokumentasi

Wawancara dengan guru PAI Kelas VIII



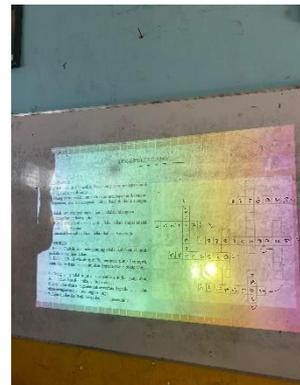
Mengerjakan soal *pre test*



Memperkenalkan media games edukasi



Proses pembelajaran menggunakan media games edukasi





Proses pembelajaran dikelas kontrol



Mengerjakan soal *post test*



Foto bersama



Lampiran 12

RIWAYAT HIDUP



Sri Rizkyah, lahir di Palopo pada tanggal 02 November 2002.

Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan seorang ayah bernama Sahiruddin dan ibu Hasmiati.

Saat ini penulis bertempat tinggal di Jl. Lasaktiaraja km. 4

Lebang Kec.Wara Bara Kota Palopo. Pendidikan Dasar

penulis diselesaikan pada tahun 2013 di SDN 27 Lebang. Kemudian, di tahun yang

sama menempuh pendidikan di SMP Negeri 2 Palopo Pada tahun 2017 melanjutkan

Pendidikan di SMA Negeri 1 Palopo pada tahun 2020, penulis melanjutkan

pendidikan di bidang yang ditekuni, yaitu prodi pendidikan agama Islam fakultas

tarbiyah dan ilmu keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo.