

Pengaruh Game Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Mengaji di TPQ Khoiru Ummah Mataram

Baiq Siti Hajar¹, Nining Pratiwi¹

¹Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat

Email: baiqsitihajar02@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran Al – Qur'an dilakukan melalui game edukasi dengan peserta didik dalam rangka penyampaian dan pemahaman ilmu yang disampaikan untuk meningkatkan peserta didik dalam belajar. Hal ini harus didukung dengan dinamika proses pembelajaran yang efektif dan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Metode penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode survey. Populasi dalam penelitian adalah peserta didik berjumlah 29 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah dengan menggunakan angket. Informasi yang didapat dari responden dengan menggunakan angket ini digunakan untuk menemukan pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan uji parsial (uji t) untuk menentukan hipotesis. Hasil yang diperoleh pada peserta didik berdasarkan pengujian parsial (uji t) yaitu 13.7256 (thitung) > 3.041 (ttabel) dengan signifikan 0,000 < 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H1 diterima dan H0 ditolak yang artinya ada pengaruh positif dan signifikan antara game edukasi terhadap motivasi belajar mengaji dalam pembelajaran Al-Qur'an Peserta didik. Pembelajaran mengaji dengan menggunakan game edukasi memberikan dampak pembelajaran yang positif terhadap motivasi belajar peserta didik.

Kata Kunci: Pembelajaran; Game Edukasi; Motivasi

Article History

Received: 09 Desember 2022

Accepted: 03 Januari 2022

*Corresponding Author

Abstract

Al-Qur'an learning is carried out through educational games with students in the context of conveying and understanding the knowledge conveyed to improve students' learning. This must be supported by the dynamics of an effective learning process and a fun learning atmosphere. The research method uses a quantitative approach using survey methods. The population in the study were students totaling 29 people. The data collection technique in this study was to use a questionnaire. Information obtained from respondents using this questionnaire was used to find the effect of using educational games on learning motivation. This study uses a partial test (t test) to determine the hypothesis. The results obtained for students based on partial testing (t test) are 13.7256 (tcount) > 3.041 (ttable) with a significance of 0.000 < 0.05. These results indicate that H1 is accepted and H0 is rejected, which means that there is a positive and significant influence between educational games on the motivation to learn the Koran in learning the Qur'an of students. Learning to recite the Koran by using educational games has a positive learning impact on students' learning motivation.

Keywords: Learning; Educational Games; Motivation



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kini sudah semakin pesat seiring perkembangan zaman dengan tuntutan untuk memenuhi kebutuhan manusia (Miftahudin, 2016). Baik teknologi informasi maupun komunikasi, salah satunya dalam bidang pendidikan (Ali & Sawalha, 2021; Yu, 2021). Pendidikan Belajar Mengaji adalah salah satu pendidikan yang sangat penting bagi umat muslim, karena mengaji merupakan sebuah ilmu yang harus dikuasai dengan benar sebagai pedoman dalam kehidupan sehari-hari (Anak et al., n.d.; License, 2021; Susetyo, 2016). Pendidikan ialah salah satu usaha agar manusia bisa mengembangkan kemampuan yang ada pada dirinya melalui proses pembelajaran dan dengan cara-cara lainnya yang dikenal dan diakui oleh masyarakat (Ajhuri & Saichu, 2018; Novayani, 2022; Yu, 2021). Belajar mengaji harus diajarkan kepada anak usia prasekolah karena masa itu pembentukan watak yang utama (Listari, 2022). Metode belajar yang sesuai untuk anak usia prasekolah adalah berupa game edukasi agar anak cenderung lebih cepat tanggap. Salah satu media pembelajaran yang interaktif (Camacho-Sánchez et al., 2022; Rizka Apriani et al., 2019; Silvia et al., 2021). TPQ Khoiru Ummah adalah pendidikan yang membentuk karakter anak didiknya untuk mencintai Al-Qur'an sejak dini sehingga anak-anak gemar belajar mengaji. Hasil wawancara Tim dengan pendidik bahwa mereka menemukan beberapa murid yang cenderung lambat untuk menghafalkan huruf-huruf hijaiyah. Karena kita ketahui kemampuan anak-anak tidak bisa kita sama rata. Dengan demikian maka pendidik sangat membutuhkan alat bantu ajar yang lebih inovatif lagi untuk membuat anak-anak tidak jenuh dan mampu untuk lebih cepat menghafal huruf-huruf hijaiyah. Dari hasil wawancara ini maka Tim mengenalkan Game Edukasi Belajar Mengaji untuk anak didik TPQ Khoiru Ummah dengan tujuan anak didik semakin termotivasi untuk semangat belajar mengaji dan lebih cepat untuk mengetahui huruf-huruf hijaiyah.

Di tengah pasca pandemi ini, dunia pendidikan pada saat ini harus mengikuti perkembangan teknologi, inovasi dalam pembelajaran sangat diperlukan supaya dapat merubah cara mengajar yang tergolong biasa saja. Metode belajar dengan game edukasi adalah metode belajar yang sangat digemari oleh anak-anak saat ini, dimana dengan game edukasi anak-anak akan semakin termotivasi untuk rajin belajar (Jacob Habgood & Ainsworth, 2011; Setiawan & Soeharto, 2020). Game edukasi yang digunakan dalam penelitian yakni menyusun surat atau gambar. Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang masa kini dengan tujuan supaya anak-anak dapat mempelajari materi khusus dengan cara yang menyenangkan dan tampilan yang menarik. Tujuan dari penelitian untuk mengetahui pengaruh game edukasi terhadap motivasi belajar mengaji pada TPA Khoiru Ummah di Mataram.

METODE

Jenis metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Informasi yang diterima dari peserta didik sebagai responden dengan menggunakan kuesioner atau angket yang digunakan untuk menemukan pengaruh penggunaan game edukasi terhadap motivasi belajar mengaji. Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Penggunaan game edukasi sebagai variabel bebas (X) dan motivasi belajar mengaji sebagai variabel terikat (Y). Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik TPA Khoiru Ummah yang berjumlah 51. Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Maka ditetapkan sampel dengan dasar umur ini merupakan peserta yang memiliki motivasi yang rendah pada pembelajaran Al-Qur'an sehingga menjadi sampel penelitian untuk mengatasi rendahnya motivasi tersebut. Adapun ukuran sampel dilakukan dengan menggunakan sampling penelitian, dengan jumlah 29.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS 26. Uji Regresi Linear Sederhana Hasil perhitungan regresi linear sederhana diperoleh nilai konstanta (α) sebesar 15.011 dan nilai (b) atau koefisien regresi sebesar 0.888, sehingga persamaan regresi yaitu $\hat{Y} = 15.011 + 0.888x$.

Nilai koefisien korelasi X dengan Y yaitu 0,910 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan terdapat korelasi yang signifikan. Pada tabel tersebut menunjukkan bahwa terdapat koefisien (R) yaitu 0,910 dengan signifikansi $0,000 < 0,05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang sempurna antara X terhadap Y.

Sebelumnya terdapat beberapa identifikasi permasalahan pada peserta didik TPA Khoiru ummah yang diantaranya peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami huruf sehingga identifikasi masalah dibatasi oleh masalah penggunaan game edukasi berbasis Menyusun huruf dan gambar dan motivasi belajar dengan dilakukan penelitian kuantitatif. Penelitian ini berusaha untuk memperoleh gambaran pengaruh penggunaan game edukasi berbasis Menyusun gambar dalam pembelajaran Al Qur'an terhadap motivasi belajar peserta didik TPA Khoiru Ummah. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah wawancara dengan 7 indikator dan angket motivasi belajar dengan 5 indikator. Indikator penggunaan game edukasi berbasis Menyusun huruf dan gambar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu : media gambar digunakan dengan prinsip belajar sambil bermain, dapat menimbulkan perhatian siswa, dapat digunakan dengan mudah oleh siswa, menumbuhkan perasaan senang mencoba belajar dengan Menyusun huruf dan gambar, menumbuhkan kemampuan daya ingat siswa, menumbuhkan kreativitas siswa, dan memiliki kesesuaian dalam pembelajaran untuk meningkatkan dengan literasi (numerik, bahasa, dan data). Sedangkan indikator motivasi belajar yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan dari sintesis teori yaitu: (1) kesadaran untuk belajar tanpa paksaan, (2) kebutuhan untuk pencapaian tujuan belajar, (3) semangat belajar), (4) sikap tidak mudah putus asa, dan (5) upaya atau tindakan untuk mencapai hasil belajar yang baik.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Maghfiroh, 2018) menghasilkan penggunaan media game edukasi dalam pembelajaran Al Qur'an terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keaktifan peserta didik. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa adanya pengaruh penggunaan game edukasi berbasis gambar huruf terhadap motivasi belajar. Selain itu, sejalan juga dengan penelitian (Agus Mujahidin et al., 2021) Penelitian ini menghasilkan pembuktian pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa, menumbuhkan semangat dan jiwa aktif, dan meningkatkan prestasi peserta didik. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan game edukasi berbasis gambar memiliki manfaat dalam pembelajaran Al Qur'an.

Hasil penelitian ini didukung oleh hasil penelitian dilakukan oleh (Imanulhaq & Prastowo, 2022) Penelitian menghasilkan adanya perubahan sikap setelah siswa menggunakan media edugame wordwall dalam pembelajaran. Sama halnya seperti penelitian yang dilakukan peneliti bahwa penggunaan game edukasi berbasis wordwall menjadi sebuah inovasi dalam pembelajaran matematika.

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil bahwa penggunaan game edukasi berbasis Menyusun gambar dan huruf memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dari hasil penelitian dimana peneliti meminta kepada 29 responden untuk memberikan respon atau tanggapan dari pernyataan peneliti. Setelah didapatkan hasilnya, peneliti kemudian menghitung nilai rata-rata dan melakukan uji hipotesis untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan game edukasi berbasis gambar menyusun huruf dalam pembelajaran Al Qur'an terhadap motivasi belajar dalam penelitian ini. Dapat ditarik kesimpulan bahwa nilai thitung (13.576) $>$ ttabel ($2,045$). Hasil ini menunjukkan H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya Penggunaan Game Edukasi Berbasis Menyusun gambar (X) dalam pembelajaran memiliki pengaruh terhadap Motivasi Belajar (Y)

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang telah dianalisis, maka hasil penelitian tentang Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Berbasis Menyusun gambar Terhadap Motivasi Belajar dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil pengujian secara parsial, penggunaan game edukasi berbasis Menyusun gambar memiliki pengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar. Edukasi huruf memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan pengetahuan dengan nilai rata-rata 78% dengan penilaian kuat dan dapat memotivasi sehingga siswa tertarik belajar dan merasa tidak bosan dengan nilai rata-rata 81% dengan penilaian sangat kuat. Game edukasi memiliki hubungan positif dengan motivasi belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ajhuri, K. F., & Saichu, M. (2018). Pemberdayaan Taman Pendidikan Al-Quran (TPQ) melalui Penguatan SDM di Masjid Nurul Fikri Watu Bonang, Badegan, Ponorogo. *QALAMUNA Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 10(2), 178. <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/qalamuna/article/view/150/142>
- Ali, K., & Sawalha, A. (2021). the Effect of Digital Educational Games on Motivation Towards ELearning and Life Skills Among Primary School Students in Arab Societies. *International Journal of Humanities and Educational Research*, 03(06), 74–89. <https://doi.org/10.47832/2757-5403.6-3.6>.
- Anak, P. A., Utami, N., & Haluti, F. (n.d.). *Pendampingan Bimbingan Belajar Bacaan Al-Qur'an Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Luwuk*.
- Camacho-Sánchez, R., Rillo-Albert, A., & Lavega-Burgués, P. (2022). Gamified Digital GameBased Learning as a Pedagogical Strategy: Student Academic Performance and Motivation. *Applied Sciences (Switzerland)*, 12(21). <https://doi.org/10.3390/app122111214>.
- Fuster-Guilló, A., Pertegal-Felices, M. L., Jimeno-Morenilla, A., Azorín-López, J., Rico-Soliveres, M. L., & Restrepo-Calle, F. (2019). Evaluating Impact on Motivation and Academic Performance of a Game-Based Learning Experience Using Kahoot. *Frontiers in Psychology*, 10(December), 1–8. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02843>
- Isnaini, L. M. Y., Alfarizi, L. M., & Mulyan, A. (2021). Survei Minat Dan Motivasi Masyarakat Mengikuti Fun Race And Trail Run Di Masa New Normal Di Kawasan Pariwisata Sembalun Lombok Timur Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(1), 11–15. <https://doi.org/10.58258/jime.v7i1.1626>.
- Jacob Habgood, M. P., & Ainsworth, S. E. (2011). Motivating children to learn effectively: Exploring the value of intrinsic integration in educational games. *Journal of the Learning Sciences*, 20(2), 169–206. <https://doi.org/10.1080/10508406.2010.508029>
- License, I. (2021). Pendampingan Dalam Meningkatkan Kualitas Baca Al Qur'an Dengan Metode Yanbu'a di TPQ Raudlatus Salam Kencong Kepung Kediri, 2(2).
- Listari, M. (2022). Membangun Motivasi Anak Mengaji Melalui Program Bimbingan Belajar Di Masjid Al-Hikmah Desa Benteng. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Sakai Sambayan*, 6(3), 145. <https://doi.org/10.23960/jss.v6i3.369>
- Miftahudin. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Kabupaten Lampung Tengah. *Skripsi. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro Tahun 1437 H/2016 M*.
- Novayani, W. (2022). Learning Impact Role Playing Game Edukasi Terhadap Motivasi Belajar Sejarah Siswa. *Jurnal Komputer Terapan*, 8(1), 94–102. <https://doi.org/10.35143/jkt.v8i1.5365>.
- Rizka Apriani, R., Apriani, R., & Prastiawan, A. (2019). Impact of Game-Based Learning on Learning Motivation High School Students. December. <https://doi.org/10.2991/icet.19.2019.148>.

- Setiawan, A., & Soeharto, S. (2020). Kahoot-Based Learning Game to Improve Mathematics Learning Motivation of Elementary School Students. *Al-Jabar: Jurnal Pendidikan Matematika*, 11(1), 39–48. <https://doi.org/10.24042/ajpm.v11i1.5833>.
- Setiawati, I. (2012). Pengaruh Penggunaan Media Audiovisual Terhadap Motivasi Belajar Siswa di Mi Al-Bahri Kebon Nanas Jakarta. 1–97.
- Silvia, A., Sakdiah, H. T., Azmi, A. D. N., & ... (2021). *Mengembangkan Edukasi Baca Tulis AlQur'an Dan Pola Hidup Sehat Di Taman Pendidikan Al-Qur'an Qurratu'Ain. ... Masyarakat. LPPM UMJ, 1–6.* <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnaskat/article/view/10888>.
- Susetyo, A. M. (2016). Pelatihan Membaca Al-Qur'an yang Baik. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Ipteks*, c, 34–42.
- Yu, Z. (2021). The effects of gender, educational level, and personality on online learning outcomes during the COVID-19 pandemic. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 18(1). <https://doi.org/10.1186/s41239-021-00252-3>.