
Penerapan Metode Permainan Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam Materi Asma'ul Husna Pada Siswa Kelas III SD Negeri Ie Seuum kabupaten Aceh Besar

Lislinawati

SD Negeri Ie Seuum Kabupaten Aceh Besar

Email : lislinawati69@guru.sd.belajar.id

ABSTRACT

This study aims to improve the learning achievement of third-grade students at SD Negeri Ie Seuum in the subject of Asma'ul Husna through the implementation of game-based learning methods. Initial observations revealed that Islamic Religious Education (IRE) lessons were still predominantly delivered through lectures and written assignments, resulting in passive and unenthusiastic student participation. Consequently, only 40% of students met the Minimum Mastery Criteria (MMC). This research employed a Classroom Action Research (CAR) approach based on the Kemmis and McTaggart model, which consisted of two cycles, each comprising two meetings. The game methods utilized included cards, puzzles, relay games, and name-guessing activities related to Asma'ul Husna. Data collection techniques involved observation, testing, and documentation, with instruments such as observation sheets and test questions. The results showed a significant improvement in student learning activity and achievement. By the end of the second cycle, more than 80% of students achieved a score of ≥ 75 , with the class average increasing from 68 to 82. Both teacher and student activities also improved to the "good" and "active" categories. The study concludes that game-based learning methods are effective in enhancing student achievement and engagement in IRE lessons on Asma'ul Husna.

Keywords: *Game-Based Method, Learning Achievement, Islamic Religious Education, Asma'ul Husna, Elementary School Students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri Ie Seuum pada materi Asma'ul Husna melalui penerapan metode permainan. Berdasarkan observasi awal, ditemukan bahwa proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih didominasi oleh metode ceramah dan tugas tertulis yang membuat siswa pasif dan kurang antusias. Akibatnya, hanya 40% siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari dua siklus, masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Metode permainan yang digunakan meliputi kartu, puzzle, estafet, dan tebak nama Asma'ul Husna. Teknik pengumpulan data mencakup observasi, tes, dan dokumentasi, dengan instrumen seperti lembar observasi dan soal tes. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam aktivitas belajar dan hasil belajar siswa. Pada akhir siklus II, lebih dari 80% siswa mencapai nilai ≥ 75 , dengan nilai rata-rata kelas meningkat dari 68 menjadi 82. Aktivitas guru dan siswa juga menunjukkan peningkatan ke kategori baik dan aktif. Kesimpulan dari penelitian ini adalah bahwa metode permainan efektif dalam

meningkatkan prestasi belajar dan keterlibatan siswa pada pembelajaran PAI materi Asma'ul Husna.

Kata kunci: *Metode Permainan, Prestasi Belajar, Pendidikan Agama Islam, Asma'ul Husna, Siswa SD*

Pendahuluan

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki posisi strategis dalam pembentukan karakter dan moral siswa, terutama di tingkat Sekolah Dasar (SD). Pada jenjang ini, siswa berada dalam fase awal pembentukan jati diri, sehingga nilai-nilai keagamaan yang diajarkan dalam PAI akan menjadi fondasi penting dalam kehidupan mereka ke depan. Salah satu topik penting dalam PAI adalah Asma'ul Husna, yaitu nama-nama baik dan agung milik Allah SWT yang mencerminkan sifat-sifat-Nya. Pemahaman terhadap Asma'ul Husna tidak hanya bertujuan untuk mengenal nama-nama tersebut secara kognitif, tetapi juga untuk menanamkan nilai-nilai ilahiah yang dapat diteladani dan diamalkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti kasih sayang (Ar-Rahman), keadilan (Al-Adl), dan kejujuran (Ash-Shiddiq).

Namun, dalam praktik pembelajaran di kelas III SD, khususnya berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan, ditemukan sejumlah permasalahan yang menghambat pencapaian tujuan pembelajaran PAI, khususnya dalam materi Asma'ul Husna. Siswa terlihat kurang antusias dan menunjukkan ketertarikan yang rendah terhadap materi. Mereka cenderung pasif saat proses belajar berlangsung dan kurang terlibat dalam diskusi atau kegiatan kelas. Hal ini mengindikasikan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan belum mampu menarik minat dan perhatian siswa.

Salah satu penyebab utama rendahnya partisipasi siswa adalah metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Guru masih dominan menggunakan metode ceramah dan pemberian tugas tertulis, yang dirasa monoton dan kurang interaktif bagi anak usia sekolah dasar yang berada dalam tahap perkembangan kognitif konkret-operasional. Akibatnya, siswa cepat merasa bosan dan tidak termotivasi untuk mengikuti pelajaran secara aktif. Padahal, pada usia ini siswa sangat menyukai aktivitas yang melibatkan gerak, permainan, dan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna.

Dampak dari permasalahan ini tampak jelas pada hasil belajar siswa. Berdasarkan evaluasi awal, hanya 40% dari 25 siswa kelas III yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75. Sebanyak 60% lainnya belum mencapai standar tersebut, menunjukkan bahwa mayoritas siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat materi Asma'ul Husna. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi dalam proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran PAI dapat tercapai secara optimal.

Salah satu pendekatan yang diyakini efektif untuk mengatasi masalah tersebut adalah penerapan metode permainan dalam proses pembelajaran. Metode permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, interaktif, dan bermakna. Sesuai dengan karakteristik siswa kelas III SD yang berada pada

tahap perkembangan bermain sebagai sarana belajar, permainan dapat digunakan sebagai alat untuk mentransfer konsep-konsep keagamaan secara lebih mudah dan menyenangkan. Permainan juga dapat meningkatkan semangat kompetisi sehat, rasa ingin tahu, serta kolaborasi antar siswa.

Penelitian-penelitian sebelumnya mendukung pendekatan ini. Rahmawati (2018) membuktikan bahwa metode permainan dapat meningkatkan minat belajar dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Demikian pula Fathurrohman (2019) menyatakan bahwa penggunaan permainan mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep abstrak dalam agama Islam. Temuan ini memberikan landasan kuat bahwa metode permainan bukan hanya alat hiburan, tetapi juga strategi pembelajaran yang efektif dan relevan, khususnya dalam konteks pembelajaran di SD.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti merasa perlu untuk mengadakan penelitian tindakan kelas guna menerapkan metode permainan dalam pembelajaran PAI, khususnya pada materi Asma'ul Husna di kelas III SD. Harapannya, melalui penerapan metode ini, siswa dapat lebih aktif, antusias, dan mampu memahami serta mengamalkan nilai-nilai Asma'ul Husna dalam kehidupan mereka, sekaligus meningkatkan hasil belajar secara menyeluruh.

Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang mengacu pada model siklus dari Kemmis dan McTaggart sebagaimana dijelaskan oleh Arikunto (2016), yang terdiri dari empat tahapan utama: perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (acting), observasi (observing), dan refleksi (reflecting). Penelitian ini direncanakan berlangsung dalam dua siklus, dan masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Jika indikator keberhasilan belum tercapai setelah dua siklus, maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SD Ie Seuum yang berjumlah 25 orang, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Adapun objek penelitian adalah prestasi belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) pada materi Asma'ul Husna melalui penerapan metode permainan.

Penelitian dilaksanakan di SD Ie Seuum pada semester genap tahun ajaran 2024/2025, tepatnya pada bulan Januari hingga Februari 2025. Prosedur pelaksanaan setiap siklus mencakup tahap perencanaan pembelajaran menggunakan metode permainan, pelaksanaan dengan berbagai jenis permainan edukatif seperti kartu, puzzle, estafet, tebak nama, dan monopoli Asma'ul Husna, pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa, serta refleksi terhadap proses dan hasil yang diperoleh.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, tes, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran; tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa pada akhir setiap siklus; sedangkan dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung seperti foto kegiatan dan dokumen penilaian.

Instrumen yang digunakan meliputi lembar observasi, soal tes (berupa pilihan ganda dan uraian), serta alat dokumentasi seperti kamera. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa nilai tes dianalisis untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar, sedangkan data kualitatif berupa hasil observasi dianalisis melalui proses reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

Indikator keberhasilan penelitian ini ditentukan berdasarkan beberapa kriteria, yaitu: minimal 80% siswa mencapai nilai KKM (≥ 75), nilai rata-rata kelas mencapai minimal 80, aktivitas guru dalam kategori baik (≥ 80), dan aktivitas siswa dinyatakan aktif (≥ 80) selama pembelajaran berlangsung.

Hasil dan Diskusi

A. Deskripsi Kondisi Awal

Sebelum dilaksanakan tindakan, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi awal untuk mengetahui kondisi pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya pada materi Asma'ul Husna di kelas III SD. Berdasarkan hasil pengamatan, pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah dan pemberian tugas, sehingga siswa cenderung pasif dan kurang antusias dalam mengikuti kegiatan belajar. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.

Dari hasil evaluasi awal terhadap 25 siswa, hanya 10 orang siswa atau 40% yang berhasil mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan, yaitu ≥ 75 . Sebanyak 15 siswa atau 60% lainnya masih memperoleh nilai di bawah KKM. Adapun nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 85, nilai terendah 50, dan nilai rata-rata kelas adalah 68.

Distribusi nilai siswa menunjukkan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai antara 90–100. Sebanyak 3 siswa (12%) mendapat nilai antara 80–89, 7 siswa (28%) memperoleh nilai antara 75–79, 5 siswa (20%) berada pada rentang nilai 70–74, 6 siswa (24%) berada pada rentang 60–69, dan 4 siswa (16%) memperoleh nilai di bawah 60. Berdasarkan data ini, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada materi Asma'ul Husna masih tergolong rendah dan memerlukan upaya peningkatan. Untuk itu, peneliti merancang dan menerapkan metode permainan sebagai strategi pembelajaran guna meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Siklus I

Pada tahap perencanaan siklus I, peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) materi Asma'ul Husna (Al-Wahhab, Al-'Alim, dan As-Sami') dengan menggunakan metode permainan. Selain itu, peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa kartu Asma'ul Husna, puzzle, dan media pendukung lainnya. Peneliti juga menyusun lembar observasi untuk aktivitas guru dan siswa, serta soal tes untuk mengukur hasil belajar siswa di akhir siklus.

Tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi tentang Asma'ul Husna (Al-Wahhab dan Al-'Alim). Selanjutnya, guru memperkenalkan permainan kartu Asma'ul Husna, dan siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok. Setiap kelompok memainkan kartu Asma'ul Husna sesuai dengan aturan yang telah ditentukan. Guru aktif membimbing siswa selama proses permainan dan kemudian siswa melanjutkan aktivitas dengan bermain puzzle Asma'ul Husna. Di akhir pertemuan, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pelajaran dari permainan yang telah dilakukan.

Pada pertemuan kedua, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi Asma'ul Husna (As-Sami'), kemudian memperkenalkan permainan estafet Asma'ul Husna. Siswa kembali dibagi dalam kelompok dan mengikuti permainan estafet, dilanjutkan dengan permainan tebak Asma'ul Husna. Setelah seluruh permainan selesai, guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan hasil pembelajaran, dan siswa mengerjakan tes akhir siklus I.

Berdasarkan hasil pengamatan pada siklus I, aktivitas guru memperoleh skor 78 dari skor maksimal 100, atau sebesar 78%, yang termasuk dalam kategori cukup baik. Sementara itu, aktivitas siswa mencapai skor 75 atau 75%, juga tergolong cukup aktif. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa 16 siswa (64%) berhasil mencapai nilai KKM, dan 9 siswa (36%) masih berada di bawah KKM. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, nilai terendah 60, dan nilai rata-rata kelas mencapai 76.

Refleksi dari siklus I menunjukkan bahwa metode permainan berhasil meningkatkan minat, motivasi, dan hasil belajar siswa. Namun, masih ditemukan beberapa kelemahan, seperti kurang aktifnya beberapa siswa dalam kerja kelompok, kesulitan dalam memahami aturan permainan, dan alokasi waktu yang belum optimal. Oleh karena itu, pada siklus II dilakukan perbaikan seperti memberikan motivasi tambahan, menyederhanakan aturan permainan, mengatur waktu lebih baik, serta menghadirkan variasi permainan yang lebih menarik.

2. Siklus II

Pada tahap perencanaan siklus II, peneliti menyusun RPP berdasarkan refleksi siklus I, menyiapkan media pembelajaran berupa permainan monopoli Asma'ul Husna, serta menyusun lembar observasi dan soal tes untuk siklus II. Tindakan pada siklus II juga dilakukan dalam dua pertemuan. Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan tujuan pembelajaran dan materi Asma'ul Husna (Al-Wahhab dan Al-'Alim), lalu memperkenalkan permainan monopoli Asma'ul Husna. Siswa dibagi dalam kelompok dan masing-masing kelompok memainkan permainan tersebut. Guru mendampingi dan membimbing siswa sepanjang proses bermain, kemudian guru dan siswa bersama menyimpulkan pelajaran.

Pada pertemuan kedua, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan menjelaskan materi Asma'ul Husna (As-Sami'), lalu memperkenalkan permainan kuis interaktif Asma'ul Husna. Siswa bermain dalam kelompok, mengikuti kuis secara bergiliran. Setelah

permainan selesai, guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran dan siswa mengerjakan soal tes akhir siklus II.

Pengamatan pada siklus II menunjukkan peningkatan aktivitas pembelajaran. Aktivitas guru mencapai skor 88 dari 100 atau sebesar 88%, tergolong dalam kategori baik. Aktivitas siswa meningkat menjadi 85 dari 100 atau 85%, menunjukkan keterlibatan yang lebih aktif. Hasil tes akhir menunjukkan bahwa 22 siswa (88%) berhasil mencapai nilai KKM, dan hanya 3 siswa (12%) yang belum tuntas. Nilai tertinggi adalah 95, nilai terendah 65, dan rata-rata kelas mencapai 83.

Refleksi dari siklus II menunjukkan bahwa pembelajaran dengan metode permainan efektif meningkatkan antusiasme, partisipasi, dan hasil belajar siswa. Semua indikator keberhasilan telah tercapai, sehingga penelitian dianggap berhasil dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya.

C. Pembahasan

1. Implementasi Metode Permainan dalam Pembelajaran PAI Materi Asma'ul Husna

Penerapan metode permainan dalam pembelajaran PAI materi Asma'ul Husna dilaksanakan dalam dua siklus dengan berbagai jenis permainan. Pada siklus I, permainan yang digunakan antara lain kartu Asma'ul Husna, puzzle, estafet, dan tebak Asma'ul Husna. Sedangkan pada siklus II, digunakan permainan monopoli Asma'ul Husna dan kuis interaktif. Kinerja guru menunjukkan peningkatan dari 78% (kategori cukup baik) pada siklus I menjadi 88% (kategori baik) pada siklus II, seiring dengan perbaikan dalam penyampaian aturan permainan dan pengelolaan waktu. Partisipasi siswa juga mengalami peningkatan, dari 75% (cukup aktif) menjadi 85% (aktif), karena siswa mulai terbiasa dan merasa senang dengan metode pembelajaran yang menyenangkan.

2. Peningkatan Hasil Belajar PAI Materi Asma'ul Husna

Peningkatan hasil belajar siswa tampak signifikan sejak kondisi awal hingga siklus II. Pada kondisi awal, hanya 40% siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata kelas 68. Setelah pelaksanaan siklus I, ketuntasan belajar meningkat menjadi 64% dengan rata-rata nilai 76. Kemudian pada siklus II, persentase siswa yang mencapai KKM naik menjadi 88% dengan rata-rata kelas 83. Hal ini menunjukkan bahwa metode permainan sangat efektif dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa terhadap materi Asma'ul Husna.

Kesimpulan

Penerapan metode permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) materi Asma'ul Husna pada siswa kelas III SD terbukti efektif dalam meningkatkan keterlibatan guru dan siswa serta hasil belajar siswa. Berbagai variasi permainan yang digunakan, seperti kartu Asma'ul Husna, puzzle, estafet, tebak-tebakan, monopoli, dan kuis interaktif Asma'ul Husna, mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif. Penerapan metode ini memberikan dampak positif terhadap keterlibatan guru, yang meningkat dari 78% pada siklus I menjadi 88% pada siklus II, serta keterlibatan

siswa yang naik dari 75% pada siklus I menjadi 85% pada siklus II. Selain itu, metode permainan juga berkontribusi secara signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan persentase ketuntasan belajar dari 40% pada kondisi awal menjadi 64% pada siklus I, dan meningkat lagi menjadi 88% pada siklus II. Rata-rata nilai kelas pun mengalami peningkatan dari 68 pada kondisi awal menjadi 76 pada siklus I, dan naik lagi menjadi 83 pada siklus II. Dengan demikian, metode permainan dapat dianggap sebagai pendekatan yang efektif dan menyenangkan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI materi Asma'ul Husna di tingkat sekolah dasar.

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Bumi Aksara.
- Djamarah, S. B., & Zain, A. (2016). *Strategi belajar mengajar*. Rineka Cipta.
- Fathurrohman. (2019). Efektivitas Metode Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(2), 45–58.
- Ismail, A. (2013). *Education games: Menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Pilar Media.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2016). *Silabus mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI)*. Kemendikbud.
- Majid, A., & Andayani, D. (2016). *Pendidikan Agama Islam berbasis kompetensi: Konsep dan implementasi kurikulum 2013*. Remaja Rosdakarya.
- Rahmawati, A. (2018). Penerapan metode permainan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 5(1), 78–92.
- Slameto. (2015). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian hasil proses belajar mengajar*. Remaja Rosdakarya.
- Winkel, W. S. (2014). *Psikologi pengajaran*. Media Abadi.