



Efektivitas Media Game dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Laila^{1*}, Rusmiati Indrayani², Satriah³

¹⁻³Program Studi Pendidikan Agama Islam, STAI Sangatta, Indonesia

*Penulis Korespondensi: nurlaila774418@gmail.com

Abstract. *This study aims to determine the effectiveness of game media in improving students' critical thinking skills in Islamic Religious Education subjects at SMPN 5 Sangatta Utara. This research employed a classroom action research (CAR) method conducted through several cycles to improve the learning process and enhance students' critical thinking abilities. The implementation of game media in Islamic Religious Education learning had a positive impact by increasing students' involvement, motivation, and active participation during learning activities. Before the implementation of the action, pre-cycle data were collected based on students' learning outcomes in the material of believing in the books of Allah SWT. The results showed that students' learning completeness reached 67%, which was still below the Minimum Completeness Criteria (KKM). After implementing game media in cycle I, students' learning completeness increased to 76%, indicating improvement but still requiring further action. In cycle II, improvements were made through the continued application of game media, resulting in a significant increase in students' learning completeness to 100%. These findings indicate that game media is effective in improving students' critical thinking skills and learning outcomes in Islamic Religious Education. Therefore, the use of interactive learning media can be an alternative strategy to create an engaging learning environment and support students' academic achievement.*

Keywords: Critical Thinking; Game Media; Islamic Education; Learning Outcomes; Students.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media permainan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 5 Sangatta Utara. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan melalui beberapa siklus dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Penerapan media permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam memberikan dampak positif karena mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Sebelum pelaksanaan tindakan, peneliti mengumpulkan data awal melalui tahap pra-siklus berdasarkan hasil belajar siswa pada materi beriman kepada kitab-kitab Allah SWT sebelum penggunaan media permainan diterapkan. Hasil pra-siklus menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa mencapai 67%, yang masih berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Setelah penerapan media permainan pada siklus I, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat menjadi 76%. Meskipun mengalami peningkatan, hasil tersebut masih belum mencapai standar ketuntasan sehingga diperlukan tindakan lanjutan. Pada siklus II, setelah dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menggunakan media permainan secara optimal, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat hingga mencapai 100%. Temuan ini menunjukkan bahwa media permainan efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dapat menjadi strategi alternatif untuk menciptakan suasana belajar yang menarik dan mendukung pencapaian akademik siswa.

Kata Kunci: Berpikir Kritis; Hasil Belajar; Media Permainan; Pendidikan Islam; Siswa.

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia dan berlangsung secara terus-menerus dari generasi ke generasi selama manusia itu ada. Tujuan pendidikan dasarnya adalah untuk mengembangkan kemampuan inovatif individu agar mampu menghadapi perubahan serta menciptakan kemajuan yang bermanfaat bagi kehidupan. Oleh sebab itu pendidikan diarahkan pada pembentukan kecerdasan spiritual, moral, dan intelektual. Berdasarkan undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003, pendidikan diartikan sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar serta proses

pembelajaran yang memungkinkan peserta berperan aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Dalam kehidupan sehari-hari manusia tidak pernah lepas dari kegiatan belajar. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan potensi siswa dalam proses pembelajaran yaitu dengan memanfaatkan sarana pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi (TIK).

Model pembelajaran berbasis permainan adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan untuk menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran seperti peningkatan pemahaman dan keterampilan. Model ini memiliki tahapan yang sistematis mulai dari tahap awal, proses permainan hingga penentuan hasil atau pencapaian diakhir kegiatan. Melalui pendekatan ini berbagai materi pembelajaran dapat disajikan dalam beragam konteks yang lebih menarik. Umumnya pembelajaran berbasis permainan digunakan sebagai salah satu metode dalam penyampaian materi baik secara daring maupun dalam pembelajaran tatap muka.

Berdasarkan observasi awal peneliti di SMP Negeri 5 Sangatta Utara kemampuan berpikir kritis peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam (PAI) masih tergolong rendah. Kondisi tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya kurangnya keterlibatan peserta didik selama kegiatan pembelajaran berlangsung, terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, serta metode mengajar yang diterapkan pendidik belum cukup menarik untuk mendorong keaktifan siswa. Oleh sebab itu diperlukan suatu upaya untuk mengembangkan keterampilan berpikir kritis peserta didik melalui penerapan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan menyenangkan. Salah satunya dengan memanfaatkan media game sebagai sarana pendukung pembelajaran.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti berencana melaksanakan penelitian lebih lanjut dengan judul “Efektivitas Media Game Dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 5 Sangatta Utara.”

2. KAJIAN TEORITIS

Kajian teoritis dalam penelitian ini berfokus pada pembelajaran interaktif sebagai suatu pendekatan yang memberikan kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Pendekatan tersebut menekankan pentingnya interaksi, kerjasama, serta komunikasi yang bermakna baik antar sesama siswa maupun siswa dan guru. Pandangan ini sesuai dengan teori konstruktivisme sosial dari Vygotsky yang menyatakan bahwa pembentukan pengetahuan terjadi melalui interaksi sosial dan dukungan lingkungan belajar. Oleh karena itu

pembelajaran interaktif dianggap mampu membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, meningkatkan keterlibatan belajar, serta menumbuhkan keaktifan dan kreativitas siswa dalam proses pembelajaran.

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas (PTK). PTK merupakan suatu penelitian yang dilaksanakan oleh guru atau peneliti didalam kelas dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada pemecahan masalah yang ditemukan selama kegiatan belajar mengajar melalui pemberian tindakan tertentu. Model penelitian tindakan kelas dalam penelitian ini mengacu pada model Kemis dan Mc Taggart yang terdiri atas tahap perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Tahapan tersebut dilakukan secara berulang dalam setiap siklus sebagai upaya memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran hingga mencapai hasil yang diharapkan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Data-data tersebut kemudian dianalisis dan disajikan untuk menggambarkan hasil serta temuan penelitian yang diperoleh selama pelaksanaan penelitian di lokasi penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian dilaksanakan melalui tiga tahapan penelitian utama yang meliputi perencanaan, tindakan & observasi, serta refleksi. Pada tahap awal, peneliti melakukan observasi pendahuluan guna mengetahui kondisi awal pembelajaran.

Efektivitas Media Game dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 5 Sangatta Utara.

Pra Siklus

Sebelum melaksanakan penelitian peneliti lebih dahulu mengumpulkan data pra siklus. Data pra siklus diperoleh dari nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt yaitu sebelum menggunakan media game dalam pembelajaran. Data tersebut digunakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan belajar peserta didik sebelum tindakan diberikan. Berdasarkan Hasil pra siklus diperoleh ketuntasan belajar siswa sebesar 67%. Hasil tersebut masih berada dibawah kriteria ketuntasan minimal (KKM). Oleh karena itu, diperlukan tindakan perbaikan dalam proses pembelajaran.

Tabel 1. Nilai Pra siklus.

No	Nilai	Keterangan	Persentase Ketuntasan
1.	80	Tuntas	$\frac{14}{21} \times 100\% = 67\%$
2.	76	Tuntas	
3.	85	Tuntas	
4.	78	Tuntas	
5.	90	Tuntas	
6.	77	Tuntas	
7.	82	Tuntas	
8.	79	Tuntas	
9.	88	Tuntas	
10.	75	Tuntas	
11.	81	Tuntas	
12.	84	Tuntas	
13.	76	Tuntas	
14.	79	Tuntas	
15.	72	Belum Tuntas	
16.	70	Belum Tuntas	
17.	68	Belum Tuntas	
18.	65	Belum Tuntas	
19.	74	Belum Tuntas	
20.	71	Belum Tuntas	
21.	69	Belum Tuntas	

Tabel 2. Perbandingan Persentase Ketuntasan Pra Siklus dan Siklus I.

Pra siklus	Siklus I	Keterangan
67%	76%	Persentase ketuntasan belajar siswa naik sebesar 9%. Meskipun terjadi peningkatan dibandingkan dengan Pra siklus. Hasil tersebut belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Siklus I

Siklus I terdiri atas tiga tahapan seperti perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Adapun pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan peneliti menyiapkan seluruh perangkat yang diperlukan meliputi jadwal pelajaran, Modul Ajar, materi atau bahan ajar, media pembelajaran berupa media game, tugas kelompok, tugas individu serta lembar observasi

b. Tindakan dan observasi

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan Modul Ajar yang telah disusun yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Pada kegiatan awal, guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam, memimpin doa bersama, menanyakan kabar peserta didik, melakukan presensi, menyampaikan gambaran materi akan dipelajari serta menjelaskan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, guru memberikan acuan dengan menjelaskan langkah-langkah pembelajaran dan menginstruksikan peserta didik untuk membentuk kelompok serta menggunakan LKPD yang telah disediakan.

Pada kegiatan inti, guru menyajikan materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah melalui pemutaran video pembelajaran. Peserta didik diminta untuk memperhatikan tayangan tersebut kemudian guru memberikan beberapa pertanyaan sebagai bentuk penguatan pemahaman. Selanjutnya setiap kelompok diberikan tugas untuk menganalisis perbedaan Kitab-kitab Allah beserta nabi yang menerima masing-masing kitab. Hasil dari menganalisis tersebut kemudian disusun secara ringkas dalam bentuk peta konsep (min map) dan dikemas melalui media permainan. Setelah menyelesaikan tugas kelompok peserta didik mempresentasikan hasil diskusi didepan kelas serta menjelaskan peta konsep yang telah dibuat sebagai bentuk demonstrasi pemahaman terhadap materi.

Kegiatan penutup, peserta didik mengerjakan soal evaluasi individu yang terdapat dalam LKPD. Selanjutnya guru bersama peserta didik merumuskan kesimpulan pembelajaran terkait materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt. Guru kemudian memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran serta menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I, Pemahaman peserta didik terhadap materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt. Melalui media game menunjukkan hasil yang cukup baik. Dari 21 peserta didik, sebanyak 16 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar dan mampu membedakan kitab-kitab Allah Swt beserta nabi yang menerimanya. Persentase hasil Ketuntasan belajar pada siklus I mencapai 76%. Meskipun penggunaan media game telah memberikan dampak yang positif terhadap proses pembelajaran, masih terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan. Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media game pada siklus II agar seluruh peserta didik dapat mencapai ketuntasan belajar.

Tabel 3. Nilai Siklus I.

No	Nilai	Keterangan	Persentase Ketuntasan
1.	84	Tuntas	$\frac{16}{21} \times 100\% = 76\%$
2.	80	Tuntas	
3.	88	Tuntas	
4.	82	Tuntas	
5.	92	Tuntas	
6.	80	Tuntas	
7.	85	Tuntas	
8.	82	Tuntas	
9.	90	Tuntas	
10.	78	Tuntas	
11.	84	Tuntas	
12.	87	Tuntas	
13.	79	Tuntas	
14.	81	Tuntas	
15.	60	Belum Tuntas	

16.	75	Tuntas
17.	73	Belum Tuntas
18.	71	Belum Tuntas
19.	76	Tuntas
20.	74	Belum Tuntas
21.	72	Belum Tuntas

Siklus II

Siklus II terdiri atas tiga tahapan seperti perencanaan, tindakan dan observasi, serta refleksi. Adapun pelaksanaan siklus II adalah sebagai berikut:

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II peneliti menyiapkan seluruh perangkat kegiatan pembelajaran yang diperlukan untuk pelaksanaan tindakan. Perencanaan diawali dengan penyusunan jadwal pelajaran yang disesuaikan dengan mata pelajaran pendidikan agama islam. Selanjutnya peneliti menyusun Modul Ajar yang dirancang sesuai dengan kurikulum dengan mengintegrasikan media game dalam pembelajaran materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah.

Peneliti juga menyiapkan materi dan bahan ajar yang memuat perbedaan kitab-kitab Allah beserta nabi yang menerima masing-masing kitab. Media pembelajaran berupa media game disiapkan sebagai sarana untuk membantu siswa menganalisis materi secara aktif. Selain itu peneliti menyusun tugas kelompok, tugas individu serta lembar observasi yang digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dan keterlaksanaan pembelajaran selama tindakan berlangsung.

b. Tindakan dan observasi

Pelaksanaan tindakan pada siklus II dilaksanakan sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam RPP. Kegiatan belajar mengajar berlangsung dalam satu kali pertemuan dan mengikuti alur pembelajaran yang terdiri atas kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Seluruh rangkaian kegiatan dilaksanakan sesuai jadwal mata pelajaran pendidikan agama islam dan diamati secara langsung untuk melihat keterlaksanaan pembelajaran serta aktivitas siswa selama proses berlangsung.

Kegiatan awal guru membuka pelajaran dengan salam dan doa bersama, menanyakan kabar siswa dan mengabsen. Kemudian guru menyampaikan gambaran materi beriman kepada kitab-kitab Allah, tujuan pembelajaran serta langkah-langkah kegiatan hari itu. Selanjutnya, siswa dibagi kedalam kelompok dan menerima LKPD yang telah di siapkan.

Kegiatan inti guru memberikan materi pengantar mengenai kitab-kitab Allah dan nabi yang menerimanya. Siswa diminta menulis pokok-pokok materi melalui peta konsep atau mindmap dikertas yang telah disiapkan. Setiap kelompok kemudian menganalisis perbedaan

kitab-kitab Allah, mencatat nabi yang menerima masing-masing kitab, dan mempresentasikan hasil temuan beserta bukti-buktinya. Selanjutnya, setiap kelompok melakukan demonstrasi mindmap yang telah dibuat untuk menunjukkan pemahaman mereka.

Kegiatan penutup peserta didik mengerjakan tugas individu berupa soal evaluasi diLKPD. Kemudian masing-masing kelompok dengan bimbingan guru menyusun kesimpulan mengenai beriman kepada kitab-kitab Allah. Guru menutup pembelajaran dengan memberikan refleksi dan umpan balik, menyampaikan materi pertemuan berikutnya, dan mengakhiri kegiatan dengan doa bersama.

c. Refleksi

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II, pemahaman peserta didik terhadap materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt. Melalui penggunaan media game mengalami peningkatan sangat baik. Dari 21 peserta didik, seluruhnya telah mencapai ketuntasan belajar dan mampu membedakan kitab-kitab Allah Swt beserta nabi yang menerimanya. Persentase hasil Ketuntasan belajar pada siklus II mencapai 100%. Hasil ini menunjukkan bahwa penggunaan media game mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar peserta didik, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai. Oleh karena itu, penelitian tindakan kelas dihentikan sampai siklus II karena tujuan penelitian telah terpenuhi.

Tabel 4. Nilai Siklus II.

No	Nilai	Keterangan	Persentase Ketuntasan
1.	90	Tuntas	$\frac{21}{21} \times 100\% = 100\%$
2.	86	Tuntas	
3.	93	Tuntas	
4.	88	Tuntas	
5.	96	Tuntas	
6.	85	Tuntas	
7.	90	Tuntas	
8.	87	Tuntas	
9.	95	Tuntas	
10.	84	Tuntas	
11.	89	Tuntas	
12.	92	Tuntas	
13.	85	Tuntas	
14.	88	Tuntas	
15.	82	Tuntas	
16.	80	Tuntas	
17.	79	Tuntas	
18.	78	Tuntas	
19.	83	Tuntas	
20.	81	Tuntas	
21.	77	Tuntas	

Tabel 5. Perbandingan Persentase Ketuntasan Siklus I dan Siklus II.

Siklus I	Siklus II	Keterangan
76%	100%	Persentase ketuntasan belajar siswa sebesar 100%. Hasil tersebut telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

Pembahasan

Efektivitas Media Game dalam Meningkatkan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMPN 5 Sangatta Utara.

a. Mengurangi kecemasan dalam proses pembelajaran

Kecemasan merupakan salah satu faktor yang dapat menghambat proses belajar peserta didik terutama ketika mereka dihadapkan pada materi yang sulit maupun saat pelaksanaan ujian. Dalam hal ini penggunaan media pembelajaran berbasis permainan mampu membantu mengurangi kecemasan dengan menghadirkan suasana belajar yang rileks dan interaktif. Saat siswa terlibat dalam game edukatif perhatian mereka lebih terarah pada aktivitas permainan dan tantangan yang diberikan sehingga beban atau tekanan untuk menyelesaikan tugas menjadi lebih ringan.

Menurut Hartono, penggunaan game edukatif dapat membantu mengurangi tingkat kecemasan peserta didik karena memberikan ruang belajar yang lebih santai tanpa tekanan akan kesalahan. Kesalahan yang muncul dalam permainan cenderung dipandang sebagai bagian dari proses belajar sehingga mendorong peserta didik menjadi percaya diri untuk mencoba serta belajar dari kesalahan tersebut.

Selain itu penelitian oleh E.Wahyuni umpan balik yang diberikan secara langsung melalui game dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran serta memperkuat keyakinan peserta didik terhadap kemampuan sendiri dalam proses belajar. Melalui game peserta didik dapat langsung mengetahui apakah jawaban yang diberikan sudah tepat atau keliru. Selain itu permainan biasanya menyediakan petunjuk atau penjelasan ketika terjadi kesalahan. Kondisi ini membantu peserta didik belajar secara bertahap dengan suasana yang lebih nyaman tanpa terbebani oleh bentuk evaluasi konvensional seperti ujian tertulis.

b. Mengurangi rasa bosan dalam pembelajaran

Salah satu tantangan utama dalam dunia pendidikan adalah menjaga motivasi peserta didik agar tetap tinggi dan mencegah timbulnya rasa bosan selama proses belajar mengajar berlangsung. Metode mengajar yang bersifat monoton kerap kali menyebabkan menurunnya minat belajar peserta didik terutama ketika materi yang diajarkan kurang

menarik bagi peserta didik. Oleh sebab itu pemanfaatan game dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut.

Media pembelajaran berbasis game edukatif memberikan variasi dalam pembelajaran melalui kegiatan yang interaktif dan menantang. Peserta didik tidak hanya menerima informasi melalui penjelasan guru atau bahan bacaan melainkan juga terlibat secara aktif dalam permainan yang menuntut kemampuan kognitif, kreativitas, dan kerjasama. Berdasarkan penelitian Pratiwi penggunaan game edukatif seperti Prodigy Math memberikan peluang bagi siswa untuk mempelajari matematika melalui kegiatan bermain sehingga keterlibatan belajar meningkat dan tingkat kejenuhan dapat dikurangi.

Selain itu elemen kompetisi Dalam game juga dapat membantu meningkatkan motivasi siswa. Banyak game edukatif yang memungkinkan siswa untuk bersaing dengan teman sekelas atau dengan diri mereka sendiri agar terus belajar dan meningkatkan kemampuannya untuk memenangkan tantangan dalam game. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Nugroho siswa yang belajar menggunakan game menunjukkan peningkatan motivasi yang signifikan dibandingkan dengan mereka yang belajar menggunakan metode tradisional.

c. Penggunaan game untuk diferensiasi pembelajaran

Diferensiasi pembelajaran adalah suatu pendekatan yang memungkinkan guru menyesuaikan strategi mengajar berdasarkan kebutuhan, kemampuan, serta minat siswa yang beragam. Dalam hal ini game edukatif memberikan kesempatan bagi guru untuk menerapkan diferensiasi pembelajaran secara lebih efektif karena dapat disesuaikan dengan tingkat kemampuan masing-masing peserta didik.

Dalam satu kelas setiap peserta didik memiliki tingkat pemahaman yang berbeda terhadap materi pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan game edukatif dapat disesuaikan dengan berbagai tingkat kesulitan sehingga siswa dapat belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing. Siswa yang pemahaman yang lebih cepat dapat melanjutkan ke tahap berikutnya sementara siswa yang membutuhkan waktu lebih lama tetap dapat belajar pada level yang sesuai. Wahyuni menyatakan bahwa game edukatif seperti Kahoot! Memberikan kesempatan bagi siswa dengan kemampuan yang beragam untuk belajar bersama tanpa mengalami ketertinggalan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil evaluasi pada prasiklus, pemahaman peserta didik terhadap materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt. Masih tergolong rendah. Dari 21 peserta didik sebanyak 14 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 67%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran belum mencapai indikator keberhasilan sehingga diperlukan perbaikan melalui penggunaan media game pada siklus I.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus I, Pemahaman peserta didik terhadap materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt. Melalui media game menunjukkan hasil yang cukup baik. Dari 21 peserta didik, sebanyak 16 peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 76%. Meskipun terjadi peningkatan, masih terdapat 5 peserta didik yang belum mencapai ketuntasan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada siklus II.

Berdasarkan hasil evaluasi pada siklus II, Pemahaman peserta didik terhadap materi Beriman Kepada Kitab-kitab Allah Swt. Melalui media game menunjukkan hasil yang sangat baik. Dari 21 peserta didik, seluruh peserta didik telah mencapai ketuntasan belajar dengan persentase ketuntasan sebesar 100%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media game efektif dalam meningkatkan keterampilan berpikir kritis peserta didik sehingga indikator keberhasilan penelitian telah tercapai.

DAFTAR REFERENSI

- Abd.Wahid, Penerapan Media Video Pembelajaran Dan Wordwall Untuk Meningkatkan Hasil Belajar PAI, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022.
- Agustin,D,Pengaruh Media Pembelajaran Game Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa,8(2),123-135.
- Hartono, S, (2020), Game Edukatif Sebagai Solusi Mengurangi Kecemasan Dalam Pembelajaran, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 1(6), 56-67. Zulkifli Musthan, “Model Pembelajaran PAI Berbasis TIK Yang Valid Dan Efektif Pada SMAN 4 Kendari”, *Journal Of Educational Science And Technology* 1, no.1 (2015):88-89.
- Herliana,S,(2018),Pemanfaatan Teknologi Game Dalam Pembelajaran :Peluang Dan Tantangan, *Jurnal Pendidikan Teknologi*,3(5),112-129.
- Laila Mukaromah, Ari Suryawan, and Sukma Wijayanto, “Pengaruh Model Game Based Learning, 2009), Berbantuan Media Kubus Magic Terhadap Kemampuan Berhitung Siswa Kelas I”, *Borobudur Educational Review* 1, no.2 (2021):62-73.
- Mujiono, Peningkatan Pemahaman Siswa Tentang Energi Panas Dan Bunyi Melalui Pendekatan Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw (*Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV SDN Pasiripis Kecamatan Padakembang Kabupaten Tasikmalaya*). Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2014, h.27.
- Nugroho, A, (2021), Efektivitas Media Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,*Jurnal Pendidikan Inovasi*,2(9), 112-126.

- Pratiwi,L,(2020a),Game Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,*Jurnal Pendidikan Dasar*,1(6),45-59.
- Pratiwi,L,(2020a),Game Interaktif Sebagai Media Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar,*Jurnal Pendidikan Dasar*,1(6),45-59.
- Prio Utomo, Nova Asvio, Dan Fiki Prayogi, Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK): Panduan Praktis Untuk Guru Dan Mahasiswa Di Institusi Pendidikan, *Pubmedia Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Indonesia*, Vol.1, No.4, 2024.
- Putra, I, (2021), Penggunaan Game Berbasis Sains Dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa, *Jurnal Sains*, 4(10), 90-102.
- Setiawan,T,(2021),Efektivitas Media Game Interaktif Dalam Mengurangi Kecemasan Belajar Siswa,*Jurnal Psikologi Pendidikan*,4(12),90-99.
- Wahyuni,E,(2019),Pengaruh Penggunaan Game Dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Terhadap Peningkatan Kosa Kata,*Jurnal Pendidikan Bahasa*, 2(10), 78-90.
- Wahyuni,S,(2020),Game Edukatif Sebagai Media Diferensiasi Pembelajaran, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(8), 78-91. Nugroho, A, (2021), Efektivitas Media Game Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa,*Jurnal Pendidikan Inovasi*,2(9), 112-126.
- Zulkifli Musthan, “Model Pembelajaran PAI Berbasis TIK Yang Valid Dan Efektif Pada SMAN 4 Kendari”, *Journal Of Educational Science And Technology* 1, no.1 (2015):88-89.