

Hubungan Penggunaan *Game* Edukasi Sebagai Media Evaluasi Pembelajaran PAI dan Motivasi Belajar Siswa Kelas 7 di SMPN 1 Kota Bogor

¹Az Zahra Maulidina, ²Indriya, ³Asep Gunawan

¹²³Universitas Ibn Khaldun Bogor

¹maulidina815@gmail.com, ²indriya@uika-bogor.ac.id,

³asepgunawan@uika-bogor.ac.id

ABSTRACT

This research aims to determine whether there is a relationship between using educational games as a learning evaluation medium in Islamic Religious Education subjects and the learning motivation of grade 7 students at SMPN 1 Bogor. This research is quantitative research using a correlational type. The population in this study was class 7 students, totaling 309 students, with a sample of class 7-D and 7-H students totaling 78 students. The data collection technique in this research uses observation, questionnaires, and documentation. The information obtained from respondents through this questionnaire was used to find the relationship between using educational games as a medium for evaluating Islamic Education learning and learning motivation. This research uses a correlation test to determine the hypothesis. The hypothesis results obtained based on this correlation test are that the significance value of variable X and variable Y both show a value of $0.000 < 0.05$ with a Pearson correlation value of 0.558. These results show that H_a is accepted and H_0 is rejected, which means there is a positive relationship with a moderate correlation between using educational games as a learning evaluation medium and the learning motivation of grade 7 students at SMPN 1 Bogor.

Keywords: Educational Games, Learning Evaluation, Islamic Education, Learning Motivation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan tentang penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan motivasi belajar siswa kelas 7 di SMPN 1 Kota Bogor. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis Korelasional. Populasi dalam penelitian ini ialah siswa kelas 7 yang berjumlah 309 siswa dengan sampel yaitu siswa kelas 7-D dan 7-H yang berjumlah 78 siswa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan observasi, kuesioner, dan dokumentasi. Informasi yang di dapat dari responden melalui kuesioner ini digunakan untuk menemukan hubungan penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi pembelajaran PAI dan motivasi belajar. Penelitian ini menggunakan uji korelasi untuk menentukan hipotesis. Hasil hipotesis yang diperoleh berdasarkan pengujian korelasi ini yaitu nilai signifikansi variabel X dan variabel Y sama-sama menunjukkan nilai $0,000 < 0,05$ dengan nilai *pearson correlation* 0,558. Hasil tersebut menunjukkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak yang artinya terdapat hubungan positif dengan tingkat korelasi sedang antara penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi pembelajaran dan motivasi belajar siswa kelas 7 di SMPN 1 Kota Bogor.

Kata kunci: *Game* Edukasi, Evaluasi Pembelajaran, PAI, Motivasi Belajar.

PENDAHULUAN

Manusia sudah tidak kesulitan lagi dalam melakukan berbagai aktivitas di era modern ini. Salah satu alasannya adalah karena teknologi yang berkembang. Kemajuan dan perkembangan teknologi secara pesat sudah tidak diragukan lagi. Di era digital seperti sekarang, hampir seluruh orang di dunia yang memanfaatkan kecanggihan-kecanggihan teknologi yang ditawarkan.

Manusia dapat memanfaatkan teknologi di berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan dapat membantu guru/pendidik selama proses pembelajaran berlangsung. Seorang pendidik perlu banyak belajar mengenai teknologi, dan harus mampu menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran di dalam kelas agar lebih mudah dalam menjelaskan materi. Selain itu, penggunaan teknologi di dalam kelas akan membuat suasana kelas lebih menarik, dan menyenangkan. Pendidik dapat mengombinasikan media pembelajaran berbasis teknologi dengan metode belajar

yang akan digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Dalam hal ini, teknologi dapat menjadi media yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Ketika proses pembelajaran berlangsung, diperlukan motivasi untuk mendorong semangat belajar peserta didik. Jika seorang guru/pendidik menyampaikan materi yang bervariasi, maka akan tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi peserta didik untuk belajar. Motivasi akan berperan menjadi penggerak dalam kegiatan pembelajaran, dan memberikan arah bagi peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Untuk meningkatkan motivasi atau semangat belajar siswa, guru dapat menggunakan berbagai cara yang efektif, salah satunya menggunakan *game* edukasi sebagai bahan evaluasi atau penilaian dalam suatu proses pembelajaran. Penilaian merupakan suatu proses yang berkesinambungan dan sistematis dalam hal mengumpulkan informasi terkait proses dan hasil belajar siswa. Depdiknas (2004), evaluasi disepadankan dengan penilaian, yaitu serangkaian kegiatan untuk memperoleh, menganalisis, dan menafsirkan data tentang proses dan hasil belajar siswa yang dilakukan secara sistematis dan berkesinambungan, sehingga menjadi informasi yang bermakna dalam pengambilan keputusan. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penilaian hasil belajar ujungnya adalah pada kegiatan pengambilan keputusan tentang proses dan hasil belajar (Munip, 2019).

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan di SMP Negeri 1 Kota Bogor, fasilitas pembelajaran yang tersedia sudah sangat memadai, contohnya LCD, Proyektor dan Wifi. Dalam hal penilaian/evaluasi, sebagian guru masih menggunakan metode tradisional seperti metode lisan, tertulis dan praktik. Selain tiga penilaian tersebut, beberapa guru juga sudah ada yang melakukan penilaian menggunakan metode modern. Namun mayoritas guru masih menggunakan metode tradisional ketika melakukan penilaian/evaluasi. Oleh karena itu, guru harus memiliki kemampuan untuk mengevaluasi kecapaian belajar siswa. Dalam upaya untuk meningkatkan semangat belajar siswa, dibutuhkan berbagai kreativitas dan inovasi

dalam proses pembelajaran dan evaluasi. Salah satu cara untuk meningkatkan semangat dan motivasi belajar siswa agar pembelajaran dan proses evaluasi menjadi menyenangkan, guru dapat menggunakan media *game*/permainan di dalamnya. Hal ini dilakukan agar siswa menjadi tertarik untuk menjawab soal-soal yang diberikan.

Untuk meningkatkan proses evaluasi pembelajaran, guru membutuhkan media yang relevan untuk mendukung proses evaluasi tersebut. Saat ini, banyak aplikasi edukasi yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran, maupun penilaian/evaluasi. Beberapa contoh *game* edukasi menyenangkan yang dapat digunakan oleh guru yaitu, *Quizizz*, *Wordwall*, dan lain sebagainya. *Game-game* ini dapat diakses melalui *website*, dan dilengkapi dengan fitur-fitur yang menarik. Contohnya *avatar*, karakter, musik, dan tema. Hal ini tentu saja akan membuat siswa tertarik memainkannya. *Game* ini dapat menjadi media yang diisi dengan soal-soal yang bervariasi.

Game Edukasi

Game sering kali dikatakan sebagai salah satu hal negatif yang dapat mempengaruhi anak. Namun, sebagian besar pengaruh *game* justru bernilai positif. Salah satunya, anak dapat mengenal teknologi-teknologi yang digunakan pada zaman yang berkembang dan semakin maju seperti sekarang. Selain itu, nilai positif dari sebuah *game* adalah dapat melatih saraf motorik, menjalin komunikasi anak-orang tua saat bermain bersama, serta memberikan hiburan.

Edukasi merupakan proses yang dilakukan oleh seseorang untuk menemukan jati dirinya, yang dilakukan dengan mengamati dan belajar yang kemudian melahirkan tindakan dan perilaku (Fithri & Setiawan, 2017).

Game edukasi menjadi salah satu solusi yang ditawarkan sebagai media pembelajaran yang inovatif. *Game* edukasi bisa menjadi media pembelajaran yang mengasyikkan dan menyenangkan. Menurut Nikensasi, Kuswardayan dan Sunaryono (2012) dalam (Pramuditya et al., 2018), *game* edukasi merupakan salah satu tema permainan sehingga permainan yang awalnya hanya berfungsi sebagai media penghibur, akhirnya juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran atau pelatihan.

Game edukasi berbasis simulasi didesain untuk menyimulasikan permasalahan yang ada, sehingga diperoleh esensi atau ilmu yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan tersebut (Vega Vitianingsih, 2016).

Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang masih dalam tahap pembaharuan. Hal ini dikarenakan *game* edukasi dapat meninggikan pemahaman siswa untuk dapat mengerti suatu materi yang diberikan oleh guru. Selain ini, *game* edukasi juga dapat dimanfaatkan sebagai media evaluasi dalam proses pembelajaran.

Dari beberapa pengertian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *game* edukasi adalah sebuah *game*/permainan yang di desain untuk belajar, namun juga dapat menawarkan sensasi bermain di dalamnya.

Game edukasi tidak hanya bersifat menghibur, tetapi juga mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada penggunanya. *Game* edukasi dapat digunakan juga sebagai media pembelajaran (Perkasa, 2019, n.d.).

Game edukasi yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai media pembelajaran dan media evaluasi pembelajaran, diantaranya adalah Quizizz dan Wordwall. *Game-game* ini dapat diakses melalui *website* dan dilengkapi fitur-fitur menarik. Quizizz merupakan platform/aplikasi permainan Pendidikan yang bersifat naratif dan fleksibel. Sementara Wordwall adalah *game* edukasi yang berbasis *web* yang digunakan untuk membuat *game* berbasis kuis yang menyenangkan (Rita Arni, 2021, n.d.).

Evaluasi Pembelajaran

Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran didukung oleh banyak komponen pembelajaran. Untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran, diperlukan kegiatan evaluasi.

Menurut Sudijono (2008) dalam (Tatang Hidayat, Abas a, 2019-Konsep Dasar Evaluasi Dan Implikasinya, n.d.) secara harfiah, evaluasi berasal dari bahasa Inggris “*evaluation*”, dalam bahasa Arab “*al-taqdir*”, dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai “penilaian”. Adapun penilaian mengandung arti mengambil keputusan terhadap sesuatu dengan mendasarkan diri atau berpegang pada ukuran baik dan buruk, sehat atau sakit, dan sebagainya. Sementara evaluasi mencakup dua kegiatan yang dikemukakan, yakni pengukuran dan penilaian.

Penilaian atau *assessment* artinya proses mengumpulkan informasi, sebagai dasar dalam menentukan keputusan. Sementara pengukuran merupakan proses menentukan angka pada suatu objek. Pengukuran pada dasarnya merupakan kuantifikasi suatu objek atau gejala (Mardapi, 2012 dalam Santi Lisnawati, dkk, 2021: 4). Sementara evaluasi menurut Edwind Wandt dan Gerald W. Brown mengatakan *evaluation refer to the act or process to determining the value of something*. Dalam definisi ini, istilah evaluasi diartikan sebagai suatu tindakan atau suatu proses untuk menentukan nilai dari sesuatu (Magdalena et al., 2021).

Tujuan dan Fungsi Evaluasi Pembelajaran

Jika dilihat dari fungsinya, evaluasi pembelajaran berfungsi untuk memperbaiki program pengajaran. Maka evaluasi pembelajaran dikategorikan ke dalam penilaian formatif atau evaluasi formatif, yaitu evaluasi yang dilaksanakan pada akhir program pembelajaran untuk melihat tingkat keberhasilan proses belajar mengajar itu sendiri. (Nana Sudjana, 1991 dalam (Akhmad Riadi, 2017, n.d.)

Sementara yang menjadi tujuan dari kegiatan evaluasi pembelajaran (*I Putu Suardipa, Dkk, 2020-Peran Desain Evaluasi Pemb, n.d.*) adalah sebagai berikut:

- a. Merangsang kegiatan siswa dalam menempuh program pendidikan, artinya tanpa adanya evaluasi maka tidak akan menimbulkan kegairahan/semangat pada diri siswa untuk meningkatkan dan memperbaiki
- b. Mencari dan menentukan faktor-faktor penyebab keberhasilan atau kegagalan siswa dalam mengikuti program pendidikan

- c. Memberikan bimbingan yang sesuai dengan kebutuhan perkembangan dan bakat siswa yang bersangkutan
- d. Memperoleh bahan laporan tentang perkembangan siswa yang diperlukan oleh orang tua dan lembaga
- e. Memperbaiki mutu proses pembelajaran

Dari berbagai uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran merupakan proses pengumpulan informasi mengenai peserta didik untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan dalam interaksinya pada proses pembelajaran berlangsung.

Pendidikan Agama Islam (PAI)

Sebagai ciptaan yang paling sempurna dan memiliki akal budi, manusia dapat memanfaatkan akal nya untuk membedakan mana yang benar dan mana yang salah. Selain itu, manusia juga dapat meningkatkan pengetahuan mereka melalui proses pendidikan formal maupun non-formal. Pendidikan merupakan usaha untuk mewujudkan aktivitas pembelajaran guna membangun dan meningkatkan potensi seseorang. Sebagai seorang Muslim, tentu saja kita harus melaksanakan pendidikan untuk terus bisa meningkatkan potensi dan ilmu. Dalam Islam, kedudukan ilmu sangatlah penting. Dengan ilmu dan akhlak, suatu bangsa akan maju.

Bahkan Allah berfirman dalam Q.S. Al-Mujadalah ayat 11,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَأَفْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ آنشُرُوا فَأَنْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya, “Hai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah. Niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Dalam ayat tersebut dijelaskan bahwa Allah ridho dan senang dengan orang-orang yang berjihad dalam menuntut ilmu, sehingga Allah SWT. akan mengangkat derajatnya. Maka jelas sebagai seorang manusia, terutama seorang Muslim kita harus terus menuntut ilmu agar Allah mengangkat derajat kita. Manusia mendapatkan ilmu melalui pendidikan. Pendidikan yang dilakukan tidak hanya pendidikan yang bersifat duniawi saja, tetapi bagi seseorang yang beragama Islam, pendidikan agama juga sama pentingnya. Pendidikan Agama Islam sangat penting ditanamkan sejak dini, sampai akhir hayat seseorang. Hal ini harus ditanamkan sejak dini, karena jika seseorang sudah mengenal agamanya dengan baik, dan mulai beribadah kepada Allah sejak kecil, maka akan terbiasa melaksanakan ibadah sehari-hari kepada Allah, hingga dewasa kelak.

Pendidikan Agama Islam menurut GBPP SMU (1995) dalam Dr. H. Akmal Hawi, M.Ag. (2014: 19), merupakan usaha sadar untuk menyiapkan siswa dalam meyakini,

memahami, menghayati dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan bimbingan, pengarahannya atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan kesatuan nasional.

Pendidikan Agama Islam menurut Muhaimin, bermakna upaya mendidihkan agama Islam atau ajaran Islam dan nilai-nilainya agar menjadi pandangan dan sikap hidup seseorang. Dari aktivitas mendidik agama Islam itu bertujuan untuk membantu seseorang atau sekelompok anak didik dalam menanamkan dan/ atau menumbuhkembangkan ajaran Islam dan nilai-nilainya untuk dijadikan sebagai pandangan hidupnya. (Mahmudi, 2019, n.d.).

Motivasi Belajar

Salah satu faktor yang mempengaruhi proses pembelajaran berlangsung secara efektif, adalah jika peserta didik memiliki motivasi dalam proses belajarnya. Penyebab menurunnya nilai akhir siswa, salah satunya adalah karena kurangnya motivasi belajar yang diperoleh peserta didik. Menurunnya motivasi belajar peserta didik juga dapat disebabkan karena cara penyampaian materi yang masih belum dapat membuat peserta didik belajar aktif, kritis, dan kreatif. Hal ini biasanya terjadi karena pendidik masih menggunakan metode maupun media pembelajaran yang konvensional, sehingga peserta didik merasa jenuh untuk belajar. Maka, untuk mengatasinya, guru dapat menyesuaikan dengan kreativitas yang dimiliki dan diperoleh oleh peserta didik dalam kegiatan belajar.

Motivasi berasal dari kata motif, yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu (Winarni, Anjariah, & Romas, 2016 dalam (Andriani & Rasto, 2019).

Menurut kajian jurnal oleh Akhmad Munaya Rahman, Mutiani, M, Adithya Hidayat Putra (2018) dalam (Febrianti, n.d.) motivasi adalah penggerak individu dalam kelangsungan pembelajaran yang lebih baik. Dengan demikian, peserta didik yang memiliki motivasi akan memiliki tingkat belajar yang tinggi pula, sehingga dapat mempercepat hasil yang ingin dicapai.

Motivasi belajar menurut Sardiman (2010) yang dikutip oleh (Ricardo, et al, 2017) merupakan daya gerak dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan menjamin kelangsungan kegiatan belajar serta memberikan arah kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subyek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar merupakan serangkaian dorongan yang berasal dari dalam diri sendiri, maupun dari luar untuk melakukan kegiatan belajar, sehingga menimbulkan perubahan tingkah laku untuk mencapai suatu tujuan yang ingin dicapai.

Fungsi Motivasi Dalam Belajar

Dalam kegiatan pembelajaran, diperlukan motivasi. *Motivation is an essential condition of learning.* Hasil belajar akan menjadi optimal, apabila ada motivasi di dalamnya. Makin tepat motivasi diberikan, maka akan makin berhasil juga pelajaran

itu. Motivasi akan senantiasa menentukan intensitas usaha belajar bagi para peserta didik (Sardiman, 2016).

Fungsi motivasi yang dikemukakan oleh Wina Sanjaya (2010) yang dikutip oleh (Fitriana et al, 2021) adalah sebagai berikut:

- a. Mendorong siswa untuk beraktivitas

Motivasi menyebabkan perubahan perilaku karena adanya dorongan dalam diri seseorang. Besar kecilnya semangat seseorang untuk bekerja/ belajar sangat ditentukan oleh besar kecilnya motivasi orang tersebut. Semangat siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru tepat waktu dan ingin mendapatkan nilai yang baik karena siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk belajar.

- b. Sebagai Pengarah

Tingkah laku yang ditunjukkan setiap individu pada dasarnya diarahkan untuk memenuhi kebutuhannya atau untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

Dengan demikian, motivasi berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam belajar adalah agar menunjukkan hasil yang baik pula (Fitriana et al., 2021).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian korelasional. Penelitian kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen tertentu, analisis data bersifat kuantitatif statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2022:8).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII/7 di SMPN 1 Kota Bogor, dengan jumlah keseluruhan populasi untuk penelitian adalah sebanyak 309 siswa dengan rincian sebagai berikut:

Tabel 1. Jumlah Keseluruhan Populasi

No	Kelas	Jumlah
1	VII-A	39
2	VII-B	38
3	VII-C	38
4	VII-D	39
5	VII-E	38
6	VII-F	39
7	VII-G	39

8	VII-H	39
Total		309

Sementara untuk sampel diambil menggunakan Teknik *Probability Sampling* dengan jenis *Simple Random Sampling* (Sampel random acak sederhana). *Probability sampling* merupakan Teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Sementara *Simple Random Sampling* dikatakan sederhana, karena pengambilan anggota populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut. Cara demikian dilakukan apabila anggota populasi dianggap homogen (relatif sama) (Sugiyono, 2022: 82). Peneliti mengambil sampel sebanyak 78 siswa atau 2 kelas dari keseluruhan kelas.

Tabel 2. Sampel yang Diambil

No.	Kelas	Jumlah
1	VII-D	39
2	VII-H	39
Total		78

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode korelasional. Metode korelasional menurut Faenkel dan Wallen, merupakan suatu metode penelitian untuk mengetahui hubungan dan tingkat hubungan antara dua variabel/ lebih tanpa ada upaya untuk mempengaruhi variabel tersebut, sehingga tidak terjadi manipulasi variabel.

Untuk mengetahui apakah kedua variabel mempunyai hubungan, maka perlu dilakukan pengujian korelasi. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka dinyatakan bahwa kedua variabel memiliki hubungan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan 78 responden yang masih duduk di bangku kelas VII/7. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 1 Kota Bogor. Data dikumpulkan melalui kuesioner yang disebarakan secara *offline* pada 11 Juni 2024. Kuesioner ini terdiri dari 30 pernyataan yang mengukur variabel-variabel yang relevan dengan penelitian ini.

Uji Validitas

Uji Validitas pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang diberikan kepada 78 siswa. Dasar pengambilan uji validitas adalah dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ = valid
2. Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ = tidak valid

Jika $N=78$ pada signifikansi 5% pada distribusi nilai r_{tabel} , maka diperoleh nilai r_{tabel} sebesar 0,223.

Hasil uji validitas dari penelitian diatas menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 26*. Pada variabel X (Game Edukasi) dan variabel Y (Motivasi Belajar) dikatakan bahwa 15 (seluruh) pernyataan dianggap valid, dan nol (0) tidak valid.

Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas juga dilakukan menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 26*. Data dapat dikatakan reliabel apabila nilai *Alpha Cronbach* > dari 0,6. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas dalam penelitian ini.

Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas Variabel X

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,724	15

Tabel 4. Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,862	15

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa nilai *Alpha Cronbach* pada variabel X sebesar 0,724 > 0,6. Begitu juga dengan nilai *Alpha Cronbach* pada variabel Y sebesar 0,862 > 0,6. Maka keduanya dapat dinyatakan Reliabel.

Uji Prasyarat Analisis

Dalam penelitian ini, dilakukan beberapa pengujian terlebih dahulu menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian keduanya menggunakan bantuan *IBM SPSS Statistic 26* dengan menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Pada uji normalitas, didapatkan nilai 0,200 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal. Kemudian, pada uji linearitas diketahui bahwa nilai signifikansi yang terdapat pada kolom *Deviation from Linearity* adalah 0,665 > 0,05. Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear antara variabel X (Game Edukasi) dan variabel Y (Motivasi Belajar). Berikut adalah hasil dari uji normalitas dan linearitas.

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		78
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	4,59046857

Most Extreme Differences	Absolute	,067
	Positive	,062
	Negative	-,067
Test Statistic		,067
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}

Tabel 6. Hasil Uji Linearitas ANOVA Table

		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Game Edukasi * Motivasi Belajar	Between Groups (Combined)	676,895	20	33,845	2,435	,005
	Linearity	457,817	1	457,817	32,932	,000
	Deviation from Linearity	219,078	19	11,530	,829	,665
Within Groups		792,400	57	13,902		
Total		1469,295	77			

Uji Hipotesis

Langkah selanjutnya setelah mengetahui data berdistribusi normal adalah perhitungan terakhir menggunakan uji hipotesis. Untuk menentukan hipotesis terbagi menjadi dua, yaitu penerimaan atau penolakan sehingga hipotesis alternatif (H_a) diubah menjadi hipotesis (H_0). Uji hipotesis dapat ditentukan dengan berbagai cara. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan uji Korelasi Pearson. Berikut adalah hasil perhitungan uji korelasi.

Tabel 7. Perhitungan Uji Korelasi Correlations

		Game Edukasi	Motivasi Belajar
Game Edukasi	Pearson Correlation	1	,558**
	Sig. (2-tailed)		,000
	N	78	78
Motivasi Belajar	Pearson Correlation	,558**	1
	Sig. (2-tailed)	,000	
	N	78	78

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Hasil analisis Korelasi Pearson menunjukkan bahwa nilai signifikansi antara variabel penggunaan *game* edukasi (X) dan motivasi belajar siswa (Y) adalah 0,000. Nilai ini lebih kecil dari 0,05, yang berarti hubungan antara kedua variabel tersebut signifikan secara statistik.

Selain itu, nilai koefisien korelasi Pearson (r) antara variabel X dan Y adalah 0,558. Berdasarkan pedoman derajat hubungan, nilai ini berada di kisaran 0,41 - 0,61, yang masuk dalam kategori korelasi sedang. Bentuk hubungan yang ditemukan adalah positif, artinya peningkatan penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi berhubungan dengan peningkatan motivasi belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi pembelajaran PAI dan motivasi belajar siswa. Temuan ini konsisten dengan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan teknologi dan metode pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Signifikansi Hubungan

Nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05 yang menunjukkan bahwa hubungan antara kedua variabel tidak terjadi secara kebetulan, melainkan merupakan hasil yang dapat diandalkan. Hal ini mengindikasikan bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi dapat menjadi salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

Kekuatan dan Bentuk Hubungan

Koefisien korelasi Pearson sebesar 0,558 menunjukkan kekuatan hubungan yang sedang antara kedua variabel. Hubungan ini bersifat positif, yang berarti semakin tinggi penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa.

Hubungan yang sedang ini menunjukkan bahwa meskipun penggunaan *game* edukasi memiliki pengaruh yang cukup kuat terhadap motivasi belajar, ada faktor-faktor lain yang juga berkontribusi terhadap motivasi belajar siswa. Faktor-faktor tersebut dapat mencakup lingkungan belajar, metode pengajaran lainnya, serta faktor individu seperti minat dan sikap siswa terhadap mata pelajaran PAI.

Implikasi Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa implikasi praktis bagi pendidik dan pembuat kebijakan pendidikan:

1. **Penerapan *Game* Edukasi:** Guru dapat mempertimbangkan untuk lebih sering menggunakan *game* edukasi sebagai media evaluasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. **Pengembangan Kurikulum:** Kurikulum PAI dapat disesuaikan untuk mengintegrasikan teknologi dan metode pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa.

3. **Pelatihan Guru:** Diperlukan pelatihan bagi guru untuk mengembangkan keterampilan dalam menggunakan *game* edukasi dan teknologi pembelajaran lainnya secara efektif.

Penelitian ini juga membuka peluang bagi penelitian selanjutnya untuk mengeksplorasi faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa serta menguji efektivitas berbagai jenis *game* edukasi dalam konteks pembelajaran yang berbeda.

KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan motivasi belajar siswa. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. **Hubungan Signifikan:** Terdapat hubungan yang signifikan antara penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi dalam pembelajaran PAI dan motivasi belajar siswa, dengan nilai signifikansi 0,000 yang lebih kecil dari 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi secara nyata berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.
2. **Kekuatan dan Bentuk Hubungan:** Koefisien korelasi Pearson sebesar 0,558 menunjukkan bahwa hubungan antara penggunaan *game* edukasi dan motivasi belajar siswa berada pada tingkat kekuatan yang sedang. Bentuk hubungan ini adalah positif, yang berarti semakin tinggi penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi, semakin tinggi pula motivasi belajar siswa. Dengan demikian H_a diterima dan H_0 ditolak.
3. **Implikasi Praktis:** Penggunaan *game* edukasi dapat dijadikan salah satu strategi yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAI. Guru dan pendidik diharapkan dapat lebih sering mengintegrasikan *game* edukasi dalam proses evaluasi pembelajaran. Selain itu, kurikulum PAI dapat disesuaikan untuk lebih mendukung penggunaan teknologi dan metode pembelajaran interaktif. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam bidang pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran PAI, dengan menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi sebagai media evaluasi dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan temuan ini dapat memberikan inspirasi bagi guru, pendidik, dan pembuat kebijakan pendidikan untuk terus berinovasi dalam metode pengajaran dan evaluasi.

DAFTAR PUSTAKA

Akhmad, R. (2017). Problematika sistem evaluasi pembelajaran.

- Andriani, R., & Rasto, R. (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Artikel Metode Motivasi dan Fungsi Motivasi Belajar Siswa, A., Fitriana Harahap, N., Anjani, D., & Sabrina, N. (2021). Article analysis of motivation methods and student learning motivation functions. 1(3), 198–203.
- Febrianti, E. P. (n.d.). Motivasi belajar menurun imbas dari COVID-19.
- Fithri, D. L., & Setiawan, D. A. (2017). Analisa dan perancangan game edukasi sebagai motivasi belajar untuk anak usia dini. *Jurnal SIMETRIS*, 8.
- Hawi, A. (2014). *Kompetensi guru pendidikan agama Islam*. Jakarta: Rajawali Pers.
- I Putu Suardipa, dkk. (2020). Peran desain evaluasi pembelajaran.
- Magdalena, I., Nurul Annisa, M., Ragin, G., & Ishaq, A. R. (2021). Analisis penggunaan teknik pre-test dan post-test pada mata pelajaran matematika dalam keberhasilan evaluasi pembelajaran di SDN Bojong 04. *Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 3(2). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mahmudi. (2019). Pendidikan agama Islam dan pendidikan Islam tinjauan.
- Munip, A. (2019). Penilaian pembelajaran bahasa Arab. <https://www.researchgate.net/publication/332978391>
- Pendidikan, J., & Perkantoran, M. (2017). Impak minat dan motivasi belajar terhadap hasil belajar siswa (The impacts of students' learning interest and motivation on their learning outcomes), 1(1). <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpmanper/article/view/00000>
- Pramuditya, S. A., Noto, S., & Purwono, H. (2018). Desain game edukasi berbasis android pada materi logika matematika. 2(2), 165–179.
- Sardiman, A. M. (2016). *Interaksi dan motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Studi Pendidikan Bahasa Jepang Jurusan Bahasa dan Sastra Inggris Fakultas Bahasa dan Seni. (2021). *Prosiding Seminar Nasional Bahasa Jepang III (MINASAN III)*.
- Tatang Hidayat, Abas A. (2019). Konsep dasar evaluasi dan implikasinya.
- Vega Vitianingsih, A. (2016). Game edukasi sebagai media pembelajaran pendidikan anak usia dini. *Jurnal INFORM*, 1(1).