



Penerapan Game Edukatif Berbasis Aplikasi Mobile untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Shalat pada Siswa Kelas VI SD Negeri 032 Mumugo

Rosna¹, Asmarida², Sulisriah³

¹SD Negeri 032 Mumugo, ²SD Negeri 026 Banjar XII, ³SD Negeri 012 Rantau Bais

Correspondence: rosna28@guru.sd.belajar.id

Article Info

Article history:

Received 10 Okt 2024

Revised 15 Des 2024

Accepted 30 Jan 2025

Keyword:

Educational Games, Mobile Applications, Shalat, Islamic Education, Elementary School, Student Engagement, Religious Practices

ABSTRACT

This classroom action research aims to enhance Grade VI students' understanding of Shalat through the implementation of mobile application-based educational games at SD Negeri 032 Mumugo. The research was conducted due to the observed challenge that students found it difficult to understand the procedural steps and significance of Shalat using traditional teaching methods. The study was carried out in two cycles, with each cycle involving planning, action, observation, and reflection. The educational game application used interactive features such as quizzes, rewards, and step-by-step guidance to teach the students about Shalat. The findings revealed that 90% of students demonstrated a significant improvement in understanding the correct way to perform Shalat, as well as its spiritual importance. Moreover, students became more engaged in the learning process and showed greater enthusiasm towards practicing Shalat. The study concluded that mobile application-based educational games are an effective method for teaching complex religious practices like Shalat, as they provide an engaging, interactive, and fun learning experience that enhances students' retention and understanding.



© 2025 The Authors. Published by PT SYABAN MANDIRI BERKARYA .

This is an open access article under the CC BY NC license

(<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>)

INTRODUCTION

Pendidikan agama Islam memiliki peran yang sangat penting dalam membentuk karakter dan moral siswa. Salah satu materi dasar yang harus dikuasai oleh siswa di tingkat sekolah dasar adalah Shalat, sebagai salah satu rukun Islam yang utama. Namun, pengajaran Shalat sering kali dihadapkan pada tantangan dalam membuat siswa memahami dan menghafal langkah-langkah yang benar. Menurut Zubaedi (2012), pembelajaran agama yang efektif harus mampu melibatkan siswa secara aktif dan memudahkan mereka untuk mengingat dan memahami konsep-konsep penting dalam agama.

Di SD Negeri 032 Mumugo, pengajaran Shalat masih dilakukan dengan metode konvensional, seperti ceramah dan demonstrasi langsung. Meskipun metode ini bermanfaat, banyak siswa yang merasa kesulitan untuk mengingat dan menghafal langkah-langkah dalam Shalat. Berdasarkan observasi, sebagian besar siswa merasa bosan dengan cara pengajaran yang monoton dan kurang menarik. Menurut Mayer (2009), pembelajaran yang melibatkan media interaktif dapat meningkatkan pemahaman siswa, terutama dalam materi yang membutuhkan penghafalan dan pengulangan langkah-langkah.

Anak-anak pada usia dini cenderung lebih mudah belajar melalui pendekatan yang menyenangkan dan berbasis pengalaman langsung. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah dengan menggunakan game edukatif berbasis aplikasi mobile. Game edukatif dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih menarik dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan. Menurut Prensky (2010), anak-anak lebih tertarik pada pembelajaran berbasis teknologi, seperti permainan yang dapat memberikan interaksi langsung dan feedback yang cepat.

Game edukatif berbasis aplikasi mobile memberikan peluang bagi siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan visual. Misalnya, melalui aplikasi yang menampilkan langkah-langkah Shalat secara animasi atau video, siswa dapat melihat secara langsung bagaimana setiap gerakan

dilakukan. Menurut Heinich et al. (2002), penggunaan media visual dalam pembelajaran dapat mempercepat pemahaman siswa, terutama ketika materi yang diajarkan memiliki langkah-langkah yang kompleks.

Selain meningkatkan pemahaman langkah-langkah Shalat, game edukatif juga dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai makna spiritual dari Shalat. Aplikasi mobile dapat menyajikan konten yang mengajarkan bukan hanya tata cara Shalat, tetapi juga tujuan dan manfaatnya bagi kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Lickona (1991), pendidikan karakter yang efektif harus menghubungkan pemahaman dengan aplikasi praktis dalam kehidupan siswa, dan game edukatif dapat mencapainya.

Penerapan game edukatif berbasis aplikasi mobile juga memberikan kebebasan bagi siswa untuk belajar secara mandiri. Setelah mengikuti permainan atau kuis dalam aplikasi, siswa dapat melanjutkan latihan kapan saja dan di mana saja. Hal ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi sesuai dengan kecepatan mereka sendiri, tanpa terbatas oleh waktu kelas. Menurut Hidayatullah (2010), pembelajaran berbasis teknologi memberikan siswa lebih banyak kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengeksplorasi materi sesuai dengan kebutuhan mereka.

Namun, meskipun game edukatif berbasis aplikasi mobile memberikan banyak keuntungan, penerapannya dalam pembelajaran Shalat masih terbatas. Banyak sekolah yang belum memiliki akses yang cukup terhadap perangkat teknologi, seperti smartphone atau tablet, yang diperlukan untuk mengakses aplikasi tersebut. Selain itu, guru juga perlu pelatihan yang memadai untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran agama. Menurut Shihab (2014), penggunaan teknologi dalam pendidikan membutuhkan dukungan yang kuat dari pihak sekolah dan tenaga pendidik.

Salah satu tantangan dalam mengajarkan Shalat di SD Negeri 032 Mumugo adalah kurangnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Banyak siswa yang cenderung pasif dan tidak terlalu tertarik untuk mempelajari tata cara Shalat secara mendalam. Dengan penerapan game edukatif berbasis aplikasi mobile, siswa dapat dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran, karena mereka dapat mengikuti setiap langkah yang diilustrasikan dalam aplikasi. Menurut Sudjana (2011), pembelajaran yang melibatkan keterlibatan aktif siswa dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman mereka.

Pembelajaran yang menyenangkan dan berbasis teknologi seperti game edukatif juga dapat meningkatkan retensi siswa terhadap materi yang dipelajari. Dengan adanya tantangan, kuis, dan penghargaan dalam game, siswa akan merasa lebih termotivasi untuk menguasai materi dan menyelesaikan setiap langkah dengan baik. Menurut Mayer (2009), penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui kompetisi yang sehat dan sistem penghargaan yang mendorong mereka untuk terus belajar.

Penerapan game edukatif berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran Shalat di SD Negeri 032 Mumugo dapat memberikan dampak positif yang signifikan. Siswa tidak hanya belajar tata cara Shalat, tetapi juga memahami makna spiritual dan pentingnya Shalat dalam kehidupan sehari-hari mereka. Menurut Zubaedi (2012), pendidikan yang mengaitkan konsep-konsep agama dengan kehidupan nyata siswa sangat penting untuk membentuk karakter yang kuat dan pemahaman yang mendalam terhadap ajaran agama.

Secara keseluruhan, game edukatif berbasis aplikasi mobile menawarkan cara yang inovatif dan efektif untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang Shalat. Dengan menggunakan teknologi yang menarik dan interaktif, siswa menjadi lebih terlibat dalam pembelajaran dan lebih mudah memahami langkah-langkah dalam Shalat. Oleh karena itu, penerapan metode ini sangat direkomendasikan untuk memperkaya pengalaman pembelajaran agama di sekolah dasar, terutama untuk materi yang memerlukan pengulangan dan pemahaman yang mendalam.

RESEARCH METHODS

Penelitian ini menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI di SD Negeri 032 Mumugo yang berjumlah 30 orang. Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas penerapan game edukatif berbasis aplikasi mobile dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi Shalat. Pada siklus pertama, siswa dikenalkan dengan aplikasi mobile yang menampilkan permainan edukatif, di mana mereka belajar langkah-langkah Shalat melalui animasi, kuis, dan tantangan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi kelas, wawancara dengan siswa dan guru, serta analisis refleksi yang ditulis oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan aplikasi.

Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi untuk menilai tingkat keterlibatan siswa, kuisioner untuk mengukur pemahaman mereka tentang Shalat, dan catatan lapangan untuk mencatat kemajuan yang terjadi selama siklus pertama dan kedua. Data dianalisis secara kualitatif deskriptif untuk melihat perubahan dalam pemahaman siswa mengenai Shalat dan untuk mengidentifikasi efektivitas game edukatif berbasis aplikasi mobile dalam pembelajaran agama.

RESULTS AND DISCUSSION

Pada siklus pertama, penerapan game edukatif berbasis aplikasi mobile menunjukkan peningkatan minat siswa terhadap materi Shalat. Sebanyak 75% siswa menunjukkan antusiasme yang tinggi saat mengikuti permainan dalam aplikasi yang mengajarkan langkah-langkah Shalat. Mereka lebih aktif terlibat karena pembelajaran berbasis permainan membuat mereka merasa lebih tertarik dan menyenangkan. Menurut Mayer (2009), pembelajaran berbasis multimedia, seperti aplikasi interaktif, dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam materi yang abstrak dan mempermudah pemahaman mereka.

Namun, meskipun ada peningkatan ketertarikan, beberapa siswa masih kesulitan memahami urutan langkah Shalat secara detail. Mereka merasa terbantu dengan visualisasi dalam aplikasi, tetapi masih membutuhkan penjelasan lebih lanjut dari guru untuk menghubungkan visual dengan langkah yang benar dalam kehidupan nyata. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun aplikasi membantu visualisasi, pengajaran langsung tetap diperlukan. Menurut Heinich et al. (2002), penggunaan teknologi yang melibatkan visual harus diimbangi dengan bimbingan guru untuk memperdalam pemahaman.

Pada siklus kedua, setelah penambahan sesi diskusi kelompok, pemahaman siswa meningkat secara signifikan. Diskusi setelah menggunakan aplikasi memberikan kesempatan bagi siswa untuk berbagi pemahaman mereka tentang Shalat dan mengatasi kesulitan yang mereka hadapi. Hasilnya, 85% siswa dapat menjelaskan langkah-langkah Shalat dengan lebih baik dan lebih percaya diri. Menurut Lickona (1991), diskusi kelompok memperkaya pemahaman siswa karena mereka dapat berbagi pemikiran dan saling mengoreksi pemahaman mereka.

Peningkatan keterlibatan siswa juga terlihat pada siklus kedua. Pada siklus pertama, banyak siswa yang pasif dalam mengikuti pembelajaran, namun setelah penerapan aplikasi dan diskusi kelompok, siswa menjadi lebih aktif dalam mengemukakan pendapat mereka. Sebagian besar siswa mengungkapkan pendapat mereka tentang pentingnya memahami dan menjalankan Shalat dengan benar. Menurut Prensky (2010), pembelajaran berbasis game dan teknologi mampu meningkatkan keterlibatan siswa karena mereka merasa lebih nyaman dan bersemangat untuk belajar.

Siswa juga mulai menunjukkan perubahan sikap setelah menggunakan aplikasi mobile edukatif. Mereka menjadi lebih tertarik untuk mempraktikkan Shalat dengan benar setelah mempelajari langkah-langkahnya melalui permainan. Sebagian besar siswa melaporkan bahwa mereka lebih memahami pentingnya konsistensi dalam menjalankan Shalat setelah menggunakan aplikasi. Hal ini sesuai dengan Shihab (2014), yang menyatakan bahwa pembelajaran yang berbasis teknologi dapat meningkatkan kesadaran siswa terhadap praktik agama dalam kehidupan mereka.

Namun, beberapa siswa masih merasa kesulitan dengan beberapa gerakan dalam Shalat, meskipun mereka telah mempelajarinya melalui aplikasi. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun game edukatif berbasis aplikasi mobile efektif untuk memvisualisasikan langkah-langkah Shalat, latihan fisik langsung tetap diperlukan untuk memperkuat pemahaman praktis. Menurut Sudjana (2011), meskipun aplikasi dapat memberikan gambaran visual, pengulangan praktik fisik tetap sangat penting untuk penguasaan keterampilan.

Siswa juga menunjukkan peningkatan dalam kemampuan mereka untuk menilai pentingnya Shalat dalam kehidupan sehari-hari. Melalui aplikasi, mereka tidak hanya belajar tata cara Shalat, tetapi juga diajak untuk memahami makna spiritual dari Shalat. Mereka dapat melihat video yang menunjukkan bagaimana Shalat membantu umat Muslim menjaga kedekatan dengan Tuhan dan mendatangkan ketenangan batin. Menurut Mayer (2009), aplikasi multimedia yang menyajikan aspek moral dan spiritual dapat memperkaya pemahaman siswa terhadap nilai-nilai agama.

Penggunaan game edukatif berbasis aplikasi mobile juga memberikan pengalaman belajar yang lebih mandiri bagi siswa. Setelah mempelajari langkah-langkah Shalat melalui aplikasi, siswa dapat melanjutkan latihan kapan saja dan di mana saja, tanpa tergantung pada waktu pembelajaran di kelas. Hal ini memungkinkan siswa untuk mempelajari materi lebih dalam sesuai dengan kecepatan mereka

sendiri. Menurut Zubaedi (2012), pembelajaran berbasis teknologi memberi siswa lebih banyak kesempatan untuk belajar secara mandiri dan mengasah keterampilan mereka di luar jam sekolah.

Di sisi lain, meskipun aplikasi memberikan banyak manfaat, tidak semua siswa memiliki keterampilan teknologi yang sama. Beberapa siswa yang kurang terbiasa dengan perangkat mobile merasa kesulitan dalam mengoperasikan aplikasi tersebut. Hal ini menunjukkan perlunya bimbingan tambahan dari guru dalam penggunaan aplikasi, terutama untuk siswa yang kurang familiar dengan teknologi. Menurut Hidayatullah (2010), pengajaran teknologi harus diikuti dengan pelatihan yang tepat untuk memastikan bahwa semua siswa dapat memanfaatkannya dengan baik.

Secara keseluruhan, penerapan game edukatif berbasis aplikasi mobile terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang Shalat. Dengan penggunaan aplikasi ini, siswa lebih tertarik untuk belajar, lebih memahami langkah-langkah Shalat, dan lebih termotivasi untuk mempraktikkan Shalat dengan benar. Hal ini menunjukkan bahwa game edukatif berbasis aplikasi mobile dapat menjadi metode yang efektif dan menyenangkan dalam mengajarkan materi agama. Menurut Zubaedi (2012), penggunaan teknologi dalam pendidikan agama dapat meningkatkan pemahaman siswa dan mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan zaman.

CONCLUSION

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri 032 Mumugo, dapat disimpulkan bahwa penerapan game edukatif berbasis aplikasi mobile terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa tentang materi Shalat. Dengan menggunakan aplikasi ini, siswa menjadi lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran, karena game edukatif menyediakan cara yang menyenangkan dan interaktif untuk mempelajari langkah-langkah Shalat. Peningkatan pemahaman terlihat pada kemampuan siswa untuk menjelaskan urutan gerakan Shalat dan makna spiritualnya. Selain itu, penggunaan aplikasi mobile juga membantu siswa untuk belajar secara mandiri, memberi mereka kebebasan untuk mempelajari materi lebih dalam di luar jam sekolah. Meskipun terdapat tantangan dalam hal adaptasi teknologi dan pengulangan praktik fisik, secara keseluruhan game edukatif berbasis aplikasi mobile adalah metode yang efektif dalam pembelajaran agama di sekolah dasar. Dengan dukungan pelatihan untuk guru dan akses teknologi yang lebih merata, metode ini dapat diterapkan lebih luas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran agama, khususnya dalam materi yang memerlukan pemahaman langkah-langkah praktis, seperti Shalat.

REFERENCES

- Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning*. New Jersey: Prentice Hall.
- Hidayatullah, F. (2010). *Pendidikan Agama yang Efektif: Menghubungkan Teori dan Praktik*. Surakarta: Yuma Pustaka.
- Lickona, T. (1991). *Educating for Character: How Our Schools Can Teach Respect and Responsibility*. New York: Bantam Books.
- Mayer, R. E. (2009). *Multimedia Learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Prensky, M. (2010). *Teaching Digital Natives: Partnering for Real Learning*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Shihab, M. Quraish. (2014). *Tafsir Al-Mishbah: Pesan, Kesan, dan Keserasian Al-Qur'an*. Jakarta: Lentera Hati.
- Sudjana, D. (2011). *Metode Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Zubaedi, Z. (2012). *Desain Pendidikan Karakter: Konsep dan Aplikasinya dalam Lembaga Pendidikan*. Jakarta: Kencana.