

BAB II LANDASAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وَسَائِل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach & Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara lebih khusus pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³⁰ Sedangkan dalam kamus bahasa Indonesia media berarti alat, sarana, penghubung informasi.³¹

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika, membatasi media sebagai pesan atau informasi. Gagne mengatakan bahwa: “Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan peserta didik yang dapat merangsang untuk belajar”. Briggs berpendapat bahwa:

³⁰ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal.3

³¹ Peter Salim dan Yenny Salim, *Kamus Bahasa Indonesia Kontemporer*, (Jakarta: Modern English Frees, 1991), hal. 954

“Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang peserta didik untuk belajar”.³² Sedangkan Hamalik mendefinisikan: “Media sebagai teknis yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran”.³³

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat mengantarkan atau menyalurkan pesan dari pendidik ke peserta didik, sehingga dapat menstimulus pengetahuan, keterampilan, sikap, serta minat belajar untuk memudahkan proses belajar mengajar yang efektif dan efisien.

Sedangkan pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.³⁴ Kunandar mengatakan bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya sehingga terjadi perubahan perilaku kearah yang lebih baik”.³⁵ Dengan kata lain, pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu pengetahuan, keterampilan, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik.³⁶

Berdasarkan definisi diatas, yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah semua bentuk peralatan fisik yang didesain secara

³² Arief S. Sadiman. dll. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal.6

³³ Fatah Syukur, *Teknologi Pendidikan*, (Semarang : Rasail, 2002), hal.125

³⁴ Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, 1999), hal.15

³⁵ Kunandar, *Guru Professional Implementasi KTSP dan Sukses dalam Sertifikasi Guru*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2007), hal.287

³⁶ Suardi, *Belajar & Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hal 7

terencana untuk menyampaikan informasi dan membangun interaksi.³⁷ Peralatan fisik yang dimaksud mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia, dan web. Peralatan tersebut harus dirancang dan dikembangkan secara sengaja agar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan tujuan pembelajara. Peralatan tersebut harus dapat digunakan untuk menyampaikan informasi yang berisi pesan-pesan pembelajaran agar peserta didik dapat mengontruksi pengetahuan dengan efektif dan efisien. Selain itu, interaksi antara pendidik dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik yang lain, serta antara pendidik, peserta didik dengan sumber belajar dapat terbangun dengan baik.

b. Ragam dan Klasifikasi Media

Beragam media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar agar berlangsung efektif dan efisien. Williams mengemukakan ragam dan klasifikasi media sebagai sarana komunikasi yang dapat digunakan dalam aktivitas pembelajaran sebagai berikut:³⁸

- 1) Media yang tidak diproyeksikan atau *non-projected media*, seperti foto, diagram, bahan pameran atau *display*, dan model,
- 2) Media yang diproyeksikan atau *projected media* misalnya, LCD
- 3) Media audio seperti kaset, *compact disc* (CD) audio yang berisi rekaman kuliah, ceramah narasumber, dan rekaman musik,
- 4) Media gambar gerak atau media video, seperti VCD, DVDs, dan *blue rays disc*,

³⁷ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta : Prenadamedia Group, 2018), hal.7

³⁸ Benny A. Priadi, *Media & Teknologi dalam Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2017), hal 17

- 5) Pembelajaran berbasis komputer, dan
- 6) Multimedia dan jaringan komputer.

Selain itu, Smaldino, Lowther dan Russell menguraikan media yang sering digunakan dalam pembelajaran dan membaginya dalam enam bagian yaitu teks, audio, visual, video, perekayasa (*manipulatives*), dan orang. Sedangkan Yaumi dalam bukunya *Media dan Teknologi Pembelajaran* membagi media ke dalam tujuh bagian, mulai dari yang sederhana sampai yang kompleks seperti realita, model, perekayasa, teks, visual, audio, video, dan multimedia.³⁹

Dengan demikian, kita dapat menganalisis media melalui bentuk penyajian dan cara penyajiannya, sehingga kita mendapatkan suatu format klasifikasi yang meliputi tujuh kelompok media penyaji, yaitu :⁴⁰

- 1) Kelompok kesatu : grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - a) Grafis

Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide atau gagasan melalui penyajian kata-kata, kalimat, angka dan simbol atau gambar. Grafis biasanya digunakan untuk menarik perhatian, memperjelas sajian ide, dan mengilustrasikan fakta-fakta sehingga menarik dan diingat orang.

Yang termasuk media grafis antara lain, grafik (penyajian data berangka melalui perpaduan antara angka, garis dan simbol), diagram, bagan, sketsa, poster, papan flanel, dan *bulletin board*.

³⁹ Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, (Jakarta: PrenadaMedia Group, 2018), hal.11

⁴⁰ Cepy Riyana, *Media Pembelajaran*, (Jakarta Pusat: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama RI, 2012), hal.26—29

Kelebihan media grafis :

- Dapat mempermudah dan mempercepat pemahaman peserta didik terhadap pesan yang disajikan
- Dapat dilengkapi dengan warna-warna sehingga lebih menarik perhatian peserta didik,
- Pebutannya mudah dan harganya murah

Kelemahan media grafis :

- Membutuhkan keterampilan khusus dalam pembuatannya, terutama untuk grafis yang lebih kompleks
- Penyajian pesan hanya berupa unsur visual

b) Bahan cetak

Media bahan cetak adalah media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan atau *printing* atau *offest*. Media bahan cetak ini penyajian pesannya melalui huruf dan gambar-gambar yang diilustrasikan untuk lebih memperjelas pesan atau informasi yang disajikan. Jenis media cetak ini diantaranya buku teks, modul dan bahan pengajaran terprogram seperti paket program pengajaran individual yang hampir sama dengan modul, tetapi perbedaannya dengan modul yaitu bahan pengajaran terprogram ini disusun dalam topik-topik kecil untuk setiap bingkai atau halamannya.

Kelebihan media bahan cetak :

- Dapat menyajikan pesan atau informasi dalam jumlah yang banyak,

- Pesan atau informasi dapat dipelajari oleh peserta didik sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing
- Dapat dipelajari kapan dan dimana saja karena mudah dibawa,
- Akan lebih menarik apabila dilengkapi dengan gambar dan warna,
- Perbaikan atau revisi mudah dilakukan

Kekurangan media bahan cetak :

- Proses pembuatannya membutuhkan waktu yang lama
- Bahan cetak yang tebal mungkin dapat membosankan dan mematikan minat minat peserta didik untuk membacanya.

c) Gambar diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang dihasilkan melalui proses fotografi, salah satu jenis media gambar diam ini adalah foto.⁴¹

Kelebihan media gambar diam :

- Dibandingkan dengan grafis, media foto ini lebih kongkret,
- Dapat menunjukkan perbandingan yang tepat dari objek yang sebenarnya,
- Pembuatannya mudah dan harganya murah.

Kelemahan media gambar diam :

- Biasanya ukurannya terbatas sehingga kurang efektif untuk pembelajaran kelompok besar,

⁴¹ Ambar Sri Lestari, *Pembuatan Bahan Ajar Berbasis Modul Pada Mata Kuliah Media Pembelajaran di Jurusan Tarbiah STAIN Sultan Qaimuddin Kendari*, Jurnal Al-Ta'dib Vol.7 No.2, (Jurnal: Al-Ta'dib, 2014), hal.166—170.

- Perbandingan yang kurang tepat dari suatu objek akan menimbulkan kesalahan persepsi.

2) Kelompok kedua: media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang diproyeksikan atau media yang memproduksi pesan dimana hasil proyeksinya tidak bergerak atau memiliki sedikit unsur gerakan. Jenis media ini diantaranya OHP/OHT, *Opaque Projector*, Slide dan Filmstrip.

a) Media OHP dan OHT

OHT (*Overhead Transparency*) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (*Overhead Projector*). OHT terbuat dari bahan transparan yang biasanya berukuran 8,5 X 11 inchi. OHP (*Overhead Projector*) adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan program-program transparansi pada sebuah layar. Biasanya alat ini digunakan untuk menggantikan papan tulis.

Kelebihan media OHT/OHP :

- Dapat digunakan untuk menyajikan pesan disemua ukuran ruangan kelas,
- Menarik karena memungkinkan penyajian yang variatif dan disertai dengan warna warni yang menarik,
- Tatap muka dengan peserta didik selalu terjaga dan memungkinkan peserta didik untuk mencatat hal-hal yang penting,

- Tidak memerlukan operator secara khusus dan tidak perlu memerlukan penggelapan ruangan,
- Dapat menyajikan pesan yang banyak dalam waktu yang relatif singkat,
- Program OHT dapat digunakan berulang-ulang.

Kelemahan media OHT/OHP :

- Memerlukan perencanaan yang matang dalam pembuatan dan penyajiannya,
- OHT dan OHP merupakan hal yang tak dapat dipisahkan, karena sebuah gambar dalam kertas biasa tidak bisa diproyeksikan melalui OHP,
- Urutan OHT mudah kacau, karena merupakan urutan yang lepas.

b) Opaque Projector

Opaque projector atau projektor tak tembus pandang adalah media yang digunakan untuk memproyeksikan bahan dan benda-benda yang tak tembus pandang, seperti buku, foto, dan model-model baik yang dua dimensi maupun tiga dimensi. Berbeda dengan OHP, *Opaque Projector* ini tak memerlukan transparansi tapi memerlukan penggelapan ruangan. *Opaque projector* biasanya dapat pula digunakan untuk memproyeksikan film bingkai/slide akan tetapi tidak dilengkapi dengan *tape recorder*.

Kelebihan dan kelemahan media *opaque projector* ini hampir mirip dengan kelebihan dan kelemahan media OHP dan Slide.

Oleh karena *Opaque projector* dengan segala karakteristiknya dapat berfungsi sebagai OHP dan Slide Projector.

c) Slide

Media slide atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide.

Kelebihan media slide :

- Membantu menimbulkan pengertian dan ingatan yang kuat pada pesan yang disampaikan dan dapat dipadukan dengan unsur suara, merangsang minat dan perhatian peserta didik dengan warna dan gambar yang kongkrit,
- Program slide mudah direvisi sesuai dengan kebutuhan, karena filmnya terpisah-pisah,
- Penyimpanannya mudah karena ukurannya kecil.

Kelemahan media slide :

- A. Memerlukan penggelapan ruangan untuk memproyeksikannya,
- B. Pembuatannya memerlukan waktu yang cukup lama, jika program yang dibuatnya cukup panjang,
- C. Memerlukan biaya yang boleh dikatakan besar,
- D. Hanya dapat menyajikan gambar yang diam (geraknya terbatas walaupun dengan menggunakan lebih dari sebuah proyektor).

d) Filmstrip

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam yang pada dasarnya hampir sama dengan

media slide. Hanya filmstrip ini terdiri atas beberapa film yang merupakan suatu kesatuan.

Kelebihan filmstrip dibandingkan slime slide adalah media flimstrip mudah penggandaannya karena tidak memerlukan bingkai, juga frame-frame filmstrip tidak akan tertukar karena merupakan satu kesatuan. Akan tetapi pengeditan dan perbaikan revisi filmstrip relatif agak sukar karena harus dilakukan di laboratorium.

3) Kelompok ketiga : media audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya hanya dapat diterima oleh indera pendengaran. Pesan atau informasi yang akan disampaikan dituangkan ke dalam lambang-lambang auditif yang berupa kata-kata, musik, dan *sound effect*. Jenis media audio di antaranya yaitu radio dan alat perekam pita magnetik.⁴²

Kelebihan media audio :

- a) Memiliki variasi yang cukup banyak,
- b) Baik untuk mengembangkan imajinasi peserta didik
- c) Dapat lebih memutuskan perhatian peserta didik terhadap kata, kalimat atau musik sehingga sangat cocok digunakan untuk pengajaran bahasa,
- d) Jangkauannya sangat luas, sehingga dapat didengar oleh masa yang banyak,
- e) Harganya relatif murah.

⁴² Cepy Riyana, *Media Pembelajaran...*, hal.40—42

Kelemahan media audio :

- a) Sifat komunikasinya hanya satu arah (*one way communication*)
- b) Jika siarannya monoton akan lebih cepat membosankan peserta didik untuk mendengarkannya,

4) Kelompok keempat : media audio visual diam

Media audio bisual diam adalah media yang penyampaian pesannya dapat diterima oleh indera pendengaran dan penglihatan, akan tetapi gambar yang dihasilkannya adalah gambar diam atau sedikit memiliki unsur gerak.

Jenis media ini antara lain media *sound slide* (slide suara, film strip bersuara), dan halaman bersuara. Kelebihan dan kelemahan media ini tidak jauh berbeda dengan media proyeksi diam, perbedaannya adalah adanya aspek suara pada media audio visual diam.

5) Kelompok kelima : film (*motion pictures*)

Film disebut juga gambar hidup (*motion pictures*), yaitu serangkaian gambar diam yang meluncurkan secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesan hidup dan bergerak. Film merupakan media yang menyajikan pesan audio visual dan gerak. Oleh karena itu film memberikan kesan yang impresif bagi pemirsanya.

Ada beberapa jenis film diantaranya yaitu, film bisu, film bersuara, dan film gelang yang ujungnya saling bersambungan dan proyeksinya tak memerlukan penggelapan ruangan.

Kelebihan media film :

- a) Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik,
- b) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses,
- c) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu,
- d) Lebih realistis, dapat diulang-ulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan,
- e) Memberikan kesan yang mendalam yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik.

Kelemahan media film :

- a) Harga produksinya cukup mahal,
 - b) Pembuatannya memerlukan banyak waktu dan tenaga,
 - c) Memerlukan operator khusus untuk mengoperasikannya,
 - d) Memerlukan penggelapan ruangan.
- 6) Kelompok keenam : televisi

- a) Media televisi terbuka

Media televisi terbuka adalah media audio visual gerak yang penyampaian pesannya melalui pancaran gelombang elektromagnetik dari satu stasiun, kemudian pesan tadi diterima oleh pemirsa melalui pesawat televisi.

Kelebihan media televisi terbuka :

- Informasi/pesan yang disajikan lebih aktual
- Jangkauan penyeberannya sangat luas

- Memberikan pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh peserta didik
- Sangat bagus untuk menerangkan proses
- Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu
- Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat mempengaruhi sikap peserta didik

Kelemahan media televisi terbuka :

- Programnya tidak dapat diulang-ulang sesuai kebutuhan
- Sifat komunikasinya hanya satu arah
- Gambarnya relatif kecil

b) Media televisi siaran terbatas

TVST atau CCTV adalah media audio visual gerak yang penyampaian pesannya didistribusikan melalui kabel (bukan TV kabel). Kelebihan televisi siaran terbatas ini dibandingkan dengan televisi terbuka diantaranya adalah komunikasi dapat dilakukan secara dua arah (hubungan antara studio kelas dilakukan melalui intercom), kebutuhan peserta didik dapat lebih diperhatikan dan terkontrol. Sedangkan kelemahannya adalah jangkauan relatif terbatas.

7) Kelompok ketujuh : multimedia, media objek, dan media interaktif

a) Multimedia

Pengertian multimedia sering disebut dengan multi image, tetapi hal tersebut sangat berbeda. Multimedia merupakan suatu sistem penyampaian dengan menggunakan berbagai jenis bahan

belajar yang membentuk suatu unit atau paket. Contohnya suatu model belajar yang terdiri dari bahan cetak, bahan audio, dan bahan audio visual. Sedangkan multi image merupakan gabungan dari beberapa jenis pryeksi visual yang digabungkan lagi dengan komponen audio kuat, sehingga dapat diselenggarakan pertunjukkan besar yang cocok untuk penyajian di suatu auditorium yang luas.⁴³

Kelebihan multimedia :

- Peserta didik memiliki pengalaman yang beragam dari segala media
- Dapat menghilangkan kebosanan peserta didik karena media yang digunakan lebih bervariasi,
- Sangat baik untuk kegiatan belajar mandiri.

Kelemahan multimedia :

- a. Biayanya cukup mahal
 - b. Memerlukan perencanaan yang matang dan tenaga yang profesional.
- b) Media Objek

Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna dan fungsi.⁴⁴

⁴³ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan FIP-UPI, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Jakarta: PT. Impenal Bhakti Utama, 2017), hal.217

⁴⁴ Miarso Yusufhadi, *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), hal.465

c) Media Interaktif

Sistem ini merupakan sistem pengiriman pembelajaran yang direkam secara visual, suara, dan bahan video yang disajikan di bawah kontrol komputer untuk tinjauan yang tidak hanya melihat dan mendengar gambar dan suara tetapi juga membuat tanggapan aktif. Kelebihan dari media interaktif ini adalah beberapa media teks, audio, grafik, gambar diam, dan gambar gerak semua dapat dikombinasikan dalam satu sistem yang mudah digunakan. Contoh dari media interaktif yaitu seperti *game*, CD interaktif, aplikasi program, dan *virtual reality*.⁴⁵

c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan, ciri media tersebut yaitu :⁴⁶

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media rekaman, menyimpan dan merekonstruksikan suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa atau objek dapat disusun kembali dengan media seperti fotografi, *video tape*, *audio tape*, flashdisk, dan film.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transpormasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu

⁴⁵ Tonni Limbong dan Janner Simarmata, *Media dan Multimedia Pembelajaran : Teori & Praktik*, (Jakarta: Yayasan Kita Menulis, 2020), hal.5

⁴⁶ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...*, hal.15—17

berhari-hari dapat disajikan kepada peserta didik dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransformasi melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian.

Selain ketiga ciri diatas, ciri-ciri media pembelajaran yang lain sebagai berikut:⁴⁷

a) Bersifat Material

Media selalu memiliki bentuk fisik atau elemen visual, audio, atau kinestetik yang mempermudah peserta didik untuk belajar, misalnya dalam pembelajaran menulis cerita pendek. Pendidik dapat menggunakan media gambar berseri untuk memberi stimulus kepada peserta didik.

b) Bersifat Interaktif

Media pembelajaran bersifat interaktif jika memberikan peluang bagi peserta didik untuk terlibat secara fisik, intelektual, dan mental dalam mempelajari materi dengan lebih cepat. Selain itu, media ini dapat membantu peserta didik mengembangkan potensi dirinya sesuai dengan gaya belajar yang dimilikinya. Misalnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk penutur Asing.

⁴⁷ Putri Kumala Dewi, Nia Budiana, *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Teori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*, (Malang : UB Press, 2018), hal.16—18

c) Bersifat *Reusable*

Contoh media yang bersifat *reusable* atau dapat digunakan kembali yaitu media *Pop Art* dalam pembelajaran mengenali teks cerita ulang. Di dalam media tersebut berisi materi tentang struktur teks dan kebahasaannya serta soal-soal latihan.

d) Edukatif

Media pembelajaran edukatif berfungsi membantu peserta didik memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah. Dan untuk pendidik media edukatif ini mampu membantu menyampaikan materi pembelajaran dan menunjang kualitas dan efektivitas pembelajaran.

e) Eksploratif

Media pembelajaran eksploratif membantu peserta didik mengeksplorasi materi pembelajaran yang sedang dipelajari dengan mengoptimalkan panca inderanya. Misalnya dalam pembelajaran mengenal jenis-jenis bunyi.

f) Replikatif

Media replikatif ini merupakan media pembelajaran replika suatu objek. Misalnya menggunakan media foto atau gambar untuk pembelajaran bercerita atau menulis puisi.

d. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran dapat ditekankan sebagai berikut :⁴⁸

- 1) Penggunaan media pembelajaran bukuan merupakan fungsi tambahan, tetapi memiliki fungsi tersendiri sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif.
- 2) Media pembelajaran merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Hal ini mengandung pengertian bahwa media pembelajaran sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri saling berhubungan dengan komponen lainya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
- 3) Media pembelajaran dalam penggunaannya harus relevan dengan kompetensi yang ingin dicapai dan isi pembelajaran itu sendiri.
- 4) Media pembelajaran bukan berfungsi sebagai alat hiburan, dengan demikian tidak diperkenakan menggunakannya hanya sekedar untuk permainan atau memancing perhatian peserta didik.
- 5) Media pembelajaran bisa berfungsi untuk mempercepat proses belajar. Dengan kata lain peserta didik dapat menangkap tujuan dan pembelajaran lebih mudah dan lebih cepat.
- 6) Media pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai yang tinggi.

⁴⁸ Rusdi Susilana, Cepi Riyana, *Media Pembelajaran : Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian*, (Bandung: CV Wacana Prima, 2009), hal.10

- 7) Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

e. Manfaat Media Pembelajaran

Dengan adanya kemajuan teknologi informasi dan komunikasi maka pendidik dalam memberikan materi pelajaran harus mengikuti kemajuan tersebut. Pendidik harus dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik, menyenangkan, dan sesuai kebutuhan belajar peserta didik. sehingga peserta didik dapat dengan mudah menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidik. Menurut Nasution dalam bukunya *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar* manfaat media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut :⁴⁹

- 1) Pengajaran lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- 2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya, sehingga dapat lebih dipahami peserta didik serta memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pengajaran dengan baik,
- 3) Metode pembelajaran bervariasi, tidak semata-mata hanya komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata lisan pendidik, peserta didik tidak bosan, dan pendidik tidak kehabisan tenaga,
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja, tetapi juga

⁴⁹ Nasution, *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT.Bumi Aksara, 2013), hal.2

aktivitas lain yang dilakukan seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa manfaat media pembelajaran bagi pendidik yaitu memberikan pedoman bagi pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan sistematis serta membantu dalam penyajian materi yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Selain itu manfaat media pembelajaran bagi peserta didik yaitu dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan oleh pendidik dengan baik dalam situasi belajar yang menyenangkan dan peserta didik memahami pelajaran dengan mudah.

2. *Game Edukasi*

a. *Pengertian Game Edukasi*

Game berasal dari bahasa Inggris yang berarti permainan. Dalam setiap *game* terdapat peraturan yang berbeda-beda untuk memulai permainannya sehingga membuat jenis *game* semakin bervariasi.⁵⁰ Karena salah satu fungsi permainan sebagai penghilang stress atau rasa jenuh maka hampir setiap orang senang bermain *game* baik anak kecil, remaja maupun dewasa, mungkin hanya berbeda dari jenis *game* yang dimainkannya saja.

Fauzi A mengatakan bahwa *game* merupakan suatu bentuk hiburan yang seringkali dijadikan sebagai penyebar pikiran dari rasa penat yang

⁵⁰ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi dengan Construct 2 : Tutorial Sederhana Construct 2*, (Malang : Maskha, 2018), hal.1

disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas.”⁵¹ *Game* juga memberikan tantangan dan motivasi karena peserta didik belajar mengetahui apa yang ada disekelilingnya dalam bentuk aturan. Peserta didik juga akan belajar menemukan aturan tersebut. Selain itu peserta didik secara tidak langsung akan belajar dengan model induksi yaitu belajar dengan membandingkan dengan kehidupan nyata.⁵²

Oleh karena itu, penggunaan media permainan (*game*) diharapkan dapat memberikan suatu suasana pembelajaran yang lebih santai (*rileks*) dan menyenangkan sehingga dapat menumbuhkan suasana pembelajaran yang interaktif, menumbuhkan semangat dan motivasi belajar peserta didik, menambah dan memperkuat solidaritas sosial, menambah wawasan, dan meningkatkan hasil serta prestasi belajar peserta didik.

Sedangkan, *education* berasal dari bahasa Inggris yang artinya pendidikan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring pendidikan diartikan sebagai proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang kelompok atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.⁵³ Pendidikan menurut Brubacher (*Modern Philosophies of Education*) dalam bukunya Rumlan Ahmadi yang berjudul *Pengantar Pendidikan Asas dan Filsafat Pendidikan* merupakan suatu proses timbal balik dari tiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan alam, teman, dan alam semesta.

⁵¹ *Ibid.*,

⁵² Samuel Henry, *Cerdas dengan Game*, (Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama, 2010), hal.94

⁵³ Tim Redaksi Kamus, *KBBI Daring : Tesaurus Tematis Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kementerian dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020)

Pendidikan juga berupa perkembangan yang terorganisir serta kelengkapan dari semua potensi manusia baik moral, intelektual, jasmani (panca indra), dan kepribadian individu yang diarahkan demi menghimpun semua aktivitas tersebut untuk tujuan hidupnya.⁵⁴

Pendidikan dapat diperoleh baik secara formal, non-formal maupun informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan sekolah yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan anak usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.⁵⁵ Pendidikan non-formal adalah jalur pendidikan di luar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang seperti pendidikan kepemudaan, pendidikan pemberdayaan perempuan, pendidikan keterampilan dan pelatihan kerja. Sedangkan pendidikan informal adalah jalur pendidikan keluarga dan lingkungan atau masyarakat yang berbentuk kegiatan belajar secara mandiri. Hasil dari pendidikan informal ini contohnya agama, budi pekerti, etika, sopan santun, moral dan sosialisasi.⁵⁶ Dengan demikian, pendidikan adalah suatu usaha yang dilakukan oleh pemerintah, masyarakat dan keluarga dengan tujuan pembinaan dan penyempurnaan akhlak atau budi pekerti peserta didik dalam segala aspek kehidupan baik kognitif, afektif maupun psikomotorik.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan edukatif (*game edukasi*) merupakan permainan yang dikemas untuk

⁵⁴ Rumlan Ahmadi, *Pengantar Pendidikan : Asas dan Filsafat Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2014), hal 33—34

⁵⁵ Amos Neolaka. Grace Amialia, *Landasan Pendidikan : Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*, (Depok: Kencana, 2017), hal.32

⁵⁶ *Ibid.*, hal.33

merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi serta melatih memecahkan masalah yang dialami peserta didik nantinya baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat. Penggunaan *game edukasi* dalam proses pembelajaran bertujuan untuk dapat mengatasi masalah pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar, membantu perkembangan kecerdasan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam proses belajar di sekolah.⁵⁷

Selain itu, permainan edukatif merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik dan bermanfaat untuk meningkatkan kemampuan berbahasa, berpikir serta bergaul dengan lingkungan atau untuk menguatkan dan menterampilkan anggota badan peserta didik, mengembangkan kepribadian, mendekatkan hubungan antara pendidik dengan peserta didik.⁵⁸ Permainan edukatif juga dapat berarti sebuah bentuk kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh kesenangan dari cara atau media pendidikan yang digunakan dalam kegiatan bermain dan memiliki muatan pendidikan yang dapat bermanfaat dalam mengembangkan diri peserta didik. Oleh karena itu diperlukan media pembelajaran yang interaktif, menarik dan menyenangkan seperti halnya permainan edukatif yang dapat dilakukan dengan belajar sambil bermain.⁵⁹

⁵⁷ Ridwan Arif Rahman. Dewi Tresnawati, *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya dalam 3 Bahasa sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia*, Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Garut Volume 13 Nomor 1, (Garut : Jurnal STT-Garut, 2016), hal.185

⁵⁸ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain : Menelisik Nilai-Nilai Permainan Edukatif dan Manfaatnya dalam Menciptakan Pembelajaran yang Menyenangkan*, (Lampung : Guepedia, 2018), hal. 37

⁵⁹ *Ibid.*,

b. Jenis *Game*

Jenis *game* mungkin sangat banyak dan bervariasi yang membedakannya dari media untuk memainkannya, cara bermain, dan jumlah pemain. Tapi disini yang akan penulis jelaskan adalah jenis *game* berdasarkan tipe *game* yang biasanya dimainkan di handphone dan komputer, antara lain sebagai berikut :

1) *Maze Game*⁶⁰

Jenis *game* ini biasanya menggunakan *maze* sebagai setting atau latar *game*. Jenis *game maze* ini termasuk jenis *game* yang paling awal muncul. Contoh dari *game* ini adalah *Pacman* dan *Digger*.

2) *Board Game*

Game jenis ini sama dengan *game board* tradisional seperti monopoli. Hanya saja permainan tradisional ini dimainkan melalui komputer.

3) *Card Game*

Jenis permainan kartu juga tidak jauh berbeda dari permainan tradisional. Permainan ini juga permainan yang awal muncul. Contoh dari jenis permainan ini adalah *Solitaire* dan *Hearts*.

4) *Quiz Game*

Permainan jenis ini merupakan permainan dengan bentuk kuis. Contoh *quiz game* yang pernah beredar yaitu kuis *Who Wants to Be Millionaire*.

⁶⁰ Siti Asmiatun. Astrid Novita Putri, Belajar *Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*, (Yogyakarta : Deepublish, 2017), hal.5—15

5) *Puzzle Game*

Jenis permainan ini memberi tantangan dengan cara menjatuhkan atau melenyapkan sesuatu dari sisi atas ke bawah atau dari kiri ke kanan. Contoh dari permainan ini adalah *Tetris*.

6) *Side Scroller Game*

Pada jenis permainan ini karakter dapat bergerak kesamping diikuti dengan gerakan background. Contoh permainan tipe seperti ini adalah *Super Mario*, *Metal Slug* dan sebagainya.

7) *Educational and Edutainment*

Permainan ini lebih mengacu pada isi dan tujuan permainan. Permainan ini bertujuan memancing minat belajar anak usia dini sambil bermain. Contoh dari permainan ini adalah *Game Bobby Bola*.

8) *Game Sports*

Jenis permainan ini memiliki tema olahraga. Permainan yang menyetengahkan genre olahraga disebut *Sport Game*.

c. Dampak Penggunaan *Game*

Segala sesuatu pasti memiliki dampak yang positif ataupun yang negatif bagi seseorang yang masuk ke dalamnya. Maka dari itu penulis akan membahas sedikit tentang dampak baik dan buruknya dari permainan (*game*) itu sendiri :

- 1) Dampak Positif⁶¹
 - a) Melatih fisik

⁶¹ Mokhammad Ridoi, *Cara Mudah Membuat Game Edukasi...*, hal.6—8

Ada banyak jenis permainan video game salah satunya konsol komputer yang memerlukan beberapa aktivitas dan gerakan fisik. Misalnya menari, bermain gitar, atau bermain drum. Pendidik serta orang tua bisa memilih metode permainan bergerak tersebut untuk peserta didik atau anak-anak mereka. Ini akan lebih baik dibandingkan mereka sekedar bermain video game dengan cara duduk di sofa sepanjang hari.

b) Kebugaran dan nutrisi

Banyak jenis permainan yang menggabungkan kebugaran, nutrisi, dan hidup sehat untuk menjadi tujuan utama permainan. Permainan yang dimaksud akan menyimulasikan olahraga outdoor yang menjadi alternatif latihan di luar ruangan. Misalnya permainan tinju, lari, tenis, dan sebagainya. Ini akan memancing permainan penurunan berat badan dan mempertahankan gaya hidup sehat.

c) Melatih ketangkasan

Bermain *game* bisa juga meningkatkan ketangkasan peserta didik. Ada fungsi kerja, bermain, sekaligus berolahraga selain itu juga terdapat banyak permainan dalam video *game* yang memancing tingkat koordinasi dan kejelian mata peserta didik.

d) Keterampilan sosial

Kurangnya keterampilan sosial dan kemampuan berinteraksi dengan orang lain secara teratur dapat merusak perkembangan peserta didik, bahkan peserta didik yang berpotensi depresi. Peserta didik yang pemalu biasanya kurang percaya diri ketika

bersosialisasi dengan teman-temannya. Mungkin, membina hubungan sosial antar peserta didik saat mereka sedang bermain *game* lebih tepat. Dengan *game edukasi* misalnya peserta didik bisa mengenal banyak teman, menambah jumlah temannya, dan berinteraksi langsung dengan temannya.

e) Meningkatkan kemampuan belajar

Kompleksitas dari permainan memberikan peserta didik kesempatan untuk meningkatkan keterampilan kognitif dan penalarannya. Permainan telah berkembang ke titik dimana pengguna harus mengambil kendali dan berpikir untuk diri mereka sendiri. Pemain juga perlu mengambil alih kendali dan memasukkan perintah sederhana

f) Meningkatkan sportivitas

Sportif dan *fair play* adalah nilai-nilai umum yang dikembangkan dalam kompetisi. Permainan juga menawarkan hal yang sama dan juga mengajarkan nilai-nilai keteraturan.

g) Mengurangi stress

Tekanan belajar yang padat dan kegiatan ekstrakurikuler yang banyak seringkali membuat peserta didik stres. Dengan *game edukasi* dapat mengurangi tingkat stres yang mereka hadapi. Selain itu, dengan belajar sambil bermain membantu peserta didik terbebas dari segala tekanan yang mereka hadapi di dunia luar.

h) Membentuk tim kerja

Kerjasama tim yang kuat banyak terbina dalam *game edukasi*. Permainan ini membutuhkan pemain yang efektif berkomunikasi dengan tim mereka. Sementara itu, peserta didik terus melakukan tugas yang diemban kepada mereka demi meraih kemenangan.

i) Mengalihkan rasa sakit

Terlalu lama belajar atau bekerja terkadang berurusan dengan rasa sakit fisik dan juga emosional. Video *game* berfungsi untuk mengalihkan sementara masalah itu.

j) Membuat bahagia

Salah satu kenyataan adalah bermain *game* itu membuat seseorang merasa bahagia. Namun hal terpenting adalah memoderasi jumlah waktu yang ideal untuk dihabiskan bermain *game* tersebut. Sebab, ada kemungkinan dalam bermain bisa menyebabkan kecanduan. Maka dari itu, menempatkan batas waktu yang wajar untuk sebuah permainan sangat tepat.

2) Dampak Negatif⁶²

a) Hidup kotor

Ketika seseorang yang kecanduan karena terlibat dalam permainan, maka mereka akan mulai mengabaikan segala hal terkait kebersihan pribadi dan kebersihan di sekelilingnya.

b) Depresi

Meskipun pecandu permainan tidak menyadari awal dirinya depresi, namun perlahan penyakit ini akan meresap cepat ketika

⁶² *Ibid.*, hal.8—10

mereka merasa diperbudak oleh kecanduannya sendiri. Hanya ketika seseorang berhenti bermain kemudian berpikirl tentang waktu-waktu yang telah dia lewatkan begitu saja.

c) Stres

Stres dari kecanduan permainan biasanya disebabkan beberapa faktor. Pertama, seseorang menjadi begitu terobsesi dengan permainan. Kegagalan mereka memenangkan level-level pada permainan menyebabkan stres berlebih. Kedua, seseorang menyadari bahwa hidupnya kacau karena permainan yang juga dapat menyebabkan stres. Satu-satunya cara orang untuk menghindari tipe stres kedua ini adalah dengan tetap bermain game dan manajemen waktu sebaik mungkin.

d) *Arthritis* dan *Carpal Tunnel Syndrome*

Kedua penyakit di atas adalah gangguan fisik yang menyebabkan masalah pada jempol seseorang dikemudian hari. Tubuhnya juga rentan penyakit *osteoarthritis*. Sedangkan *Carpal Tunnel Syndrome* adalah tekanan pada saraf di pergelangan tangan.

e) Makan kurang sehat

Keika pecandu permainan terlalu sibuk untuk bermain, maka ia akan jarang mandi, jarang tidur, dan jarang belajar. Ini juga berdampak pola makan mereka yang tidak sehat. Pecandu *game* selanjutnya akan beralih ke makanan cepat saji serta memilih makan yang beku dan instan. Sehingga menyebabkan pecandu

game mudah terserang obesitas, diabetes, dan kondisi kesehatan serius.

f) Perilaku agresif

Permainan dapat merubah seseorang menjadi agresif karena ambisi menguasai permainan dan memenangkan permainan. Bagi mereka yang sudah kecanduan sikap agresif yang berlebihan pada akhirnya tanpa mereka sadari akan dipraktekkan dalam kehidupan nyata.

g) Gaya hidup buruk

Pecandu game akan mencurahkan semua waktunya untuk aktif bermain. Mereka hanya duduk dan berbaring untuk aktif bermain *game*. Sehingga menyebabkan kebiasaan makannya buruk, kebiasaan tidurnya kacau, dan jika dibiarkan secara terus menerus dapat menyebabkan terkena stroke, penyakit jantung dan hipertensi.

h) Berbohong

Berbohong adalah salah satu cara pemain *game* untuk menutupi perilaku yang kecanduan berlebihan. Perilaku tersebut adalah salah satu tanda seseorang telah kecanduan penuh oleh *game*. Mereka akhirnya berbohong pada dirinya sendiri, dan pada orang lain bahwa mereka tidak memiliki masalah sama sekali.

d. Manfaat *Game Edukasi* dalam Proses Pembelajaran

Dunia anak adalah dunia bermain, melalui bermain peserta didik memperoleh pelajaran yang mengandung aspek kognitif, sosial, emosi dan

perkembangan fisik.⁶³ Dengan diberikannya metode atau media *game edukatif* yang mengandung edukasi daya pikir peserta didik akan terangsang untuk membentuk perkembangan emosi, perkembangan sosial, dan perkembangan fisik. Setiap peserta didik memiliki kemampuan dan ketertarikan bermain yang berbeda tergantung dari perkembangan peserta didik. Dari permainan edukasi biasanya akan menimbulkan fantasi-fantasi besar oleh peserta didik, dan tentu akan semakin menambah rasa ketertarikan peserta didik pada mainan tersebut.

Permainan edukatif penting bagi peserta didik dalam proses pembelajaran disebabkan karena:⁶⁴

- 1) Permainan edukatif dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan dirinya,
- 2) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berkomunikasi bagi peserta didik,
- 3) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan menciptakan hal-hal baru,
- 4) Permainan edukatif dapat meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik,
- 5) Permainan edukatif dapat mempertajam perasaan peserta didik,
- 6) Permainan edukatif dapat memperkuat rasa percaya diri peserta didik,
- 7) Permainan edukatif dapat merangsang imajinasi peserta didik,

⁶³ Darmadi, *Asyiknya Belajar Sambil Bermain : Menelisik Nilai-Nilai Permainan Edukatif...*, hal.38

⁶⁴ Ayok Ariyanto, *Game Edukasi sebagai Upaya Mengatasi Kesulitan Belajar Bahasa Arab Kelas Rendah*, Jurnal of Basic Education Vol. 01 No.02, (Al-Asasiyya : Jurnal of Basic Education, 2017), hal.80

- 8) Permainan edukatif dapat melatih kemampuan berbahasa peserta didik,
- 9) Permainan edukatif dapat melatih motorik halus dan motorik kasar peserta didik,
- 10) Permainan edukatif dapat membentuk moralitas peserta didik,
- 11) Permainan edukatif dapat melatih keterampilan peserta didik
- 12) Permainan edukatif dapat mengembangkan sosialisasi peserta didik terhadap lingkungan sekitarnya,
- 13) Permainan edukatif dapat membentuk spiritulitas peserta didik.

3. Minat Belajar

Minat belajar secara bahasa terdiri dari dua suku kata yaitu minat dan belajar. Minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairan atau keinginan. Belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Dari pengertian kata minat dan belajar tersebut dapat disimpulkan pengertian minat belajar secara bahasa adalah keinginan hati yang tinggi untuk berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu.⁶⁵

Skinner juga mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran ada beberapa hal yang dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik, maka seorang pendidik harus dapat mengubah proses belajar yang membosankan menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan.⁶⁶ Cara yaitu sebagai berikut :

⁶⁵ Halid Hanafi, La Adu & H Muzakkir, *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran di Sekolah*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018),hal.152

⁶⁶ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal.88

- a. Minat peserta didik terhadap pelajaran dapat dibangkitkan dengan variasi metode yang digunakan.
- b. Materi pelajaran lebih menarik apabila peserta didik mengetahui tujuan dari pelajaran tersebut.
- c. Minat peserta didik juga dapat dibangkitkan jika mereka mengetahui manfaat dan kegunaan dari pelajaran tersebut bagi dirinya.
- d. Materi yang dipelajari haruslah menarik dan menimbulkan suasana baru, misalnya dalam bentuk permainan, diskusi atau pemberian tugas di luar sekolah sebagai variasi kegiatan belajar.

Selain indikator minat belajar diatas ada beberapa yang dapat mempengaruhi minat belajar baik dorongan dari diri pribadi (faktor internal) maupun dorongan dari luar (faktor eksternal), yaitu :

- a. Faktor Internal

- 1) Aspek Fisiologi

Faktor fisiologi adalah faktor yang berhubungan dengan individu.⁶⁷ Kondisi fisiologi pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang⁶⁸. Misalnya, peserta didik dalam keadaan sehat jasmaninya akan berbeda belajarnya dengan peserta didik dalam keadaan sakit atau lelah.

Selain itu faktor fisiologi lainnya adalah panca indera. Panca indera yang berfungsi dengan baik akan mempermudah aktivitas

⁶⁷ Baharrudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ar Ruzz Media, 2010), hal.19

⁶⁸ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : PT. Rineka Cipta,2002), hal.189

belajar dengan baik pula.⁶⁹ Karena panca indera merupakan pintu masuk bagi informasi yang diterima dan ditangkap oleh peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengenal dunia luar. Serta panca indera yang memiliki peran besar terhadap aktivitas belajar adalah mata dan telinga. Misalnya seorang peserta didik yang memiliki masalah dengan penglihatan (rabun) akan berbeda dalam menangkap pelajaran dengan peserta didik yang memiliki penglihatan normal.

2) Aspek Psikologi

Belajar pada hakikatnya adalah proses psikologi. Oleh karena itu, semua keadaan dan fungsi psikologi tentu saja mempengaruhi belajar seseorang.⁷⁰ Adapun faktor-faktor psikologi yang mempengaruhi minat belajar sebagai berikut :

a) Bakat

Bakat merupakan faktor yang besar pengaruhnya terhadap minat belajar peserta didik. Bakat diakui sebagai kemampuan bawaan yang merupakan potensi yang masih dikembangkan. Tetapi bakat tidak dapat berdiri sendiri karena ada faktor yang mempengaruhinya yaitu faktor dari minat yang ada dalam diri peserta didik.

b) Motivasi

Motivasi adalah kondisi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Misalnya jika peserta didik mempunyai

⁶⁹ Baharrudin dan Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran...*, hal.20

⁷⁰ Djamarah, *Psikologi Belajar...*, hal.190

motivasi untuk mendapatkan nilai yang baik, maka dia akan berniat untuk belajar lebih rajin.

c) Intelegensi

Setiap individu memiliki tingkat intelegensi yang berbeda. Adanya perbedaan tersebut menyebabkan antar individu tidak mungkin sama kemampuannya dalam memecahkan sebuah masalah yang dihadapi. Sesuai dengan pendapat Sobry bahwa “Tingkat kecerdasan atau intelegensi (IQ) peserta didik sangat menentukan tingkat keberhasilan belajar peserta didik”.⁷¹

b. Faktor Eksternal⁷²

1) Faktor Keluarga

Seseorang yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga dan keadaan ekonomi keluarga.

2) Faktor Sekolah

Faktor sekolah yang akan mempengaruhi cara atau gaya belajar peserta didik anatara lain metode mengajar, kurikulum, hubungan pendidik dengan peserta didik, hubungan antar peserta didik, tata tertib sekolah, suasana belajar, standar pelajaran, keadaan gedung, letak sekolah, dan lain sebagainya. Misalnya yaitu faktor kepribadian pendidik, kemampuan pendidik dalam memfasilitasi

⁷¹ Siti Chomsiatun, *Faktor-Faktor Internal yang Mempengaruhi Hasil Belajar Materi Jurnal Penyesuaian pada Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 2 Ngawi*, Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan Vol.1 No.2, (SMA Negeri 2 Ngawi: Jurnal Ekonomi Pendidikan dan Kewirausahaan, 2013), hal.143

⁷² Darmadi, *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran dalam Dinamika Belajar Siswa*, (Yogyakarta: Deepublish,2017), hal. 173

peserta didik dan hubungan anatar pendidik dengan peserta didik mempengaruhi cara atau gaya belajar peserta didik.

3) Faktor Masyarakat

Masyarakat merupakan faktor eksternal yang juga mempengaruhi terhadap gaya belajar peserta didik. faktor-faktor masyarakat yang mempengaruhi cara atau gaya belajar peserta didik meliputi kegiatan peserta didik dalam masyarakat.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang telah dimiliki oleh peserta didik setelah mengalami proses belajar.⁷³ Dengan adanya proses belajar baik di sekolah maupun di lingkungan masyarakat dapat merubah tingkah laku peserta didik. Perubahan ini berupa pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan sikap yang biasanya meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Hal ini juga dijelaskan oleh Bloom bahwa “Proses belajar baik di sekolah maupun di luar sekolah menghasilkan 3 pembentukan kemampuan yang dikenal dengan *Taksonomi Bloom*, yaitu kemampuan kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).⁷⁴

- a. Ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri dari 6 aspek, yaitu :⁷⁵

⁷³ Dani Firmansyah, *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika*, Jurnal Pendidikan UNSIKA Volume 3 Nomor 1, (UNISKA: Jurnal Pendidikan UNISKA, 2015), hal.37

⁷⁴ Husamah, Yuni Pantiwati, Arina Restiani, Puji Sumarsono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Malang : UMM , 2018), hal.20

⁷⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Belajar dan Mengajar*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2011), hal. 23—31

1) Pengetahuan

Pengetahuan yaitu kemampuan yang paling rendah dalam ranah kognitif namun tipe ini menjadi prasyarat bagi tipe hasil belajar berikutnya. Dalam tipe ini, peserta didik hanya sekedar tahu saja, misalnya saja peserta didik dapat mengartikan definisi puasa.

2) Pemahaman

Pemahaman yaitu tipe hasil belajar yang lebih dari pengetahuan. Pada tahap ini peserta didik tidak hanya mampu mengartikan tetapi juga mengetahui lebih dalam lagi. Selain itu peserta didik juga mampu menjelaskan dengan susunan kalimatnya sendiri terhadap sesuatu yang dibaca atau didengar.

3) Penerapan

Penerapan yaitu kemampuan atau keterampilan menggunakan abstraksi kaidah dan ketentuan dalam situasi-situasi khusus dan konkret yang dihadapinya sehari-hari. Maksudnya peserta didik mampu menerapkan materi yang telah diketahui atau dipelajari. Misalnya melaksanakan shalat wajib dengan awal waktu selain itu melaksanakan puasa sunah senin kamis dengan rutin.

4) Analisis

Analisis yaitu usaha memilih integritas menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian sehingga jelas susunannya. Pada tahap ini peserta didik mampu menganalisa bagian-bagian dasar suatu materi dan mampu menggabungkan konsep satu dengan konsep lainnya. Misalnya, shalat sunah subuh itu artinya shalat sunah qabliyah.

5) Sintesis

Sintesis yaitu kemampuan menyusun bagian kembali bagian-bagian ke dalam bentuk menyeluruh. Tahap ini merupakan kebalikan dari proses berfikir analisis. Pada tahap ini peserta didik mampu menggabungkan bagian-bagian konsep yang terpisah menjadi suatu kesatuan atau dapat dikatakan dari contoh dapat ditarik menjadi suatu konsep. Misalnya shalat sunah qabliyah dan ba'diyah merupakan shalat sunah rawatib.

6) Evaluasi

Evaluasi yaitu kemampuan untuk memberikan keputusan tentang nilai sesuatu yang mungkin dilihat dari segi tujuan, gagasan, cara kerja, metode, materi dan lain-lain. Tahap ini merupakan kemampuan yang paling tinggi dalam ranah kognitif.

- b. Ranah afektif berkenaan dengan sikap dan nilai. Beberapa ahli mengatakan sikap seseorang dapat mengalami perubahan apabila telah memiliki penguasaan kognitif tingkat tinggi. Ada beberapa jenis kategori ranah afektif sebagai hasil belajar, yaitu sebagai berikut :

1) *Receiving* atau *attending*

Receiving atau *attending* yaitu semacam kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar yang datang kepada peserta didik dalam bentuk masalah, situasi, dan gejala. Dalam tipe ini termasuk kesadaran, keinginan, untuk menerima stimulus, kontrol dan situasi gejala atau rangsangan dari luar.

2) *Responding* atau jawaban

Receiving atau *attending* yaitu reaksi yang diberikan oleh seseorang terhadap stimulus yang datang dari luar. Tahap ini lebih tinggi dari pada *receiving* atau *attending* karena peserta didik memberi tanggapan terhadap nilai yang diberikan oleh pendidik.

3) *Valuing* atau penilaian

Valuing atau penilaian yaitu penilaian berkenaan dengan nilai dan kepercayaan terhadap gejala atau stimulus tadi. Peserta didik hanya menerima nilai yang diajarkan tetapi juga dapat menilai dan memilih antara yang baik dan buruk.

4) Organisasi

Organisasi yaitu perkembangan dari nilai ke dalam satu sistem organisasi termasuk hubungan satu nilai dengan nilai lain, pemantapan dan prioritas nilai yang telah dimilikinya. Pada tahap ini peserta didik dapat menunjukkan tanggung jawabnya terhadap nilai yang menjadi prioritas.

5) Karakteristik

Karakteristik atau nilai internalisasi nilai yaitu keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya. Maksud dari uraian tersebut yaitu nilai yang telah dimiliki peserta didik sudah melekat atau tertanam dalam dirinya secara konsisten.

c. Ranah psikomotorik berkenaan dengan keterampilan (*skill*) dan kemampuan bertindak individu. Ada 6 tingkatan keterampilan, yaitu :

1) Gerakan refleks (keterampilan pada gerakan yang tidak disadari),

- 2) Keterampilan pada gerak-gerak dasar,
- 3) Kemampuan perceptual yaitu membedakan visual, auditif, dan motoris,
- 4) Kemampuan dibidang fisik misalnya kekuatan, keharmonisan dan ketepatan
- 5) Gerakan-gerakan skill mulai dari keterampilan sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks,
- 6) Kemampuan yang berkenaan dengan komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretatif.⁷⁶

Dengan demikian, dalam melaksanakan tugasnya mengajar pendidik tidak hanya menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar. Sehingga memperoleh hasil belajar yang optimal serta terjadi perubahan diri dalam peserta didik dalam kehidupan sehari-hari.

Berhasil atau tidaknya peserta didik dalam belajar disebabkan beberapa faktor. Faktor yang mempengaruhi pencapaian hasil belajar yaitu berasal dari dalam peserta didik (faktor internal) dan ada pula yang berasal dari luar peserta didik (faktor eksternal).⁷⁷

a. Faktor Internal

- 1) Aspek Fisiologis

⁷⁶ *Ibid.*, hal.31

⁷⁷ Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*, (Sukabui: Haura Publishing, 2020), hal.26

Aspek fisiologis ini berkenaan dengan kondisi fisik atau jasmani yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh peserta didik, dengan kebugaran tubuh dapat mempengaruhi semangat peserta didik dalam mengikuti pelajaran. Apabila kondisi jasmani peserta didik rendah maka dapat menurunkan kualitas ranah kognitifnya, sehingga materi yang dipelajarinya kurang maksimal.⁷⁸

2) Aspek Psikologis

Banyak faktor yang termasuk aspek psikologi yang dapat mempengaruhi kualitas dan kuantitas hasil belajar peserta didik.⁷⁹ Namun diantara faktor-faktor rohani peserta didik yang dipandang lebih mendasar adalah :

a) Kecerdasan atau intelegensi

Kecerdasan seseorang sangat mempengaruhi terhadap cepat dan lambatnya penerimaan informasi serta terpecahkan atau tidaknya suatu permasalahan. Kecerdasan peserta didik sangat membantu pendidik untuk menentukan apakah peserta didik tersebut mampu mengikuti pelajaran yang diberikan dan untuk mencapai keberhasilan tersebut tidak terlepas dari faktor lainnya. Karena kemampuan merupakan potensi dasar bagi pencapaian hasil belajar yang dibawa sejak lahir.⁸⁰

⁷⁸ Muhibin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2007), hal.145

⁷⁹ *Ibid.*,

⁸⁰ Ahmad Susanto, *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*, (Jakarta: Kencana Predana Media Group, 2013), hal.12—18

b) Bakat

Bakat adalah kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang. Sehubungan dengan hal tersebut, maka bakat akan dapat mempengaruhi tinggi rendahnya prestasi belajar.

c) Minat

Minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Peserta didik yang menaruh minat besar terhadap pelajaran akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada peserta didik lainnya.

d) Motivasi

Salah satu tugas yang kerap dikeluhkan pendidik adalah membuat anak menjadi giat untuk belajar. Keengganan peserta didik untuk belajar mungkin disebabkan karena ia belum mengerti bahwa belajar sangat penting untuk kehidupannya kelak. Kemauan belajar yang tinggi disertai dengan rasa tanggung jawab yang besar tentunya berpengaruh positif terhadap hasil belajar yang diraihinya.

b. Faktor Eksternal

Faktor-faktor eksternal yaitu faktor dari luar diri peserta didik yang ikut mempengaruhi belajar peserta didik, antara lain berasal dari orang tua, sekolah dan masyarakat.

1) Faktor yang berasal dari orang tua

Faktor yang berasal dari orang tua ini utamanya adalah sebagai cara mendidik orang tua terhadap anaknya. Pendidikan yang diberikan orang tua saat dirumah merupakan bagian dari pendidikan luar sekolah yang diselenggarakan dalam keluarga yang memberikan keyakinan agama, nilai budaya, nilai moral, dan keterampilan.⁸¹

Aspek keluarga terdiri dari :

a) Cara orang tua mendidik anak

Cara orang tua mendidik anaknya besar pengaruhnya terhadap belajar anaknya. Orang tua yang tidak memperhatikan pendidikan anaknya dapat menyebabkan anak kurang berhasil dalam belajarnya.

b) Suasana rumah

Untuk menjadikan anak belajar dengan baik perlu diciptakan suasana rumah yang tenang dan tentram. Jika suasana rumah yang tenang, seorang anak akan betah tinggal dirumah dan anak dapat belajar dengan baik.

c) Keadaan ekonomi keluarga.

Keadaan ekonomi keluarga juga sangat memengaruhi belajar anak. Misalnya keluarga yang perekonomiannya cukup menyebabkan lingkungan materiil yang dihadapi anak di dalam

⁸¹ Widia Hapnita, Rijal Abdullah, dkk, *Faktor Internal yang Dominan Mempengaruhi Hasil Belajar Menggambar dengan Perangkat Lunak Siswa Kelas XI Teknik Gambar Bangunan SMKN 1 Padang Tahun 2016/2017*, Jurnal : CIVED Jurusan Teknik Sipil, Vol. 5 No. 1, (Cived : Jurnal CIVED Jurusan Teknik Sipil, 2018), hal. 2176.

keluarga akan lebih luas dan berkesempatan mengembangkan bakat yang ada pada diri peserta didik, seperti anak yang berbakat seni musik maka dibelikan alat musik serta les musik, anak yang jarak tempuhnya jauh dengan sekolah maka dibelikan sepeda sebagai alat transportasi untuk berangkat sekolah.

2) Faktor yang berasal dari sekolah⁸²

Faktor yang berasal dari sekolah dapat berasal dari pendidik, mata pelajaran yang ditempuh dan metode yang diterapkan. Faktor pendidik banyak menjadi penyebab kegagalan belajar peserta didik, yaitu yang menyangkut kepribadian pendidik, kemampuan mengajarnya. Terhadap mata pelajaran, karena kebanyakan peserta didik memusatkan perhatiannya kepada yang diminati saja, sehingga mengakibatkan nilai yang diperolehnya tidak sesuai yang diharapkan. Keterampilan, kemampuan dan kemampuan belajar peserta didik tidak dapat dilepaskan dari pengaruh atau campur tangan orang lain. Oleh karena itu menjadi tugas pendidik untuk membimbing peserta didik dalam belajar.

3) Faktor yang berasal dari masyarakat

Peserta didik tidak lepas dari kehidupan masyarakat. Faktor masyarakat bahkan sangat kuat pengaruhnya terhadap pendidikan peserta didik. Bahkan mendukung atau tidanya perkembangan peserta didik, masyarakat juga ikut mempengaruhi.

⁸² Adi Suprayitno, Menyusun PTK Era 4.0, (Yogyakarta : Deepublish, 2020) hal. 180—181

B. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian-penelitian yang dilakukan sebelumnya. Adapun penelitian yang relevan dengan judul ini adalah sebagai berikut :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Angga Aristyawan dari Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Dengan judul “Pengaruh Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Materi Pengenalan Huruf Hijaiyah Siswa SMALB-B di Sekolah Luar Biasa-B (SLB-B) Ngudi Hayu Srengat Blitar.”⁸³

Hasil dari penelitian tersebut adalah ada pengaruh media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan huruf hijaiyah siswa SMALB-B di Sekolah Luar Biasa-B (SLB-B) Ngudi Hayu Srengat Blitar. Hal ini dibuktikan dengan rata-rata nilai *Posttest* yaitu 85,55 terlihat meningkat dibandingkan dengan rata-rata nilai *Pretest* yaitu 67,77. Hasil analisis uji-t diperoleh T_{hitung} sebesar 8,000 sementara T_{tabel} sebesar 1,85955 jadi $T_{hitung} > T_{tabel}$.

Ada pengaruh yang signifikan media *Flash Card* terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan huruf hijaiyah siswa SMALB-B di Sekolah Luar Biasa-B (SLB-B) Ngudi Hayu Srengat Blitar. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi *Pretest* 0,059 sedangkan nilai *Posttest* 0,116 yang artinya $> 0,05$ maka subjek distribusi normal.

⁸³ Angga Aristyawan, *Pengaruh Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Materi Pengenalan Huruf Hijaiyah Sisa SMALB-B di Sekolah Luar Biasa-B (SLB-B) Ngudi Hayu Srengat Blitar*, (Perpustakaan IAIN Tulungagung : Tulungagung, 2018).

Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan media *game edukasi* dalam pelajaran dan variabel terkait (Y_2) yaitu hasil belajar. Perbedaannya pada jenis *game* yang dipilih, fokus yang diambil peneliti pada siswa SMALB-B di Sekolah Luar Biasa-B (SLB-B) Ngudi Hayu Srengat Blitar, dan hanya terdapat satu variabel terikat.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lailatun Najakha dari Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan judul “Pengaruh Kegiatan *Ice Breake Game* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah Putra-Putri Simo Lamongan.”⁸⁴

Hasil penelitian yang sudah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh kegiatan *ice breake game* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran fiqh di Madrasah Tsanawiyah Putra-Putri Simo Lamongan. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan analisis data yang menghasilkan 30,8% dan tergolong kategori cukup baik, selain itu dari hasil perhitungan uji-t diperoleh df sebesar 33,4 pada taraf signifikansi 5% = 0,33, sedangkan pada taraf 1% = 0,442 karena nilai r hitung 0,67 lebih besar dari pada r tabel maka terdapat pengaruh antara variabel X dan variabel Y.

Persamaan dengan penelitian yang akan datang yaitu sama-sama menggunakan media *game edukasi* dalam pelajaran fiqh di MTs serta

⁸⁴ Lailatun Najakha, “Pengaruh Kegiatan *Ice Breake Game* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah Putra-Putri Simo Lamongan”, (Perpustakaan Uneversitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya : Surabaya, 2020)

sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Perbedaannya pada jenis *game* yang dipilih, fokus yang diambil serta materi ajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Feri Ardiansah dari Universitas STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung. Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang.”⁸⁵

Hasil penelitian yang sudah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh game edukasi terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI pada pembelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai dari minat belajar diketahui nilai t-hitung adalah 15,353 dan signifikan $0,009 < 0,05$. Dan untuk nilai hasil belajar diketahui nilai thitung adalah 10,220 dan signifikansi $0,008 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, H_a diterima, sehingga ada pengaruh game edukasi terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI pada pembelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang.

Persamaan dengan penelitian yang akan datang adalah sama-sama menggunakan media *game edukasi* serta sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dan perbedaannya adalah jenis *game* yang dipilih, jumlah variabel terikat serta materi ajar.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Erva Viorika dari Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam

⁸⁵ Feri Ardiansyah, *Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang*, (Perpustakaan Universitas STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung, 2020)

Negeri Sunan Ampel. Dengan judul “Pengembangan *Game Edukasi Labirin Fiqh* sebagai Media Latihan Soal Zakat dan Wakaf.”⁸⁶

Hasil penelitian yang sudah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengembangan *game edukasi labirin fiqh* sebagai media latihan soal zakat dan wakaf dinyatakan valid oleh validator, dan *game* “Labirin Fiqh” yang dikembangkan memenuhi kategori efektif digunakan sebagai media latihan soal.

Persamaan dengan penelitian yang akan datang sama-sama menggunakan media *game edukasi* pada pembelajaran, dan perbedaannya adalah pada pendekatan atau jenis penelitian, jenis *game* yang dipilih, lokasi penelitian serta materi ajar.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Halimur Rosyad dari Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim. Dengan judul “Efektivitas Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab.”⁸⁷

Hasil penelitian yang sudah dilakukan tersebut dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa kelas XI bahasa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t-tes yang menunjukkan perolehan nilai t-hitung sebesar 2,52. Nilai ini lebih besar dari pada nilai t-tabel pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (db) = 30-1 yang besarnya 2,04.

⁸⁶ Erva Viorika, *Pengembangan Game Edukasi Labirin Fiqh sebagai Media Latihan Soal Zakat dan Wakaf*, (Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya: Surabaya, 2019)

⁸⁷ Halimur Rosyad, *Efektivitas Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab*, (Perpustakaan Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim: Malang, 2019)

Persamaan dengan penelitian yang akan datang adalah sama-sama menggunakan media *game edukasi* dalam pelajaran serta sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif, dan perbedaannya adalah pada jenis *game* yang dipilih, fokus yang diambil, jumlah variabel terikat, jenjang kelas penelitian, serta materi ajar.

Penelitian-penelitian relevan diatas dapat disajikan dalam bentuk table sebagai berikut :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Identitas Peneliti				
No	dan Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Angga Aristyawan dari Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Tulungagung. Dengan judul “Pengaruh Media Flash Card terhadap Hasil Belajar Materi Pengenalan Huruf Hijaiyah Siswa SMALB-B di Sekolah Luar Biasa-B (SLB-B) Ngudi	Ada pengaruh yang signifikan media <i>Flash Card</i> terhadap hasil belajar siswa pada materi pengenalan huruf hijaiyah siswa SMALB-B di Sekolah Luar Biasa-B (SLB-B) Ngudi Hayu Srengat Blitar. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi Pretest 0,059 sedangkan nilai Posttest 0,116	1. Sama-sama menggunakan media <i>game edukasi</i> dalam pelajaran 2. Jenis pendekatan penelitian kuantitatif 3. Variabel terkait (Y ₂) yaitu hasil belajar	1. Jenis <i>game</i> yang dipilih, 2. Fokus yang diambil 3. Jumlah variabel terikat 4. Jenjang kelas penelitian 5. Materi ajar

	Hayu Srengat Blitar.”	yang artinya > 0,05 maka subjek distribusi normal.		
2.	Lailatun Najakha dari Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya. Dengan judul “Pengaruh Kegiatan <i>Ice Breake Game</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Fiqh di Madrasah Tsanawiyah Putra-Putri Simo Lamongan.”	Ada pengaruh kegiatan <i>ice breake game</i> terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran fiqh di Madrasah Tsanawiyah Putra-Putri Simo Lamongan. Hal ini dibuktikan dengan perhitungan analisis data yang menghasilkan 30,8% dan tergolong kategori cukup baik, selain itu dari hasil perhitungan uji-t diperoleh df sebesar 33,4 pada taraf signifikansi 5% = 0,33, sedangkan pada taraf 1% =0,442 karena nilai r hitung 0,67 lebih besar dari pada r	1. Sama-sama menggunakan media <i>game edukasi</i> dalam pelajaran fiqh di MTs 2. Sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif	1. Jenis <i>game</i> yang dipilih, 2. Fokus yang diambil 3. Materi ajar

		tabel	maka		
		terdapat	pengaruh		
		antara	varaibel X		
		dan	variabel Y.		
3.	Feri Ardiansah dari Universitas STKIP Muhammadiyah Bangka Belitung. Dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang.”	Ada	Pengaruh Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pembelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang. Hal ini dibuktikan dengan perolehan nilai dari minat belajar diketahui nilai thitung adalah 15,353 dan signifikan $0,009 < 0,05$. Dan untuk nilai hasil belajar diketahui nilai thitung adalah 10,220 dan signifikansi $0,008 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak, H_a diterima, sehingga Ada	1. Sama-sama menggunakan media <i>game edukasi</i>	1. Jenis <i>game</i> yang dipilih,
				2. Sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif	2. Jumlah variabel terikat
					3. Materi ajar

		Pengaruh Game Edukasi terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pembelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang.		
4.	Erva Viorika dari Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel. Dengan judul “Pengembangan <i>Game Edukasi</i> Labirin Fiqh sebagai Media Latihan Soal Zakat dan Wakaf.”	1. Pengembangan <i>game edukasi</i> labirin fiqh sebagai media latihan soal zakat dan wakaf dinyatakan valid oleh validator 2. Game “Labirin Fiqh” yang dikembangkan memenuhi kategori efektif digunakan sebagai media latihan soal	Sama-sama menggunakan media <i>game edukasi</i> pada pembelajaran	1. Pendekatan atau jenis penelitian 2. Jenis <i>game</i> yang dipilih 3. Lokasi penelitian 4. Materi ajar
5.	Halimur Rosyad dari Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,	Ada peningkatan kemampuan kosakata bahasa Arab siswa kelas XI bahasa. Hal ini	1. Sama-sama menggunakan media <i>game edukasi</i> dalam pelajaran	1. Jenis <i>game</i> yang dipilih, 2. Fokus

Universitas Negeri Islam Maulana Malik Ibrahim. Dengan judul “Efektivitas Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Kemampuan Kosakata Bahasa Arab.”	dibuktikan dengan hasil uji t-tes yang menunjukkan perolehan nilai t-hitung sebesar 2,52. Nilai ini lebih besar dari pada nilai t-tabel pada taraf signifikan 5% dengan derajat kebebasan (db) = 30-1 yang besarnya 2,04.	2. Sama-sama menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif	yang diambil 3. Jumlah variabel terikat 4. Jenjang kelas penelitian 5. Materi ajar
--	---	--	---

Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ini berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu. Memang ada persamaan mengenai penggunaan media yang digunakan dalam pembelajaran, akan tetapi variabel terikat dan jenis media *game edukasi* dalam penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Peneliti menggunakan dua variabel terikat yaitu minat dan hasil belajar peserta didik. Serta menggunakan jenis *game edukasi* yaitu *quiz game*. Dengan adanya ide baru dari peneliti, maka peneliti akan melakukan penelitian mengenai “Pengaruh Media *Game Edukasi* terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Fiqh di MTsN 4 Blitar”

C. Kerangka Konseptual

Media *game edukasi* merupakan salah satu media baru yang dapat digunakan pendidik dalam proses pembelajaran. Dalam media *game edukasi*

terdapat hal-hal menarik seperti proses pembelajaran aktif, efektif dan menyenangkan untuk membantu belajar dari peserta didik. Pendidik juga akan melakukan stimulus untuk peserta didik yang akan membuat peserta didik menjadi lebih memahami dan dapat merangsang pelajaran apa yang diperoleh. Dengan kondisi pembelajaran yang menyenangkan ketika pendidik menyampaikan materi, peserta didik akan merasa tertarik terhadap penjelasan yang diberikan pendidik, yang selanjutnya mereka tidak canggung dan percaya diri untuk bertanya atau menyampaikan sesuatu. Peserta didik akan lebih aktif dalam pembelajaran dan memberikan perhatian khusus terhadap pembelajaran yang sedang berlangsung.

Hal ini tentu berkaitan dengan hasil belajar yang didapat oleh peserta didik. Kerangka berfikir dapat dilihat sebagai berikut:

Bagan 2.1 Kerangka Berfikir

