

Efektivitas Games PowerPoint dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam

Muh. Syahrul Hamka,^{1*} Usman Usman,² Abdul Halik,³ Hamdanah Hamdanah,⁴ Muzdalifah Muhammadun,⁵

¹²³⁴⁵Institut Agama Islam Negeri Parepare, Indonesia

¹syahrulhamka709@gmail.com, ²usmannoer@gmail.com, ³abdulhaliknas@gmail.com,

⁴hjamdanah@iainpare.ac.id, ⁵muzdalifahmuhammadun@iainpare.ac.id

Received: 2023-06-07

Revised: 2023-07-05

Approved: 2023-07-10

*) Corresponding Author

Copyright ©2023 Authors

Abstract

Using a learning media adapted to the characteristics of students who like to play, designed through the application of PowerPoint presentations, is a solution for students' PAI learning outcomes. This research used a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design. The research sample consisted of 18 students: 9 in the experimental and 9 in the control classes. The research focused on student learning outcomes before and after using learning media based on PowerPoint games in third grade of SD Negeri 294 Lempa. The results showed that students' learning outcomes experienced an increase after using learning media based on PowerPoint games, as shown in the test results. The indicators can be seen from the pretest-posttest results. In the experimental class, the average pre-test score was 62.68, which increased to 81.1 after the post-test. In the control class, the pre-test score was 48.22 to an average of 50.66 after the post-test. The result of calculating the N-Gain Score for the experimental class was 59.40, which was categorized as quite effective, while the control class's N-Gain Score was 38.16, classified as ineffective.

Keywords: Game-based Learning Media, Learning Outcomes, PowerPoint-Games.

Abstrak

Menggunakan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang senang bermain yang dirancang melalui aplikasi presentasi *power point* menjadi solusi terhadap hasil belajar PAI peserta didik. Penelitian ini menggunakan *quasi eksperimen design* dengan *pretest-posttest control group design*. Sampel penelitian ialah berjumlah 18 peserta didik, 9 orang pada kelas eksperimen dan 9 orang pada kelas kontrol. Penelitian memfokuskan pada hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *games power point* pada kelas 3 Sekolah Dasar Negeri 294 Lempa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *games powerpoint* yang ditunjukkan dalam hasil tes. Indikatornya terlihat dari hasil *pretest-posttest*. Pada kelas eksperimen, nilai pretest rata-rata 62,68 mengalami peningkatan menjadi 81,1 setelah *post-test*. Pada kelas kontrol, nilai *pre-test* 48,22 menjadi rata-rata 50,66 setelah *post-test*. Hasil perhitungan *N-Gain Score* kelas eksperimen ialah 59,40 berkategori cukup efektif sedangkan kelas kontrol nilai *N-Gain Score*-nya ialah 38,16 berkategori tidak efektif.

Kata kunci: Games PowerPoint, Hasil Belajar, Media Pembelajaran Berbasis Games.



Pendahuluan

Hasil belajar peserta didik sering menjadi permasalahan. Hal itu disebabkan oleh nilai ketuntasan yang harus dicapai masih di bawah standar yang telah ditetapkan oleh sekolah. Di antara penyebab tidak tercapainya KKM pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah kurang maksimalnya pendidik dalam menggunakan media pembelajaran.¹ Hal itu akan berdampak pada proses pembelajaran yang membosankan dan monoton, sehingga membuat peserta didik bosan. Solusi permasalahan itu adalah dengan merancang media pembelajaran yang dapat menciptakan semangat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran.² Hal itu sangat perlu karena semangat mengikuti pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar.

Karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih tergolong anak-anak tentu mempunyai pembawaan ingin selalu bermain. Pelajaran yang diiringi dengan permainan akan lebih menambah semangat peserta didik dalam belajar. Dalam proses pembelajaran, peserta didik pada kelas rendah hanya fokus pada pelajaran yang dipelajari kurang lebih 15 menit, setelahnya mereka tidak lagi fokus memperhatikan pelajaran, melainkan lebih asyik bermain.³ Karakteristik seperti itu tidak jarang menyebabkan mereka menjadi belum lancar membaca, sehingga mereka memerlukan bimbingan langsung dalam proses penanganan masalah tersebut. Dengan demikian, mengombinasikan pelajaran dengan permainan dapat dijadikan sebagai salah satu cara untuk menimbulkan semangat dan fokus mereka dalam belajar.

Beberapa negara yang tingkat pendidikannya maju seperti Jerman, Kanada, dan Islandia, bermain diasosiasikan dengan perkembangan peserta didik, sehingga kurikulum sekolah mendorong mereka untuk bermain.⁴ Keterkaitan bermain dengan pembelajaran diterapkan dalam kurikulum sekolah untuk menjadikan suasana pembelajaran menjadi menyenangkan. Suatu hal yang pentingnya untuk menjamin hak anak untuk mempraktikkan inisiatif, imajinasi, dan kreativitasnya sendiri dalam suasana

¹ Edo Antonio, "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah" (Skripsi, Bengkulu, IAIN Bengkulu, 2021), <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5580/>.

² Shadam Ali Sagara and Siti Aminah, "Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Sekolah Alam Bogor," *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 2, no. 2 (February 6, 2022): 165–81, <https://doi.org/10.47467/edui.v2i2.978>.

³ Masda Satria Kurniawan, Okto Wijayanti, and Santhy Hawanti, "Problematika Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar," *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 1, no. 1 (July 22, 2020): 65–73, <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>.

⁴ Andrés Payà Rico and Jaume Bantulà Janot, "Children's Right to Play and Its Implementation: A Comparative, International Perspective," *Journal of New Approaches in Educational Research* 10, no. 2 (July 15, 2021): 279–94, <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>.

bermain dan belajar. Bahkan sistem pendidikan di Irlandia Utara mengakui bahwa pendidikan lebih efektif ketika anak-anak belajar melalui pengalaman yang diperkaya berdasarkan permainan.⁵ Hal itu bertujuan agar anak-anak memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan, sehingga pelajaran dengan permainan bisa diadopsi untuk diterapkan dalam pembelajaran pada tingkatan Sekolah Dasar (SD). Oleh karena itu, karakter peserta didik yang senang bermain bisa dikombinasikan dengan aktivitas belajar melalui pemanfaatan media pembelajaran.⁶

Permasalahan kebosanan peserta didik ditemukan pada hasil observasi awal yang telah dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 294 Lempa, terutama pada kelas rendah yaitu kelas 1, 2, dan 3. Selama proses pembelajaran hampir semua peserta didik lebih asyik berbicara dengan temannya dari pada memerhatikan pelajaran, sehingga hasil belajarnya menjadi kurang memuaskan. Hal itu adalah wujud nyata dari kebosanan yang mereka rasakan dan faktor usia yang masih lebih suka bermain. Tidak mengherankan jika di beberapa negara maju proses pembelajaran bagi peserta didik pada level pendidikan dasar berupaya untuk mengombinasikan karakter suka bermain dalam pembelajaran.⁷ Hal itu dikarenakan lemahnya perhatian peserta didik terhadap pelajaran mempunyai dampak pada tujuan dan hasil belajar, sehingga hal itu memerlukan cara penanganan khusus.⁸

Hasil observasi awal itu diperkuat oleh pernyataan guru PAI yang merasa kewalahan karena peserta didik lebih cenderung suka bermain dari pada belajar, kurang berminat mengikuti pelajaran, dan kurang memerhatikan pelajaran. Menurut pengakuan guru PAI, beberapa hal itu mempunyai kemungkinan berkaitan dengan cara mengajarnya yang cenderung lebih banyak menggunakan metode ceramah. Padahal penentuan metode pembelajaran berdampak bagi peserta didik,⁹ termasuk kurangnya minat peserta didik, sehingga berpengaruh pada hasil belajar yang kurang memuaskan.¹⁰

⁵ Rico and Janot.

⁶ Firdaus Ahmad and Dea Mustika, "Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 2, 2021): 2008–14, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>.

⁷ Rico and Janot, "Children's Right to Play and Its Implementation."

⁸ Ahmad Shofiyuddin, "Problematika Guru PAI Dalam Membina Perilaku Sosial Siswa," *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (March 17, 2019): 44–59, <https://ejournal.iaitabah.ac.id/index.php/Darajat/article/view/332>.

⁹ Ninda Aulia, "Solusi Terhadap Problematika PAI Di Sekolah," *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 06 (June 25, 2021): 1070–85, <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.205>.

¹⁰ Sekar Anggayuh Laras and Achmad Rifai, "Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di BBPLK Semarang," *Jurnal Eksistensi Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* 4, no. 2 (August 17, 2019): 121–30, <https://doi.org/10.30870/e-plus.v4i2.7307>.

Dari beberapa penelitian terdahulu dan hasil penelitian awal itu, penelitian ini berupaya untuk mengungkap permasalahan lemahnya hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Aspek yang menjadi fokus penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* melalui *PowerPoint*. Kajian tentang media pembelajaran berbasis *game* telah banyak diteliti, namun pembelajaran berbasis *game* melalui *PowerPoint* masih belum banyak dilakukan. Kelebihan *game* melalui *PowerPoint* dari *game* pembelajaran lain ialah penggunaan *PowerPoint* yang tidak memerlukan jaringan internet, mudah pengoperasiannya, dan dapat mengakomodasi gaya mengajar guru yang cenderung dominan menggunakan metode ceramah.

Selain itu, beberapa hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* melalui *PowerPoint* valid dan layak digunakan dan nilai yang diperoleh setelah dilakukan nilai tes tuntas,¹¹ sebagai media informasi *audio visual* yang kreatif dan komunikatif,¹² motivasi belajar peserta didik lebih baik dan berpengaruh terhadap motivasi belajar,¹³ memiliki tampilan yang menarik yang mampu meningkatkan semangat, mengatasi kebutuhan peserta didik dan mudah digunakan,¹⁴ dan menciptakan proses belajar yang menarik.¹⁵ Dari beberapa hasil penelitian yang dilakukan semuanya membahas media pembelajaran berbasis *game* melalui *PowerPoint*. Namun, beberapa penelitian tersebut belum membahas tentang efektivitasnya terhadap peningkatan hasil belajar PAI. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk lebih melengkapi hasil penelitian yang telah lalu dengan fokus yang berbeda yaitu efektivitas media pembelajaran berbasis *games* melalui *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar PAI.

¹¹ La Ode Bici, "Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Melalui Game Berbasis Power Point" (Skripsi, Malang, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020), <https://eprints.umm.ac.id/60000/>.

¹² Frizka Vani Humaira, "Perancangan Multimedia Interaktif Animasi Game Display Budaya Mingkabau Melalui Aplikasi Power Point ISpring Suite 9" (Skripsi, Padang, Universitas Negeri Padang, 2023), <http://repository.unp.ac.id/43789/>.

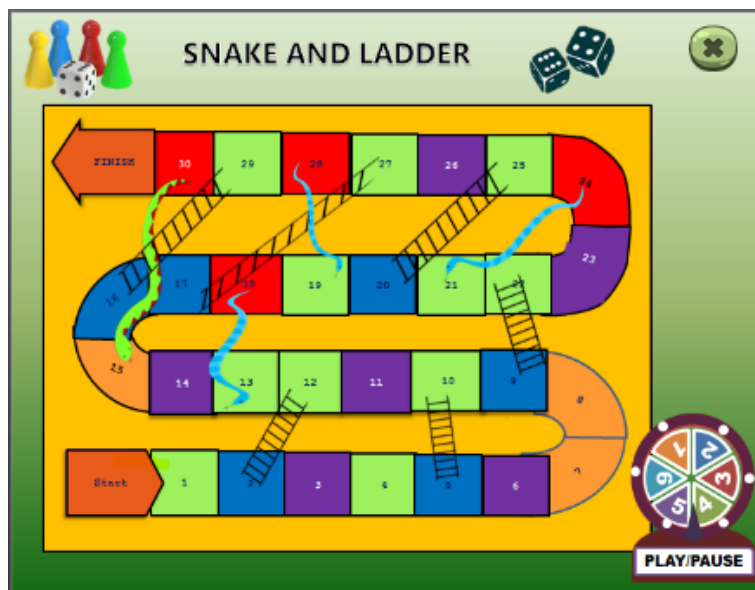
¹³ I. Gede Budasi et al., "Power Point Game, Motivation, Achievement: The Impact and Students' Perception," *International Journal of Instruction* 13, no. 4 (October 2020): 509–22, <https://eric.ed.gov/?id=EJ1270689>.

¹⁴ Chusnul Chotimah and Khizanatul Hikmah, "Development of Microsoft Power Point Based Educational Game in Vocabulary Learning in Elementary School," *Indonesian Journal of Education Methods Development* 17 (February 28, 2022): 10.21070/ijemd.v17i.638-10.21070/ijemd.v17i.638, <https://doi.org/10.21070/ijemd.v17i.638>.

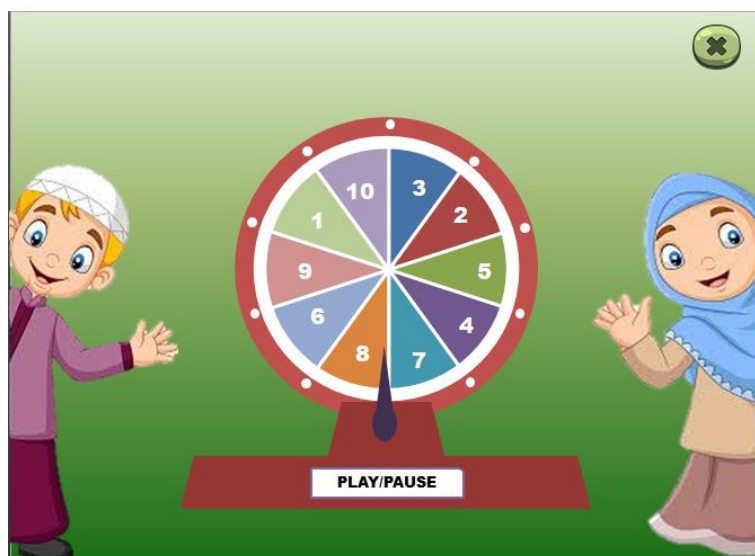
¹⁵ Abel Nugraha Nugraha, Erlisnawati Erlisnawati, and Eva Astuti Mulyani, "Pengembangan Media Power Point Dan Spin Game Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar," *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (October 31, 2022): 112–23, <https://doi.org/10.24014/ejpe.v5i2.18917>.

Metode Penelitian

Penelitian ini desain *quasi eksperiment design* dalam bentuk *pretest-posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara acak (*simple random sampling*). Kemudian diberi pretes untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran pada hasil belajar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa media pembelajaran berbasis *games* melalui *PowerPoint*, sedangkan kelas kontrol diajar dengan menggunakan metode konvensional menggunakan metode ceramah dan buku paket.



Gambar 1. Game PowerPoint (Ular Tangga)



Gambar 2. Game PowerPoint (Spinning)



Gambar 3. Quiz PAI (Materi Asmaul Husna)

Penelitian ini dilaksanakan di kelas 3 SD Negeri 294 Lempa, kecamatan Pammana, kabupaten Wajo, provinsi Sulawesi Selatan. Teknik pengambilan sampel dilakukan secara acak dengan jumlah populasi kelas 3 sebanyak 36 peserta didik dan yang menjadi sampel sebanyak 18 peserta didik yang ditentukan dengan bantuan *software SPSS*. Kemudian ditentukan menjadi 9 peserta didik pada kelas eksperimen dan 9 peserta didik pada kelas kontrol. Instrumen penelitian yang digunakan ialah observasi, dokumentasi, dan soal tes *pretest* dan *post-test* terkait materi *Asmaul Husna* (*Al-Wahab, Al-Alim, dan As-Sami'*) sebelum dan sesudah diterapkan media pembelajaran berbasis *game* melalui *PowerPoint*. Teknik analisis data yang digunakan mulai dari uji homogenitas, normalitas, hipotesis, dan *n-gain score* yang semuanya diolah menggunakan aplikasi *SPSS versi 25 for windows* kemudian dianalisis secara deskriptif.

Tabel 1. Sampel Penelitian

Sampel	Kelas
9 peserta didik	Kelas Eksperimen
9 peserta didik	Kelas Kontrol

Hasil dan Pembahasan

Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* melalui *PowerPoint*. Pada penelitian ini dilakukan kegiatan *pretest* dan *post-test* untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan *treatment*. Tujuannya untuk mengukur perubahan yang terjadi pada peserta didik dan mengetahui efektivitas dari media pembelajaran yang digunakan. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh nilai *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen

Statistics			
N	Valid	Pretest	Posttestt
	Missing	9	9
		0	0
Mean		62,8889	81,1111
Median		63,0000	80,0000
Mode		60,00	80,00
Std. Deviation		10,48147	3,17980
Variance		109,861	10,111
Range		34,00	9,00
Minimum		43,00	77,00
Maximum		77,00	86,00

Berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* pada Tabel 2 terlihat bahwa dalam statistik deskriptif terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan rata-rata nilai *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *post-test* dengan selisih *mean* 19,23 (62,88-82,11), standar deviasi dengan selisih 7,31 (10,48-3,17), tingkat minimum dengan selisih 34 (43,00-77,00), dan pada tingkat maksimum dengan selisih nilai 9 (77,00-86,00). Jika nilai yang telah diperoleh dibandingkan yaitu antara nilai *pre-test* dan *post-test* peserta didik sebelum dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis *games* melalui *PowerPoint* pada kelas eksperimen, maka terdapat peningkatan hasil belajar setelah melalui proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *games*.

Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

Kelas kontrol diberikan perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran konvensional, dengan metode ceramah dan pemberian buku paket. Pada penelitian ini *pre-test* dan *post-test* diberikan untuk mengetahui kemampuan peserta didik sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran, tujuannya untuk mengukur perubahan yang terjadi pada peserta didik dan mengetahui efektivitas pembelajaran. Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka diperoleh nilai *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut:

Tabel 3. Deskripsi Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Kontrol

Statistics			
N	Valid	Pretest	Posttestt
	Missing	9	9
		0	0
Mean		48,2222	50,6667
Median		45,0000	48,0000
Mode		35,00	40,00
Std. Deviation		11,49758	9,68246

Statistics			
N	Valid	Pretest	Posttest
	Missing		
		9	9
		0	0
Variance		132,194	93,750
Range		32,00	28,00
Minimum		35,00	40,00
Maximum		67,00	68,00

Berdasarkan data pada Tabel 3 terlihat bahwa dalam statistik deskriptif terdapat perbedaan rata-rata antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan rata-rata di antara keduanya adalah nilai *pre-test* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *post-test* dengan selisih *mean* 2,44 (48,22 – 50,66), standar deviasi dengan selisih 1,81 (11,49 – 9,68), tingkat minimum dengan selisih 5 (35,00 – 40,00), dan pada tingkat maksimum dengan selisih nilai 1 (67,00 – 68,00). Jika nilai yang telah diperoleh dibandingkan yaitu antara nilai *pre-test* dan *post-test* sebelum dan sesudah penerapan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, maka terdapat peningkatan hasil belajar namun peningkatan yang diperoleh tidak terlalu signifikan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa perbandingan hasil *posttest* dari kelas eksperimen dengan kelas kontrol terdapat perbedaan hasil belajar. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata 82,12, sedangkan kelas kontrol memperoleh hasil belajar rata-rata 50,66. Hasil diperoleh dari hasil *post-test* yang diberikan berupa 30 nomor soal dari materi Asmaul Husna.

Pengujian Hasil Penelitian Melalui Aplikasi IMB SPSS 25

Langkah selanjutnya ialah melakukan uji normalitas data pada hasil belajar. Untuk melihat data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak, maka perlu dilakukan uji normalitas data. Uji normalitas merupakan langkah yang harus dilakukan sebelum berpindah pada tahap selanjutnya. Peneliti dalam mengetahui normalitas data yang diperoleh menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 dengan uji *Shapiro-Wilk*. Data dikatakan normal jika nilai signifikan $> 0,05$. Uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 4:

Tabel 4. Uji Normalitas Data

Tests of Normality							
Kelas		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pre-Test Eksperimen	,169	9	,200*	,967	9	,865
	Post-Test	,192	9	,200	,926	9	,443

<i>Tests of Normality</i>						
Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Eksperimen			*			
PreTest	,166	9	,200	,930	9	,480
Kontrol			*			
Posttestt	,164	9	,200	,930	9	,485
Kontrol			*			

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Data hasil perhitungan uji normalitas pada kelas eksperimen diperoleh data statistika 967 dengan signifikansi sebesar 0,865, $0,865 > 0,05$. Dengan demikian data *pre-test* kelas eksperimen yang diperoleh berdistribusi normal. Sama halnya dengan perhitungan uji normalitas pada kelas kontrol yang memperoleh data statistika 930 dengan nilai signifikansi sebesar 0,480, $0,480 > 0,05$. Dengan demikian *pre-test* kelas kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya uji normalitas nilai *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen diperoleh data statistika data berjumlah 926 dengan signifikansi (sig) 0,443 pada taraf signifikansi 0,05. Karena nilai signifikansi kelas eksperimen $0,443 > 0,05$, maka data nilai *post-test* kelas eksperimen berdistribusi normal. Sama dengan nilai *post-test* kelas kontrol diperoleh nilai statistika 930 dengan signifikansi 0,485.

Dari data tersebut bisa dilihat bahwa nilai signifikansinya $0,485 > 0,05$, maka data *post-test* kelas kontrol yang diperoleh dari hasil uji normalitas berdistribusi normal. Setelah dilakukan uji normalitas hasilnya berdistribusi normal. Maka selanjutnya dilakukan uji homogenitas pada data yang telah diperoleh. Adapun cara mengolah data tersebut menggunakan aplikasi IBM SPSS 25.

Tabel 5. Uji Homogenitas Hasil *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kontrol

<i>Test of Homogeneity of Variance</i>					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar	Based on Mean	9,240	1	16	,008
	Based on Median	5,557	1	16	,031
	Based on the Median and with adjusted df	5,557	1	10,005	,040
	Based on trimmed mean	8,830	1	16	,009

Berdasarkan Tabel 5, diperoleh nilai sig. *Based on Mean* $0,008 < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data kelas *post-test* eksperimen dan *post-test* kontrol adalah tidak homogen. Dikarenakan nilai sig *Based on Mean* lebih kecil dari 0,05, maka

langkah selanjutnya menggunakan rumus *Uji Mann Whitney T Test*. Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji *Uji Mann Whitney* ialah jika nilai Asymp. Signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Namun jika nilai Asymp. Signifikansi (2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Adapun *Uji Mann Whitney* dapat dilihat pada Tabel 6:

Tabel 6. Uji Mann Whitney T Test	
Test Statistics	
	Hasil_Belajar
Mann-Whitney U	,000
Wilcoxon W	45,000
Z	-3,580
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000
Exact Sig. [2*(1-tailed Sig.)]	,000 ^b
a. Grouping Variable: Kelas	
b. Not corrected for ties.	

Berdasarkan Tabel 6, dapat disimpulkan bahwa nilai Asymp. Signifikansi ialah $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan hasil belajar terhadap efektivitas media pembelajaran berbasis *games* melalui *PowerPoint* pada pembelajaran PAI pada kelas III SD Negeri 294 Lempa. Perbedaan hasil belajar kelas eksperimen dengan kelas kontrol dapat dilihat pada Tabel 7:

Tabel 7. Hasil Mean Rank Kelas Eksperimen dan Kontrol				
Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Hasil Belajar	Posttestt Eksperimen	9	14,00	126,00
	Posttestt Kontrol	9	5,00	45,00
	Total	18		

Terdapat perbedaan signifikan terhadap efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memiliki nilai *mean rank* 14,00 sedangkan kelas kontrol 5,00, sehingga dapat disimpulkan bahwa kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran berbasis *games* melalui *PowerPoint* lebih efektif dibandingkan kelas kontrol yang menggunakan model konvensional. Selanjutnya untuk mengetahui efektivitas pembelajaran pada kelas eksperimen dan kontrol, maka dilakukan uji *N-Gain Score*. Hasilnya dapat dilihat pada Tabel 8:

Tabel 8. Deskriptif N-Gain Score
Descriptives

Kelompok Kelas				Statis tic	Std. Error
N Gain Prosen	Kelas Eksperimen	Mean		59,40	2,801
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	40,94	
			Upper Bound	53,86	
		5% Trimmed Mean		47,50	
		Median		50,00	
		Variance		70,62	
				5	
		Std. Deviation		8,404	
		Minimum		33	
		Maximum		60	
		Range		26	
		Interquartile Range		14	
		Skewness		-,311	,717
		Kurtosis		-,650	1,400
	Kelas Kontrol	Mean		38,16	1,445
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	,83	
			Upper Bound	7,49	
		5% Trimmed Mean		4,09	
		Median		3,03	
		Variance		18,79	
				9	
		Std. Deviation		4,336	
		Minimum		-2	
		Maximum		12	
		Range		14	
		Interquartile Range		7	
		Skewness		,335	,717
		Kurtosis		-,480	1,400

Dari Tabel 8, diperoleh bahwa rata-rata *gain score* pada kelas eksperimen ialah 59,40 yang berarti rata-rata *gain score* berada pada rentan 56–75 yaitu cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol rata-rata nilai *gain score* ialah 38,16 yang berada pada rentan <40 maka tidak efektif, sehingga dapat disimpulkan kelas eksperimen memperoleh *gain* yang lebih besar dari kelas kontrol. Selanjutnya untuk mengetahui perbedaan hasil dari kelas eksperimen dan kelas kontrol, maka dilakukan uji independen tes.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		T-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar	Eq. Var. assumed	9,240	,008	8,962	16	,000	30,444	3,397	23,243	37,646
	Eq. Var. not-ass.			8,962	9,706	,000	30,444	3,397	22,844	38,045

Tabel 9. Independen Sampel Test

Berdasarkan pedoman interpretasi jika jumlah Sig. < 0,05 maka terdapat perbedaan signifikan, sedangkan jika jumlah Sig. > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan signifikan. Jumlah Sig. pada Tabel 9 adalah 0,000 < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikan. Pembelajaran pada kelas eksperimen dengan *games PowerPoint* efektif karena *gain score* yang diperoleh terdapat perbedaan jauh yaitu 59,40 nilai kelas eksperimen, sedangkan nilai kelas kontrol 38,16. Selanjutnya dibuat interpretasi bagi setiap peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol.

Tabel 10. Interpretasi Kelas Eksperimen

Interpretasi Gain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Efektif	1	11,1	11,1	11,1
	Kurang Efektif	2	22,2	22,2	77,8
	Cukup Efektif	6	66,7	66,7	100,0
	Total	9	100,0	100,0	

Berdasarkan Tabel 10, maka dapat disimpulkan bahwa ada seorang peserta didik berkategori tidak efektif 11,1%, dua berkategori kurang efektif 22,2% dan enam berkategori cukup efektif 66,7%, sehingga dapat disimpulkan bahwa peserta didik lebih dominan pada kategori cukup efektif. Sedangkan pada kelas kontrol, kesimpulannya adalah pembelajaran pada kelas kontrol tidak efektif karena 9 peserta didik yang berkategori tidak efektif sebagaimana digambarkan pada Tabel 11:

Tabel 11. Interpretasi Kelas Kontrol

Interpretasi Gain					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Efektif	9	100,0	100,0	100,0

Pembahasan

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik yang masih di bawah KKM sekolah. Hal itu merupakan acuan dari penggunaan media pembelajaran *games* melalui *PowerPoint* agar berdampak signifikan pada hasil belajar peserta didik. Pemberian perlakuan pada kelas eksperimen dengan media pembelajaran *games PowerPoint* diperoleh hasil belajar setelah dilakukan *post-test* yaitu nilai tertinggi 86 dengan rata-rata nilai sebesar 81,11, sedangkan nilai *pre-test* sebesar 77. Hal itu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *games* melalui *PowerPoint* mampu meningkatkan hasil belajar dari kurang baik menjadi baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *games* melalui *PowerPoint* dapat meningkatkan hasil belajar PAI.

Selanjutnya dari data yang telah diolah melalui SPSS untuk mengetahui kategori efektivitas dari kelas eksperimen dan kontrol maka cara mengolahnya dengan mencari *N-Gain Score* peserta didik. Setelah diolah dengan SPSS dan ditemukan hasil *N-Gain Score* masing-masing kelas, maka dapat dijabarkan bahwa kelas eksperimen memiliki *N-Gain Score* berjumlah 59.40, jika dikonversikan dengan kategori tafsiran efektivitas *N-Gain*, nilai 59,40 berada pada interval 56–75, maka berkategori cukup efektif. Jadi penggunaan media pembelajaran berbasis *games PowerPoint* cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik SD Negeri 294 Lempa. Sedangkan nilai *N-Gain Score* yang diperoleh pada kelas kontrol hanya 36,16 yang berada pada interval < 40, maka kategori tafsiran efektivitas *N-Gain Score* kelas kontrol tidak efektif. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelas kontrol yang menggunakan pembelajaran konvensional tidak efektif dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *games* yang dibuat melalui aplikasi *PowerPoint* menjadi alternatif dalam menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Hal ini didasarkan oleh karakteristik peserta didik SD yang senang bermain, sehingga guru harus mengetahui karakteristik peserta didik yang akan dihadapinya dan menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan keadaan peserta didiknya. Beberapa karakteristik peserta didik pada jenjang SD di antaranya: senang bermain, senang bergerak, dan senang bekerja dalam kelompok.¹⁶ Dengan memberikan pengajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik, maka akan mendapat hasil yang maksimal. Bahkan guru SD perlu mengurangi intensitas penggunaan metode

¹⁶ Mutia Mutia, "Characteristics of Children Age of Basic Education," *Fitrah: International Islamic Education Journal* 3, no. 1 (August 29, 2021): 114–31, <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>.

pembelajaran konvensional dan lebih meningkatkan metode yang mendukung aktivitas bermain dalam proses pembelajaran.¹⁷

Di samping itu, media pembelajaran *games* lebih efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik,¹⁸ karena peserta didik lebih terlibat langsung, antusias, dan tertarik dalam proses pembelajaran.¹⁹ Melalui pembelajaran interaktif, tampilan visual yang menarik, peserta didik menjadi lebih cepat paham dan mengingat materi pelajaran dengan lebih baik, karena penggunaan media pembelajaran *game* mampu meningkatkan keterlibatan dan partisipasi aktif dalam pembelajaran, sehingga mereka dapat memperkuat pemahaman mereka.²⁰

Pendidik dapat menjadikan *game* sebagai sumber belajar dan instrument evaluasi yang menarik bagi peserta didik. Tujuannya adalah untuk membantu peserta didik yang memiliki masalah dalam hasil belajar, sehingga mereka dapat memahami konsep tertentu dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan. *Game* yang digunakan sebagai alat dalam pembelajaran bisa memudahkan pendidik dalam melakukan penilaian formatif kepada peserta didik sesuai dengan kemampuannya.²¹ Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Aini dan Muhid bahwa *game* edukasi peserta didik akan lebih merasa bahwa belajar itu menyenangkan sekaligus peserta didik mempunyai semangat untuk belajar.²²

Perasaan senang yang dialami peserta didik dalam belajar akan meningkatkan minat dalam belajar. Peningkatan minat akan berhubungan dengan hasil belajar. Hal itu sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Jafar dan Mardia bahwa keberhasilan pembelajaran ditandai dengan perolehan pengetahuan keterampilan dan sikap positif

¹⁷ Chellsy Marcella, "The Effectiveness of The Use Game Based Learning on Student's Motivation and Learning Outcomes in Camera Movement Engineering Materials," *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* 4, no. 1 (May 23, 2022): 1–10, <https://doi.org/10.32585/ijimm.v4i1.2053>.

¹⁸ Elvani Hertati, Asrowi Asrowi, and Deny Tri Ardianto, "Android-Based Social Science Educational Game Media in Elementary Schools: The Effect of Media on Student Learning Outcomes," *International Journal of Social Science and Human Research* 05, no. 06 (June 3, 2022): 2032–36, <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i6-05>.

¹⁹ Jantina Huizenga et al., "Mobile Game-Based Learning in Secondary Education: Students' Immersion, Game Activities, Team Performance and Learning Outcomes," *Computers in Human Behavior* 99 (October 1, 2019): 137–43, <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.020>.

²⁰ Klaus Dieter Stiller and Silke Schworm, "Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load, and Performance," *Frontiers in Education* 4 (2019): 1–19, <https://doi.org/10.3389/feduc.2019.00018>.

²¹ Charles Y. C. Yeh et al., "Enhancing Achievement and Interest in Mathematics Learning through Math-Island," *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 14, no. 1 (March 11, 2019): 5, <https://doi.org/10.1186/s41039-019-0100-9>.

²² Kholishoh Nur Aini and Abdul Muhid, "Efektifitas Game Marbel Muslim Kids pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan," *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (June 1, 2022): 35–55, <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v5i1.2382>.

pada setiap individu yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Di antara faktor yang mempengaruhinya ialah penggunaan media pembelajaran. Media berfungsi memperoleh pengalaman belajar. Media yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik, tujuan belajar akan mampu meningkatkan pengalaman belajar, sehingga peserta didik dapat mempertinggi hasil belajar.²³ Adanya kaitan erat di antara media pembelajaran yang tepat dan sesuai yaitu media pembelajarn berbasis *games* yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, sehingga hasil belajar yang diperoleh terdapat peningkatan.

Penggunaan media pembelajaran berbasis *games* yang digunakan sebagai alat bantu dalam pembelajaran akan mempermudah peserta didik memahami materi yang diberikan. Hal itu sejalan dengan penelitian Wardia bahwa penggunaan multimedia interaktif berbasis *game* yang difungsikan sebagai media pembelajaran sangat berperan penting dalam memberikan pemahaman terhadap materi. Adanya media pembelajaran berbasis *game* akan mempermudah peserta didik dalam memahami konsep yang sulit dijelaskan dengan bahasa pengajaran (bahasa verbal).²⁴

Sama halnya dengan penelitian yang dilakukan oleh Pratiwi dan Siswanto terkait *game* pembelajaran berbasis *Microsoft PowerPoint* yaitu pembelajaran *PowerPoint* dibuat dengan tampilan menarik untuk menarik perhatian mengikuti pembelajaran fokus perhatian peserta didik pada pembelajaran yang dilakukan akan membuat peserta didik senang dalam kegiatan pembelajaran.²⁵ Hal itu senada dengan penelitian Hatianingsih tentang penerapan *Teams Game Tournaments* (TGT) berbasis media *PowerPoint* untuk meningkatkan hasil belajar²⁶ dan media pembelajaran *PowerPoint* interaktif berbasis *games* edukatif.²⁷ *Power point* yang dirancang semenarik mungkin misalnya berbentuk *game*, yang berbagai macam warna, huruf, animasi, gambar yang diperlihatkan ketika

²³ Andi Ferawati Jafar and Ainul Mardia, "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika," *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 5, no. 1 (March 1, 2017): 19–24, <https://doi.org/10.24252/jpf.v5i1.3009>.

²⁴ Wardia Wardia, Punaji Setyosari, and Saida Ulfa, "Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP," *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 4 (November 30, 2022): 337–48, <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p337>.

²⁵ Emy Yunita Rahma Pratiwi and M. Bambang Edi Siswanto, "Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan," *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 4, no. 1 (August 31, 2020): 162–74, <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>.

²⁶ Tiara Hatianingsih, "Penerapan Teams Game Tournaments (TGT) berbasis media power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih materi makanan halal dan haram: Penelitian quasi experiment pada siswa kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang" (Skripsi, Bandung, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022), 67, <https://etheses.uinsgd.ac.id/58369/>.

²⁷ Raju Hidayat, "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Games Edukatif pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung" (Batusangkar, UIN Mahmud Yunus Batusangkar, 2022), <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/27023>.

proses pembelajaran akan membuat peserta didik semangat dalam belajar dan suasana dalam kelas akan menyenangkan.²⁸

Kesimpulan

Hasil penelitian ini telah menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis *games PowerPoint* pada kelas eksperimen terkategori efektif dan mampu meningkatkan hasil belajar, sedangkan pembelajaran konvensional pada kelas kontrol tidak efektif meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PAI di SD Negeri 294 Lempa. Hal itu berimplikasi pada perlunya penggunaan media pembelajaran berbasis *games* untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI. Namun demikian, penelitian ini hanya mengambil satu materi pelajaran yaitu tentang Asmaul Husna dan aspek kognitif, sehingga memerlukan penelitian lanjutan yang dengan menerapkannya pada materi PAI dan aspek non-kognitif lainnya.

Referensi

- Ahmad, Firdaus, and Dea Mustika. "Problematika Guru Dalam Menerapkan Media Pada Pembelajaran Kelas Rendah Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (July 2, 2021): 2008–14. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>.
- Aini, Kholishoh Nur, and Abdul Muhid. "Efektifitas Game Marbel Muslim Kids pada Mata Pelajaran PAI Untuk Meningkatkan Pembelajaran yang Menyenangkan." *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (June 1, 2022): 35–55. <https://doi.org/10.32699/paramurobi.v5i1.2382>.
- Antonio, Edo. "Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Power Point Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di Kelas V SD Negeri 21 Bengkulu Tengah." Skripsi, IAIN Bengkulu, 2021. <http://repository.iainbengkulu.ac.id/5580/>.
- Aulia, Ninda. "Solusi Terhadap Problematika PAI Di Sekolah." *Jurnal Pendidikan Indonesia* 2, no. 06 (June 25, 2021): 1070–85. <https://doi.org/10.59141/japendi.v2i06.205>.
- Bici, La Ode. "Pengembangan Media Pembelajaran Aritmatika Sosial Melalui Game Berbasis Power Point." Skripsi, Universitas Muhammadiyah Malang, 2020. <https://eprints.umm.ac.id/60000/>.
- Budasi, I. Gede, Ni Made Ratminingsih, Ketut Agustini, and Md Yudyantara Risadi. "Power Point Game, Motivation, Achievement: The Impact and Students' Perception." *International Journal of Instruction* 13, no. 4 (October 2020): 509–22. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1270689>.

²⁸ Yudi Budianti, Rima Rikmasari, and Dita Aditya Oktaviani, "Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 1 (April 11, 2023): 127–36, <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>.

- Budianti, Yudi, Rima Rikmasari, and Dita Aditya Oktaviani. "Penggunaan Media Powerpoint Interaktif Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Inovasi Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 7, no. 1 (April 11, 2023): 127–36. <https://doi.org/10.24036/jippsd.v7i1.120545>.
- Chan, Kok Yew Gary, Swee Liang Tan, Khe Foon Timothy Hew, Bernie Grayson Koh, Li Siong Lim, and Jose C. Yong. "Knowledge for Games, Games for Knowledge: Designing a Digital Roll-and-Move Board Game for a Law of Torts Class." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 12, no. 1 (January 26, 2017): 7. <https://doi.org/10.1186/s41039-016-0045-1>.
- Chotimah, Chusnul, and Khizanatul Hikmah. "Development of Microsoft Power Point Based Educational Game in Vocabulary Learning in Elementary School:" *Indonesian Journal of Education Methods Development* 17 (February 28, 2022): 10.21070/ijemd.v17i.638-10.21070/ijemd.v17i.638. <https://doi.org/10.21070/ijemd.v17i.638>.
- Hatianingsih, Tiara. "Penerapan Teams Game Tournaments (TGT) berbasis media power point untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fikih materi makanan halal dan haram: Penelitian quasi experiment pada siswa kelas VIII MTs Al-Islam Pasir Salam Soreang." Skripsi, UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2022. <https://etheses.uinsgd.ac.id/58369/>.
- Hertati, Elvani, Asrowi Asrowi, and Deny Tri Ardianto. "Android-Based Social Science Educational Game Media in Elementary Schools: The Effect of Media on Student Learning Outcomes." *International Journal of Social Science and Human Research* 05, no. 06 (June 3, 2022): 2032–36. <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v5-i6-05>.
- Hidayat, Raju. "Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Berbasis Games Edukatif pada Mata Pelajaran PAI Kelas VII di SMPN 7 Sijunjung." UIN Mahmud Yunus Batusangkar, 2022. <http://repo.iainbatusangkar.ac.id/xmlui/handle/123456789/27023>.
- Huizenga, Jantina, Wilfried Admiraal, Geert ten Dam, and Joke Voogt. "Mobile Game-Based Learning in Secondary Education: Students' Immersion, Game Activities, Team Performance and Learning Outcomes." *Computers in Human Behavior* 99 (October 1, 2019): 137–43. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.05.020>.
- Humaira, Frizka Vani. "Perancangan Multimedia Interaktif Animasi Game Display Budaya Mingkabau Melalui Aplikasi Power Point ISpring Suite 9." Skripsi, Universitas Negeri Padang, 2023. <http://repository.unp.ac.id/43789/>.
- Jafar, Andi Ferawati, and Ainul Mardia. "Efektifitas Penggunaan Media Pembelajaran Monopoly Game Smart terhadap Minat Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Fisika." *JPF (Jurnal Pendidikan Fisika) Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar* 5, no. 1 (March 1, 2017): 19–24. <https://doi.org/10.24252/jpf.v5i1.3009>.
- Kurniawan, Masda Satria, Okto Wijayanti, and Santhy Hawanti. "Problematisasi Dan Strategi Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas Rendah Sekolah Dasar." *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)* 1, no. 1 (July 22, 2020): 65–73. <https://doi.org/10.30595/v1i1.7933>.
- Laras, Sekar Anggayuh, and Achmad Rifai. "Pengaruh Minat dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di BBPLK Semarang." *Jurnal Eksistensi*

- Pendidikan Luar Sekolah (E-Plus)* 4, no. 2 (August 17, 2019): 121–30. <https://doi.org/10.30870/e-plus.v4i2.7307>.
- Marcella, Chellsy. "The Effectiveness of The Use Game Based Learning on Student's Motivation and Learning Outcomes in Camera Movement Engineering Materials." *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* 4, no. 1 (May 23, 2022): 1–10. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v4i1.2053>.
- Mutia, Mutia. "Characteristics of Children Age of Basic Education." *Fitrah: International Islamic Education Journal* 3, no. 1 (August 29, 2021): 114–31. <https://doi.org/10.22373/fitrah.v3i1.1330>.
- Nugraha, Abel Nugraha, Erlisnawati Erlisnawati, and Eva Astuti Mulyani. "Pengembangan Media Power Point Dan Spin Game Dalam Pembelajaran IPS Di Sekolah Dasar." *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education* 5, no. 2 (October 31, 2022): 112–23. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v5i2.18917>.
- Pratiwi, Emy Yunita Rahma, and M. Bambang Edi Siswanto. "Pengembangan Education Game Berbasis Microsoft Power Point dalam Media Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan." *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik* 4, no. 1 (August 31, 2020): 162–74. <https://doi.org/10.20961/jdc.v4i1.43331>.
- Rico, Andrés Payà, and Jaume Bantulà Janot. "Children's Right to Play and Its Implementation: A Comparative, International Perspective." *Journal of New Approaches in Educational Research* 10, no. 2 (July 15, 2021): 279–94. <https://doi.org/10.7821/naer.2021.7.665>.
- Sagara, Shadam Ali, and Siti Aminah. "Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Sekolah Alam Bogor." *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies* 2, no. 2 (February 6, 2022): 165–81. <https://doi.org/10.47467/edui.v2i2.978>.
- Shofiyuddin, Ahmad. "Problematisasi Guru PAI Dalam Membina Perilaku Sosial Siswa." *Darajat: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 2, no. 1 (March 17, 2019): 44–59. <https://ejournal.iai-tabah.ac.id/index.php/Darajat/article/view/332>.
- Stiller, Klaus Dieter, and Silke Schworm. "Game-Based Learning of the Structure and Functioning of Body Cells in a Foreign Language: Effects on Motivation, Cognitive Load, and Performance." *Frontiers in Education* 4 (2019): 1–19. <https://doi.org/10.3389/educ.2019.00018>.
- Wardia, Wardia, Punaji Setyosari, and Saida Ulfa. "Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP." *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan* 5, no. 4 (November 30, 2022): 337–48. <https://doi.org/10.17977/um038v5i42022p337>.
- Yeh, Charles Y. C., Hercy N. H. Cheng, Zhi-Hong Chen, Calvin C. Y. Liao, and Tak-Wai Chan. "Enhancing Achievement and Interest in Mathematics Learning through Math-Island." *Research and Practice in Technology Enhanced Learning* 14, no. 1 (March 11, 2019): 5. <https://doi.org/10.1186/s41039-019-0100-9>.