

**IMPLEMENTASI MEDIA PEMBELAJARAN EDUGAME
LITERASI DAN NUMERASI DALAM MENGOPTIMALKAN
MOTIVASI BELAJAR SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) DI KELAS 4 MI DARUSSALAM CURAHMALANG
JOMBANG**

TESIS

Oleh:

LAILATUL MUKAROMAH

★ 240502011002 ★



**PASCASARJANA
MAGISTER PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
UNIVERSITAS KH. ABDUL CHALIM
MOJOKERTO
2026 M / 1448 H**

ABSTRAK

Mukaromah, Lailatul 2026. “Implementasi Media Pembelajaran Edugame Literasi dan Numerasi dalam mengoptimalkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam di Kelas 4 MI Darussalam Curahmalang Jombang.”
Tesis: Prodi Magister Pendidikan Agama Islam Universitas KH. Abdul Chalim. Pembimbing: Dr. Rahmat, M. Pd. I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Edugame, Literasi dan Numerasi, Motivasi Belajar, Sejarah Kebudayaan Islam (SKI)

Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah masih didominasi metode konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran melalui media edugame literasi dan numerasi yang dapat menciptakan pembelajaran lebih interaktif, menarik, dan berpusat pada peserta didik.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan implementasi media pembelajaran edugame literasi dan numerasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas IV MI Darussalam Curahmalang Jombang serta menganalisis implikasinya terhadap motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dengan uji keabsahan menggunakan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi media edugame literasi dan numerasi mampu menciptakan pembelajaran yang lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Media ini meningkatkan motivasi belajar, keaktifan, pemahaman materi Walisongo, serta kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Meskipun terdapat kendala pada perangkat, jaringan internet, dan kompetensi teknologi, implementasi tetap berjalan dengan baik berkat dukungan sekolah, guru, peserta didik, dan orang tua.

ABSTRACT

Mukaromah, Lailatul 2026. *“The Implementation of Literacy and Numeracy Edugame Learning Media in Optimizing Learning Motivation in Islamic Cultural History (SKI) among Fourth-Grade Students at MI Darussalam Curahmalang Jombang.”* Thesis: Master Program of Islamic Education, KH. Abdul Chalim University. Advisor: Dr. Rahmat, M.Pd.I.

Keywords: Learning Media, Edugame, Literacy and Numeracy, Learning Motivation, Islamic Cultural History (SKI)

The teaching of Islamic Cultural History (Sejarah Kebudayaan Islam/SKI) in madrasahs is still predominantly conducted using conventional teaching methods, which have not been effective in enhancing students' learning motivation. Therefore, an innovative learning approach through literacy and numeracy edugame learning media is needed to create a more interactive, engaging, and student-centered learning environment.

This study aims to describe the implementation of literacy and numeracy edugame learning media in the teaching of Islamic Cultural History (SKI) for fourth-grade students at MI Darussalam Curahmalang Jombang and to analyze its implications for students' learning motivation..

This study employed a qualitative approach using a case study design. The data were collected through observations, interviews, and documentation, and were analyzed using the processes of data reduction, data display, and conclusion drawing. The trustworthiness of the data was ensured through source and technique triangulation.

The findings revealed that the implementation of literacy and numeracy edugame learning media successfully created a more active, interactive, and enjoyable learning environment. The media enhanced students' learning motivation, classroom participation, understanding of the Walisongo materials, as well as their literacy and numeracy skills. Although several challenges were encountered, including limited learning devices, internet connectivity, and technological competence, the implementation was carried out successfully due to the support of the school, teachers, students, and parents.

خلاصة

مكارومة، ليلة. ألفان وستة وعشرون. "تطبيق وسائط التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الرقمية في تعزيز دافعية التعلم في مادة تاريخ الثقافة الإسلامية لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة دار السلام الابتدائية الإسلامية كوراه مالانغ، جومبانغ". أطروحة: برنامج ماجستير التربية الدينية الإسلامية، جامعة كياهي عبد الحليم. المشرف: الدكتور رحمت، ماجستير التربية الإسلامية.

الكلمات المفتاحية: وسائل التعلم، الألعاب التعليمية، محو الأمية والحساب، دافعية التعلم، تاريخ الثقافة الإسلامية.

لا تزال عملية تدريس تاريخ الثقافة الإسلامية في المدارس الابتدائية الإسلامية تعتمد في الغالب على الأساليب التقليدية، الأمر الذي لم يسهم على النحو الأمثل في تنمية دافعية التعلم لدى التلاميذ. ومن هنا برزت الحاجة إلى توظيف وسيلة تعليمية مبتكرة قائمة على الألعاب التعليمية الرقمية، تجمع بين تنمية مهارات القراءة والكتابة والمهارات العددية، بما يسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر تفاعلاً وتشويقاً، تتمحور حول المتعلم.

يهدف هذا البحث إلى وصف تطبيق وسيلة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الرقمية في تدريس تاريخ الثقافة الإسلامية لدى تلاميذ الصف الرابع بمدرسة دار السلام الابتدائية الإسلامية كوراه مالانغ، جومبانغ، وتحليل أثر تطبيقها في تعزيز دافعية التعلم لديهم.

اعتمد هذا البحث المنهج النوعي باستخدام دراسة الحالة، وجمعت البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلات، والوثائق، ثم حُللت وفق مراحل اختزال البيانات، وعرضها، واستخلاص النتائج، مع التحقق من مصداقية البيانات باستخدام أسلوب التثليث.

وأظهرت نتائج البحث أن تطبيق وسيلة التعلم القائمة على الألعاب التعليمية الرقمية أسهم في إيجاد بيئة تعليمية أكثر نشاطاً وتفاعلاً ومتعة، كما أسهم في تعزيز دافعية التعلم، وزيادة مشاركة التلاميذ، وتحسين فهمهم لمادة أولياء سونغو، وتنمية مهارات القراءة والكتابة والمهارات العددية لديهم. وعلى الرغم من وجود بعض التحديات، مثل محدودية الأجهزة، وضعف شبكة الإنترنت، ومحدودية الكفايات التقنية، فقد نُفذ تطبيق هذه الوسيلة بنجاح بفضل الدعم الذي قدّمته المدرسة والمعلمون والتلاميذ وأولياء الأمور.