

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam dunia pendidikan, termasuk pada jenjang pendidikan dasar madrasah ibtidaiyah. Namun, pada praktiknya, pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di madrasah masih sering didominasi oleh penggunaan media konvensional berupa buku teks dan metode ceramah. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran SKI cenderung bersifat monoton, kurang variatif, serta belum sepenuhnya mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan peneliti di MI Darussalam Curahmalang Jombang, ditemukan fenomena menarik terkait penerapan media pembelajaran berbasis edugame literasi dan numerasi yang dikembangkan dan diterapkan oleh salah satu guru, yaitu Bapak Didin.¹ Media pembelajaran yang digunakan tidak hanya mengombinasikan media konvensional dan digital, tetapi juga mengemas materi SKI—khususnya tentang Walisongo dalam perspektif Aswaja—ke dalam bentuk game edukasi yang interaktif dan menyenangkan.²

Pemilihan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) dalam penelitian ini didasarkan pada pertimbangan akademik dan fakta empiris di lapangan. Secara

¹ Didin Handoko, *Wawancara Pribadi*, 9 Desember 2025; lihat profil narasumber pada NU Online Jombang: <https://jombang.nu.or.id/daerah/didin-handoko-pengajar-mi-darussalam-dinobatkan-sebagai-guru-inspiratif-di-lingkungan-ma-arif-nu-jatim-cSUar>

² Tribun Jatim, “Game edukasi Aswaja buatan guru MI Jombang sabet juara, metode menarik untuk belajar sejarah Islam”, *jatim.tribunnews.com*. (Jombang, 2024), <https://jatim.tribunnews.com/2024/09/26/game-edukasi-aswaja-bikinan-guru-mi-jombang-sabet-juara-metode-menarik-untuk-belajar-sejarah-islam>

substansial, SKI merupakan mata pelajaran yang memuat materi naratif-historis, tokoh, peristiwa, kronologi, serta dinamika perkembangan peradaban Islam yang menuntut kemampuan memahami alur cerita, menganalisis sebab-akibat, serta mengaitkan nilai-nilai sejarah dengan konteks kehidupan masa kini. Dengan karakteristik tersebut, SKI memiliki potensi besar untuk dikembangkan melalui media edugame berbasis literasi dan numerasi, karena materi sejarah tidak hanya dapat disajikan dalam bentuk teks naratif, tetapi juga dapat dikemas dalam bentuk alur permainan, kuis kronologis, pemetaan waktu, perhitungan rentang peristiwa, serta pemecahan masalah berbasis konteks sejarah.

Secara empiris, berdasarkan hasil observasi awal di MI Darussalam Curahmalang, pembelajaran SKI masih cenderung berlangsung secara konvensional melalui metode ceramah dan membaca buku teks, sehingga sebagian peserta didik menunjukkan tingkat antusiasme dan keterlibatan belajar yang relatif rendah. Siswa cenderung menghafal peristiwa tanpa memahami makna historisnya secara mendalam. Selain itu, integrasi literasi dan numerasi dalam mata pelajaran SKI belum dimaksimalkan, padahal materi kronologi, garis waktu, dan perhitungan tahun peristiwa sangat relevan untuk melatih kemampuan numerasi kontekstual.

Dengan demikian, pemilihan SKI sebagai fokus penelitian bukanlah tanpa alasan, melainkan didasarkan pada dua pertimbangan utama: (1) karakteristik materi SKI yang sangat potensial untuk diintegrasikan dengan pendekatan literasi dan numerasi berbasis edugame, serta (2) adanya kebutuhan inovasi pembelajaran berdasarkan fakta lapangan yang menunjukkan perlunya peningkatan motivasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI. Oleh karena itu, pengembangan dan

implementasi media edugame dalam mata pelajaran SKI diharapkan dapat menjadi solusi inovatif yang tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memperkuat kemampuan literasi dan numerasi peserta didik secara kontekstual dan bermakna.

Edugame merupakan salah satu bentuk media pembelajaran berbasis permainan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran.³ Media edugame tersebut diterapkan secara fokus pada kelas IV dan dirancang dalam sebuah platform digital yang memungkinkan peserta didik untuk masuk menggunakan identitas masing-masing, seperti nama dan kelas. Pada akhir pembelajaran, peserta didik memperoleh hasil evaluasi berupa nilai serta sertifikat sebagai bentuk penguatan motivasi dan apresiasi terhadap proses belajar yang telah dilakukan. Media game edukasi dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pengembangan keterampilan sosial emosional siswa.⁴

Hasil observasi menunjukkan bahwa edugame yang dikembangkan oleh Bapak Didin tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memuat berbagai bentuk literasi dan numerasi. Literasi yang digunakan meliputi literasi membaca, literasi mendengarkan, literasi pengetahuan, literasi digital, serta literasi visual-audio. Hal ini terlihat dari adanya materi teks, audio lagu Walisongo, visual

³ Siti Badriah Karimah, Dwi Nur Reditha, dan Muhammad Hanif, "The Effect of Educational Games on the Learning Motivation of Elementary School Children," *Jurnal Pendidikan Agama Islam Al-Amin* Vol. 2, No. 2 (2025): 167–178, <https://ejournal.staialamin.ac.id/index.php/pai/article/view/489>.

⁴ Grete Egeberg dan Cathrine Tømte, "Game-Based Learning in Education: How Gamification and Game-Based Learning Influence Motivation and Engagement" (London: Routledge, 2017), 66–68.

interaktif, serta aktivitas permainan yang menuntut pemahaman konsep secara bertahap.⁵

Pada awalnya, edugame tersebut dikembangkan untuk keperluan perlombaan media pembelajaran. Namun, seiring dengan keberhasilan yang diraih—termasuk prestasi juara tingkat nasional—media tersebut kemudian diterapkan secara langsung dalam proses pembelajaran SKI di kelas.

Dalam konteks kompetensi profesional dan kredibilitas informan penelitian, Bapak Didin Handoko memiliki rekam jejak prestasi yang relevan dengan fokus penelitian ini. Pertama, beliau meraih penghargaan nasional melalui inovasi komik pembelajaran berbasis Augmented Reality yang dimanfaatkan sebagai media bantu belajar siswa madrasah dan mendapatkan apresiasi dalam pemberitaan media nasional.⁶ Kedua, beliau berhasil meraih Juara 2 tingkat nasional dalam Final Edugame Mata Pelajaran Aswaja pada peringatan Harlah LP Ma'arif NU ke-95 yang diselenggarakan di Hotel Yuan Pasar Baru, Jakarta, pada 18–20 September 2024.⁷ Ketiga, game edukasi Aswaja yang dikembangkan beliau kembali memperoleh prestasi dalam ajang Kompetisi Inovasi Ma'arif karena dinilai mampu menghadirkan metode pembelajaran sejarah Islam yang interaktif, kontekstual, dan

⁵ NU Online Jombang, “Kisah Didin Handoko Raih Juara Lomba Edugame Aswaja di Kompetisi Inovasi Ma'arif Usung Tema Dakwah Islam Walisongo,” . (Jombang , 2024). <https://jombang.nu.or.id/daerah/kisah-didin-handoko-raih-juara-lomba-edugame-aswaja-di-kompetisi-inovasi-ma-arif-usung-tema-dakwah-islam-walisongo-ZmK1s>

⁶ Redaksi Tribun Surabaya, “Bantu Siswa Belajar Lewat Komik Augmented Reality, Guru Madrasah Jombang Raih Prestasi Nasional,” *Tribun Surabaya*, 4 Juni 2025, <https://surabaya.tribunnews.com/2025/06/04/bantu-siswa-belajar-lewat-komik-augmented-reality-guru-madrasah-jombang-raih-prestasi-nasional>

⁷ Redaksi Tribun Jatim, “Game Edukasi Aswaja Bikin Guru MI Jombang Sabet Juara,” *Tribun Jatim*, 26 September 2024, <https://jatim.tribunnews.com/2024/09/26/game-edukasi-aswaja-bikinan-guru-mi-jombang-sabet-juara-metode-menarik-untuk-belajar-sejarah-islam>

sesuai dengan karakteristik peserta didik madrasah.⁸ Keempat, karya komik edukatif berjudul “*Ayo Kenal Tubuhmu*” yang dikembangkan sebagai media literasi visual bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah berhasil meraih juara nasional dan mendapat pengakuan sebagai media pembelajaran inovatif.⁹ Kelima, atas konsistensi dan kontribusinya dalam mengembangkan inovasi pembelajaran berbasis digital di lingkungan madrasah, Bapak Didin Handoko dinobatkan sebagai Guru Inspiratif di lingkungan LP Ma’arif NU Jawa Timur.¹⁰

Rangkaian prestasi tersebut menunjukkan bahwa informan dalam penelitian ini merupakan guru yang memiliki kompetensi, kreativitas, serta pengalaman nyata dalam mengembangkan dan mengimplementasikan media pembelajaran inovatif. Dengan demikian, pemilihan Bapak Didin Handoko sebagai informan penelitian memiliki landasan akademik yang kuat, karena didukung oleh capaian profesional yang relevan secara langsung dengan fokus penelitian mengenai implementasi media edugame literasi dan numerasi dalam pembelajaran SKI.

⁸ Redaksi NU Online Jombang, “Kisah Didin Handoko Raih Juara Lomba Edugame Aswaja di Kompetisi Inovasi Ma’arif”, <https://jombang.nu.or.id/daerah/kisah-didin-handoko-raih-juara-lomba-edugame-aswaja-di-kompetisi-inovasi-ma-arif-usung-tema-dakwah-islam-walisongo-ZmK1s>

⁹ Redaksi NU Online Jombang, “Komik ‘Ayo Kenal Tubuhmu’ Antar Guru MI Curahmalang Jombang Sabet Juara Nasional,” NU Online Jombang, <https://jombang.nu.or.id/daerah/komik-ayo-kenal-tubuhmu-antar-guru-mi-curahmalang-jombang-sabet-juara-nasional-E8x1E>

¹⁰ Redaksi NU Online Jombang, “Didin Handoko Dinobatkan sebagai Guru Inspiratif di Lingkungan Ma’arif NU Jatim,” NU Online Jombang, <https://jombang.nu.or.id/daerah/didin-handoko-pengajar-mi-darussalam-dinobatkan-sebagai-guru-inspiratif-di-lingkungan-ma-arif-nu-jatim-cSUar>

Penggunaan edugame ini membuat peserta didik tidak hanya belajar melalui buku, tetapi juga belajar sambil bermain menggunakan gadget secara terkontrol dan didampingi oleh guru.¹¹

Dalam pelaksanaannya, peran guru mengalami pergeseran dari yang semula sebagai pusat penyampai materi menjadi fasilitator pembelajaran. Guru tidak lagi menjelaskan materi Walisongo secara panjang lebar, melainkan mendampingi peserta didik selama proses eksplorasi materi melalui edugame. Peserta didik diarahkan untuk mencatat poin-poin penting, kemudian mengikuti permainan edukatif yang telah disediakan.

Media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dan numerasi pada siswa jenjang MI / SD.¹² Media game edukasi berbasis digital juga memiliki peran penting dalam memotivasi siswa dalam konteks pembelajaran abad ke-21.¹³

Implikasi penggunaan media pembelajaran edugame literasi dan numerasi menunjukkan dampak yang sangat positif terhadap motivasi belajar peserta didik. Peserta didik terlihat lebih antusias, aktif, dan terlibat dalam proses pembelajaran. Pengetahuan peserta didik juga mengalami peningkatan, terutama terkait tokoh-tokoh Walisongo yang sebelumnya belum dikenal secara mendalam.

¹¹ Didin Handoko, wawancara pribadi, 9 Desember 2025; lihat profil narasumber pada NU Online Jombang: <https://jombang.nu.or.id/daerah/didin-handoko-pengajar-mi-darussalam-dinobatkan-sebagai-guru-inspiratif-di-lingkungan-ma-arif-nu-jatim-cSUar>

¹² Sri Mulyani, "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Literasi dan Numerasi pada Siswa," *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran (JUNDIKMA)* 2, no. 3 (2025), <https://journal.jompu.org/index.php/jundikma/article/view/29>.

¹³ Sutrisno, R. D, "Peran Media Pembelajaran Digital Berbasis Game Edukasi dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah". *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 5(3), 192-206. (2025). <https://doi.org/10.51878/teacher.v5i3.7113>

Pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan karena peserta didik belajar melalui media yang dekat dengan kehidupan mereka, yaitu gadget. Selain itu, suasana belajar menjadi lebih hidup, peserta didik merasa terkesan, dan hasil belajar dapat terukur melalui evaluasi yang terintegrasi dalam media edugame tersebut.

Dukungan dari wali murid juga menjadi faktor penting dalam keberhasilan implementasi media ini. Meskipun sarana dan prasarana di MI Darussalam Curahmalang Jombang tergolong terbatas, wali murid memberikan izin dan dukungan penuh terhadap penggunaan gadget dengan kesepakatan tertentu serta pendampingan penuh dari guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Di balik keberhasilan tersebut, terdapat beberapa kendala yang dihadapi dalam penerapan media pembelajaran edugame literasi dan numerasi. Pertama, keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya kepemilikan gadget oleh peserta didik. Peserta didik yang tidak memiliki gadget harus bergantian dengan temannya. Kedua, tuntutan kemampuan guru dalam penguasaan teknologi, sehingga guru dituntut untuk mau belajar dan beradaptasi dengan perkembangan teknologi digital. Ketiga, keterbatasan jaringan internet karena pembelajaran berbasis online dan belum sepenuhnya dapat diakses secara offline.¹⁴

Meskipun demikian, secara teknis pembelajaran tetap berjalan dengan lancar. Bahkan, keterbatasan fasilitas tidak menjadi penghalang bagi guru dan peserta didik untuk berprestasi. Hal ini dibuktikan dengan berbagai prestasi yang

¹⁴ Didin Handoko, *Wawancara Pribadi*, 9 Desember 2025; lihat profil narasumber pada NU Online Jombang: <https://jombang.nu.or.id/daerah/didin-handoko-pengajar-mi-darussalam-dinobatkan-sebagai-guru-inspiratif-d-i-lingkungan-ma-arif-nu-jatim-cSUar>

diraih, baik dalam lomba media pembelajaran, lomba poster digital, maupun ajang PORSENI, di mana MI Darussalam Curahmalang Jombang berhasil meraih berbagai penghargaan melalui persiapan yang matang dan pendampingan intensif dari guru.¹⁵

Implementasi media pembelajaran berbasis game terbukti meningkatkan motivasi belajar dan kemampuan literasi numerasi siswa sekolah dasar.¹⁶

Secara teoritis, pembelajaran ideal menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Teori konstruktivisme menegaskan bahwa pengetahuan akan lebih bermakna apabila peserta didik membangun sendiri pemahamannya melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan interaktif. Selain itu, teori motivasi belajar menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang menarik, relevan, dan menantang dapat meningkatkan motivasi intrinsik peserta didik.

Media pembelajaran berbasis edugame literasi dan numerasi sejalan dengan teori tersebut karena mampu mengintegrasikan unsur bermain, belajar, teknologi, serta penguatan literasi secara bersamaan. Dengan demikian, pembelajaran SKI tidak hanya berorientasi pada hafalan materi, tetapi juga pada pemahaman, pengalaman belajar, dan peningkatan motivasi belajar peserta didik.

¹⁵ NU Online Jombang, "Didin Handoko, Pengajar MI Darussalam Dinobatkan sebagai Guru Inspiratif di Lingkungan Ma'arif NU Jatim", (Jombang, 2024), <https://jombang.nu.or.id/daerah/didin-handoko-pengajar-mi-darussalam-dinobatkan-sebagai-guru-inspiratif-di-lingkungan-ma-arif-nu-jatim-cSUar>

¹⁶ Evi Miftahul Ulfa et al., "Implementasi Game Based Learning untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dan Numerasi Siswa Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 6 (2025), <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/view/3742>.

Kebaruan dalam penelitian ini terletak pada implementasi media pembelajaran edugame yang secara khusus mengintegrasikan literasi dan numerasi dalam mata pelajaran SKI pada jenjang madrasah ibtidaiyah, khususnya kelas IV. Selain itu, media edugame ini dikembangkan secara mandiri oleh guru, digunakan dalam konteks sekolah dengan keterbatasan sarana, serta dilengkapi dengan sistem evaluasi dan sertifikat digital sebagai penguat motivasi belajar.

Berbeda dengan penelitian terdahulu yang umumnya hanya meneliti penggunaan edugame atau media digital secara umum, penelitian ini menyoroti bagaimana edugame literasi dan numerasi diterapkan secara nyata di lapangan, bagaimana dampaknya terhadap motivasi belajar peserta didik, serta bagaimana strategi guru dalam mengatasi keterbatasan fasilitas dan kompetensi teknologi.

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu, beberapa tesis yang relevan menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis digital dan edugame memberikan dampak positif terhadap motivasi dan pemahaman belajar peserta didik. Penelitian Rosnawati menekankan penerapan media game edukasi Wordwall untuk meningkatkan minat belajar dan keterampilan literasi siswa SD. Hasilnya menunjukkan Wordwall meningkatkan minat belajar serta kemampuan literasi, terutama pada aspek menyimak dan membaca. Sementara itu, Misnawati Meneliti implementasi literasi numerasi dalam pembelajaran matematika pada materi diagram batang, garis, dan lingkaran siswa kelas V. Hasilnya, siswa cukup memahami konsep, tetapi masih kesulitan menerjemahkan soal cerita dan mengolah data secara tepat. Selanjutnya, Vivin Vidiawati Meneliti implementasi program literasi dalam meningkatkan minat baca siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4

Pondok Pinang. Hasilnya menunjukkan program literasi meningkatkan budaya baca siswa, meski masih menghadapi kendala pada keterlibatan guru dan dukungan sarana. Kemudian Laili Al Fiyah Meneliti manajemen program gerakan literasi digital di MTsN Kota Madiun. Penelitian ini menunjukkan bahwa perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi literasi digital mampu meningkatkan mutu madrasah melalui pemanfaatan teknologi, peningkatan kompetensi guru, serta budaya literasi berbasis digital. Adapun Rohmatullah Mengkaji strategi pengembangan budaya literasi dalam meningkatkan mutu Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 7 Kota Bumi. Hasil penelitian membuktikan bahwa budaya literasi yang dibangun melalui lingkungan sekolah yang mendukung dan partisipasi aktif warga sekolah berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran PAI.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa masih terdapat celah penelitian terkait implementasi edugame yang terintegrasi literasi dan numerasi secara khusus pada pembelajaran SKI kelas IV Madrasah Ibtidaiyah, sehingga penelitian ini memiliki kebaruan dan relevansi yang kuat.

MI Darussalam Curahmalang Jombang secara aktif mengembangkan program edugame berbasis literasi dan numerasi sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pendidikan peserta didik. Media edugame tersebut diintegrasikan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) pada materi Walisongo, yang dikemas dalam bentuk game edukasi interaktif. Melalui permainan edukatif ini, peserta didik dapat mempelajari sejarah perkembangan Islam di Nusantara dengan cara yang lebih menarik dan kontekstual. Pendekatan pembelajaran ini tidak hanya berkontribusi pada

penguatan keterampilan literasi dan numerasi siswa, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kreativitas, serta meningkatkan semangat dan motivasi belajar peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas peneliti tertarik meneliti Implementasi Media Pembelajaran Edugame Literasi Dan Numerasi Dalam Mengoptimalkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Kelas 4 Mi Darussalam Curahmalang Jombang.

B. Fokus Penelitian

Mengacu pada latar belakang di atas, maka peneliti mengkaji tentang Implementasi Media Pembelajaran Edugame Literasi Dan Numerasi Dalam Mengoptimalkan Motivasi Belajar Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Di Kelas 4 Mi Darussalam Curahmalang Jombang. Oleh karena itu dirumuskan pada beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut ini:

1. Bagaimana implementasi media pembelajaran edugame literasi dan numerasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) di kelas 4 MI Darussalam Curahmalang Jombang ?
2. Bagaimana implikasi media pembelajaran edugame literasi dan numerasi terhadap motivasi belajar peserta didik di MI Darussalam Curahmalang Jombang ?

C. Tujuan Penelitian

Merujuk pada rumusan masalah di atas maka, tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Menganalisis implementasi media pembelajaran edugame literasi dan numerasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Menganalisis implikasi media pembelajaran Edugame literasi dan numerasi terhadap motivasi belajar peserta didik di MI Darussalam Curahmalang Jombang

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pengembangan media pembelajaran berbasis literasi dan numerasi dalam konteks pembelajaran PAI. Penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi kajian akademik mengenai hubungan antara penggunaan media pembelajaran dengan peningkatan motivasi belajar peserta didik. Selain itu, penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang strategi inovatif dalam pembelajaran PAI, sekaligus menjawab tantangan pendidikan abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterpaduan antara literasi, numerasi, dan nilai-nilai keagamaan.

2. Manfaat Praktis :

a. Manfaat bagi Guru

Penelitian ini dapat memberikan panduan dan inspirasi bagi guru PAI dalam menerapkan media pembelajaran berbasis edugame literasi dan numerasi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Guru dapat memperoleh wawasan tentang cara memanfaatkan media pembelajaran secara efektif untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna.

b. Manfaat bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan oleh MI Darussalam Curahmalang Jombang sebagai landasan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI. Madrasah dapat mengadopsi hasil penelitian ini dalam merancang program-program pengembangan media pembelajaran yang inovatif dan berkelanjutan.

c. Manfaat bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan motivasi belajar mereka melalui penggunaan media pembelajaran yang relevan dan interaktif. Dengan demikian, proses pembelajaran PAI menjadi lebih menarik dan mudah dipahami, sehingga mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

E. Penelitian Terdahulu dan Orisinalitas Penelitian

Dari penelusuran literatur atau riset sebelumnya, peneliti berhasil menemukan hasil penelitian yang relevan dengan topik yang sedang dibahas. Berikut adalah penjelasannya di bawah ini:

1. Penelitian tesis yang disusun oleh Rosnawati dengan judul *“Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa SD”* Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media game edukasi Wordwall mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan, ditandai dengan meningkatnya antusiasme, keterlibatan aktif, dan perhatian siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, media Wordwall juga terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa, khususnya pada aspek menyimak, membaca, berbicara, dan menulis, karena memadukan unsur visual, teks, dan aktivitas interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian tersebut menegaskan bahwa pembelajaran berbasis game edukasi dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, tidak monoton, dan berpusat pada siswa, sehingga mendorong motivasi belajar yang lebih tinggi.¹⁷ Temuan ini relevan dengan topik tesis penulis karena sama-sama menekankan bahwa media edugame berperan penting sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar dan literasi, meskipun konteks mata pelajaran dan bentuk media yang digunakan berbeda.

¹⁷ Rosnawati dalam penelitian yang berjudul *“Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa SD”* Tesis, Direktorat Program Pascasarjana Universitas Muhammadiyah Malang, (2024). Sumber: Universitas Muhammadiyah Malang <https://share.google/UuDrTmLJwMnp0Iw4A>

2. Penelitian tesis yang disusun oleh Misnawati dalam tesis yang berjudul *“Implementasi Literasi Numerasi pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mongisidi II Makassar”* menunjukkan bahwa penerapan literasi numerasi dalam pembelajaran mampu membantu siswa memahami dan menginterpretasikan data dalam bentuk diagram batang, diagram garis, dan diagram lingkaran. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman dasar terhadap penyajian data, namun masih ditemukan kendala dalam menerjemahkan soal cerita ke dalam bentuk diagram serta dalam pembagian data yang proporsional, terutama ketika data yang disajikan cukup kompleks. Penelitian ini juga menegaskan bahwa peran guru sangat menentukan dalam membimbing siswa melalui pendekatan pembelajaran yang kontekstual, serta perlunya strategi penanganan yang tepat untuk mengatasi kesulitan literasi numerasi.¹⁸ Temuan tersebut relevan dengan tesis penelitian penulis karena sama-sama menekankan pentingnya literasi numerasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, meskipun berbeda pada mata pelajaran dan media yang digunakan.
3. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Vivin Vidiawati dengan judul penelitian *“Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Pondok Pinang Jakarta Selatan”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan literasi di madrasah tersebut telah dilaksanakan terutama melalui basis kelas dan budaya sekolah, namun

¹⁸ Misnawati dalam penelitian yang berjudul *“Implementasi Literasi Numerasi pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas V UPT SPF SD Negeri Mongisidi II Makassar”*, Tesis, Program Pascasarjana Universitas Bosowa, (2024). Sumber: Universitas Bosowa <https://share.google/etZJPTDfn5IN5s4EL>

belum optimal dalam mengintegrasikan literasi ke dalam seluruh komponen pembelajaran, khususnya pada tahap implementasi pembelajaran dan penilaian. Kegiatan literasi masih lebih banyak terfokus pada materi ajar, sementara pemanfaatan metode pembelajaran inovatif dan media pendukung belum dilakukan secara maksimal. Penelitian ini menegaskan bahwa keberhasilan literasi sangat ditentukan oleh peran guru dalam mengintegrasikan kegiatan literasi ke dalam RPP, penggunaan metode pembelajaran yang menarik dan kontekstual, serta penguatan kompetensi guru secara berkelanjutan.¹⁹ Temuan tersebut relevan dengan tesis penulis karena sama-sama menekankan pentingnya integrasi literasi dalam proses pembelajaran, namun penelitian penulis melangkah lebih jauh dengan menghadirkan media edugame literasi dan numerasi berbasis digital yang terbukti meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa secara lebih aktif dan menyenangkan.

4. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Laili Al Fiyah dengan penelitian yang berjudul “*Manajemen Program Gerakan Literasi Digital dalam Upaya Peningkatan Mutu Madrasah (Studi Kasus di MTsN Kota Madiun)*” Hasil penelitian menunjukkan bahwa manajemen program gerakan literasi digital yang diterapkan secara sistematis mampu meningkatkan mutu madrasah. Program ini dikelola menggunakan fungsi manajemen POAC (perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan). Literasi digital diwujudkan

¹⁹ Vivin Vidiawati, dalam penelitian yang berjudul “*Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Pondok Pinang Jakarta Selatan*” Tesis, Program Pascasarjana Institut Ptiq Jakarta, (2019), Sumber: Repository Ptiq <https://share.google/wFWKFp8yv4HDshnvU>

melalui pemanfaatan internet, media sosial, platform pembelajaran digital, pembuatan konten positif, serta edukasi perlindungan dari risiko digital.

Peningkatan mutu madrasah dianalisis melalui pendekatan Input–Process–Output (IPO), yang berdampak pada meningkatnya prestasi peserta didik, kualitas proses pembelajaran, serta citra positif madrasah di masyarakat. Penelitian ini menegaskan bahwa literasi digital yang dikelola dengan baik menjadi strategi efektif dalam meningkatkan mutu dan daya saing madrasah.²⁰

5. Penelitian tesis yang dilakukan oleh Rohmatullah dengan judul penelitian *“Strategi Pengembangan Budaya Literasi dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 7 Kota Bumi Lampung Utara”* Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan budaya literasi yang diterapkan secara terencana dan kolaboratif mampu meningkatkan mutu Pendidikan Agama Islam (PAI). Strategi literasi dilaksanakan dengan menciptakan lingkungan sekolah yang ramah literasi, membangun interaksi sosial dan afektif yang mendukung kegiatan membaca, serta mengintegrasikan literasi dalam proses pembelajaran PAI.

Penelitian ini menemukan bahwa minat baca dan kemampuan analisis siswa meningkat, yang ditandai dengan kebiasaan membaca, keberanian bertanya, serta kemampuan memahami dan mengaitkan materi PAI dengan kehidupan sehari-hari. Keberhasilan program literasi didukung oleh ketersediaan sarana,

²⁰ Laili Al Fiyah dalam penelitian yang berjudul *“Manajemen Program Gerakan Literasi Digital dalam Upaya Peningkatan Mutu Madrasah (Studi Kasus di MTsN Kota Madiun)”*, Tesis, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, (2024). Sumber: - Electronic theses of IAIN Ponorogo <https://share.google/jeq3yRYuQtLO5j8Vv>

kerja sama seluruh warga sekolah, dan komitmen guru, sedangkan faktor penghambat meliputi rendahnya minat baca sebagian siswa, keterbatasan bahan bacaan, dan dukungan pembiayaan.

Secara keseluruhan, tesis ini menegaskan bahwa budaya literasi merupakan strategi efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mutu Pendidikan Agama Islam, baik dari aspek proses belajar maupun pembentukan karakter peserta didik.²¹



²¹ Rohmatulloh dalam penelitian yang berjudul “*Strategi Pengembangan Budaya Literasi Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 7 Kota Bumi Lampung Utara*”, Tesis, Program Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Metro Lampung, (2020). Sumber: IAIN Metro Digital Repository <https://share.google/aJ6TK9U44DbYvcMCY>

Tabel 1.1 Orisinalitas Penelitian

No	Nama Peneliti dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas
1	Rosnawati melalui penelitian yang berjudul “ <i>Penerapan Media Game Edukasi Wordwall Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dan Keterampilan Literasi Siswa SD</i> ” (2024)	Penelitian tesis ini memiliki persamaan dengan penelitian terdahulu dalam penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi untuk meningkatkan motivasi belajar dan literasi siswa pada jenjang Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah melalui pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa game edukasi mampu menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga meningkatkan keterlibatan peserta didik.	Perbedaan utama penelitian ini terletak pada fokus mata pelajaran dan bentuk media yang digunakan. Penelitian terdahulu umumnya mengkaji game edukasi pada mata pelajaran umum dengan platform siap pakai, sedangkan penelitian ini secara khusus menelaah pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) berbasis Aswaja tentang Walisongo melalui media edugame yang dikembangkan langsung oleh guru, dilengkapi fitur akun siswa, sertifikat dan nilai otomatis, serta integrasi berbagai bentuk	Orisinalitas penelitian ini terletak pada kajian implementasi media edugame literasi dan numerasi dalam pembelajaran SKI berbasis Aswaja, dengan menempatkan guru sebagai inovator dan kreator media, bukan sekadar pengguna. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa media edugame tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga efektivitas pembelajaran, pengembangan bakat, serta prestasi siswa, meskipun dilaksanakan di lingkungan sekolah dengan keterbatasan fasilitas.

			literasi. Penelitian ini juga dilakukan dalam konteks madrasah dengan keterbatasan sarana prasarana, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.	
2	Misnawati dengan penelitian yang berjudul <i>“Implementasi Literasi Numerasi Pada Pelajaran Matematika Siswa Kelas V Upt Spf Sd Negeri Mongisidi Ii Makassar”</i> (2024)	Kedua penelitian ini sama-sama mengkaji literasi dan numerasi pada jenjang pendidikan dasar serta menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Keduanya menempatkan peserta didik sebagai subjek utama dan berfokus pada implementasi literasi numerasi dalam praktik pembelajaran nyata di kelas. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menemukan bahwa literasi numerasi berkontribusi positif terhadap pemahaman peserta didik serta dipengaruhi oleh faktor pendukung dan penghambat seperti sarana prasarana dan peran guru.	Penelitian terdahulu berfokus pada pembelajaran Matematika dengan media konvensional dan menekankan kemampuan literasi numerasi serta kesulitan kognitif siswa. Sebaliknya, tesis ini mengkaji literasi numerasi dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) melalui media edugame digital, dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar, literasi multimodal, peran guru sebagai fasilitator, serta penggunaan platform edugame berbasis akun siswa, sertifikat,	Orisinalitas penelitian ini terletak pada integrasi media edugame literasi dan numerasi dalam pembelajaran SKI, khususnya materi Aswaja tentang Walisongo, yang masih jarang dikaji. Penelitian ini menghadirkan inovasi pembelajaran game digital yang terbukti meningkatkan pemahaman, motivasi, dan bakat siswa hingga meraih prestasi nasional, serta diperkuat oleh peran guru inovatif, keberlanjutan praktik, dukungan wali murid, dan efektivitas penerapan di tengah keterbatasan sarana.

			dan penilaian otomatis yang tidak ditemukan dalam penelitian terdahulu,	
3	Vivin Vidiawati, dalam penelitian yang berjudul <i>“Implementasi Program Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Madrasah Ibtidaiyah Negeri 4 Pondok Pinang Jakarta Selatan”</i> (2019)	Kedua penelitian ini sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif serta berfokus pada penguatan literasi di jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Keduanya menekankan pentingnya peran guru dalam merancang dan mengimplementasikan pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman peserta didik. Selain itu, kedua penelitian sama-sama menempatkan literasi sebagai unsur penting dalam meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran di madrasah.	Perbedaan penelitian ini terletak pada fokus kajian dan bentuk implementasi literasi. Penelitian terdahulu mengkaji pengembangan literasi secara umum di madrasah melalui kegiatan kelas dan budaya sekolah, dengan penekanan pada pembiasaan membaca dan penguatan materi ajar tanpa dukungan media inovatif. Sebaliknya, tesis ini secara khusus menelaah penerapan media edugame literasi dan numerasi berbasis digital dalam pembelajaran SKI materi Aswaja tentang Walisongo, yang mengintegrasikan literasi multimodal serta platform edugame dengan	Orisinalitas penelitian ini terletak pada penerapan edugame literasi dan numerasi berbasis digital dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah, yang menekankan pembelajaran interaktif dan berpusat pada siswa. Keunikan penelitian ini diperkuat oleh peran guru sebagai pengembang media inovatif, serta keberhasilan implementasi meskipun dengan keterbatasan sarana, berkat kreativitas guru dan dukungan wali murid.

			fitur akun siswa, penilaian, dan sertifikat.	
4	Laili Al Fiyah dalam penelitian yang berjudul <i>“Manajemen Program Gerakan Literasi Digital dalam Upaya Peningkatan Mutu Madrasah (Studi Kasus di MTsN Kota Madiun)”</i> (2024)	Kedua penelitian sama-sama menggunakan pendekatan kualitatif studi kasus dan mengangkat isu literasi digital di madrasah. Keduanya menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital berdampak positif terhadap kualitas pembelajaran, motivasi, dan keterlibatan siswa, serta menegaskan peran penting guru sebagai fasilitator di tengah keterbatasan sarana dan kompetensi teknologi.	Penelitian terdahulu berfokus pada manajemen program literasi digital di tingkat madrasah dengan pendekatan makro dan institusional. Sebaliknya, penelitian ini menitikberatkan pada implementasi langsung media edugame literasi dan numerasi dalam pembelajaran SKI kelas IV MI, dengan fokus pada peningkatan motivasi belajar siswa serta integrasi berbagai bentuk literasi melalui platform edugame yang dilengkapi akun siswa, sertifikat, dan penilaian otomatis.	Orisinalitas penelitian ini terletak pada pengembangan dan penerapan media edugame literasi dan numerasi dalam pembelajaran SKI di Madrasah Ibtidaiyah kelas rendah. Keunikan penelitian ini tampak pada adaptasi edugame dari ajang lomba nasional menjadi media pembelajaran yang efektif, mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa meski dalam keterbatasan sarana, serta didukung oleh peran guru inovatif dan kontribusinya terhadap pengembangan pembelajaran SKI yang kontekstual dan bermakna.
5	Rohmatullah dengan judul penelitian <i>“Strategi Pengembangan Budaya Literasi dalam Peningkatan</i>	Kedua penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan menempatkan literasi sebagai strategi penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran	Penelitian terdahulu masih membahas budaya literasi membaca dalam pembelajaran PAI di tingkat SMP secara umum.	Dalam penelitian ini. penerapan media edugame literasi dan numerasi berbasis SKI dengan materi Aswaja tentang Walisongo di jenjang Madrasah

	<i>Mutu Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 7 Kota Bumi Lampung Utara” (2020)</i>	Pendidikan Agama Islam. Keduanya menegaskan bahwa literasi, baik melalui budaya membaca maupun pemanfaatan media digital, berperan dalam meningkatkan minat, pemahaman, dan keterlibatan peserta didik, serta menegaskan peran guru sebagai fasilitator pembelajaran yang bermakna.	Sementara itu, penelitian ini fokus pada penggunaan edugame literasi dan numerasi dalam pembelajaran SKI kelas 4 MI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Perbedaan terletak pada bentuk literasi, karena penelitian ini menggabungkan literasi membaca, mendengarkan, visual, audio, digital, dan numerasi dalam satu edugame yang digunakan langsung di kelas.	Ibtidaiyah, khususnya kelas 4. Penelitian ini menghadirkan praktik inovatif guru yang memanfaatkan edugame yang awalnya dikembangkan untuk ajang perlombaan nasional sebagai media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi, antusiasme, dan pemahaman peserta didik, meskipun berada dalam kondisi keterbatasan fasilitas teknologi..
--	---	--	--	--

F. Definisi Istilah

Sebagai langkah awal untuk memahami judul tesis ini dan untuk menghindari kesalahpahaman, maka penulis menjelaskan beberapa kata yang menjadi judul tesis ini.

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala bentuk sarana, alat, atau perantara yang digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada

peserta didik, sehingga dapat membantu memperjelas pesan, meningkatkan pemahaman, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar.

2. Edugame Literasi Dan Numerasi

Edugame literasi dan numerasi merupakan media pembelajaran inovatif yang memadukan unsur permainan dengan tujuan pendidikan, khususnya dalam pengembangan kemampuan literasi dan numerasi peserta didik. Media ini dirancang secara terstruktur dengan memperhatikan karakteristik perkembangan kognitif peserta didik, sehingga proses belajar tidak hanya bersifat penyampaian informasi, tetapi juga melibatkan aktivitas bermain yang bermakna, menantang, dan mendorong partisipasi aktif. Melalui edugame, peserta didik diarahkan untuk memahami informasi tertulis, menafsirkan makna bacaan, serta menggunakan kemampuan berhitung dan penalaran logis dalam menyelesaikan tugas-tugas yang disajikan dalam bentuk permainan edukatif.

Dalam konteks pembelajaran, edugame literasi dan numerasi berfungsi sebagai sarana pendukung yang membantu guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih menarik dan kontekstual. Integrasi literasi dan numerasi ke dalam edugame memungkinkan peserta didik untuk belajar secara tidak langsung melalui pengalaman, sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep, keterampilan berpikir kritis, serta kemampuan memecahkan masalah. Oleh karena itu, edugame literasi dan numerasi dipahami sebagai media pembelajaran yang tidak hanya menekankan aspek hiburan, tetapi juga

memiliki nilai pedagogis yang kuat dalam mendukung pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Motivasi Belajar

Motivasi Belajar merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mendorong peserta didik untuk aktif dan konsisten dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan yang diinginkan. Penggabungan media pembelajaran dengan pendekatan edugame literasi dan numerasi dapat secara signifikan meningkatkan motivasi belajar peserta didik, menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan bermakna.

