PENERAPAN GAME EDUKASI (TARIK TAMBANG BERBASIS KUIS) UNTUK MENGATASI DISTRAKSI PESERTA DIDIK PADA PROSES PEMBELAJARAN AGAMA ISLAM DI SDN 08 TIMPEH

Arviana Wita[1], Desti Sartini[2]

[1,2]Universitas Islam Negeri Sjech M. Djamil Djambek Bukittinggi
E-mail : arvianawita6@gmail.com[1], destisartini@uinbukittinggi.ac.id[2]

ABSTRACT

This study was motivated by the fact that some students are still easily distracted during Islamic religious education lessons—such as failing to pay attention to the teacher's explanations, talking with classmates, and being unengaged in learning activities. These conditions prompted the teacher to implement the Quiz-Based Tug-of-War educational game as an alternative teaching method capable of creating an active and enjoyable learning environment while enhancing students' focus. The objective of this study is to analyze the implementation of the "Quiz-Based Tug-of-War" educational game in addressing student distractions during Islamic Religious Education lessons at SDN 08 Timpeh, Dharmasraya Regency. This study employed a qualitative descriptive approach with data collection techniques including observation, interviews, and documentation. The primary informants in this study were Islamic Religious Education teachers, while the supporting informants were the students. Data analysis was conducted through the stages of data reduction, data presentation, and drawing conclusions, while data validity was tested using source triangulation techniques. The research results show that the implementation of the Quiz-Based Tug-of-War educational game was carried out in three stages. In the planning stage, the teacher developed the module, formulated learning objectives, prepared the material and quiz questions, and adapted the lesson plan to the characteristics of students who are easily distracted. In the implementation stage, the teacher divided the students into several groups, presented the learning material, conducted the "Quiz-Based Tug-of-War" game, provided reinforcement and feedback, and fostered active interaction between the teacher and students so that the learning atmosphere became more enjoyable and students were more focused on the lesson. During the evaluation stage, the teacher assessed affective, cognitive, and psychomotor aspects and used the evaluation results as material for reflection to improve the learning process in the next session. The implications of this study indicate that the implementation of the Quiz-Based Tug-of-War educational game can serve as an effective learning alternative for creating an active and enjoyable learning atmosphere, increasing student focus, and helping to reduce distractions during the Islamic Religious Education learning process.

Keywords : *Implementation, Quiz Based Tug Of War Education Game, Student Distrctions, Islamic Religious Education*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh, masih ditemukannya peserta didik yang mudah terdistraksi selama proses pembelajaran Agama Islam, seperti kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, berbicara dengan teman, dan kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut mendorong guru untuk menerapkan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis sebagai salah satu alternatif pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan mampu meningkatkan fokus peserta didik. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis penerapan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis dalam mengatasi distraksi peserta didik pada proses pembelajaran Agama Islam di SDN 08 Timpeh Kabupaten Dharmasraya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Informan utama dalam penelitian ini adalah guru Pendidikan Agama Islam, sedangkan informan pendukung adalah peserta didik. Analisis data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis dilaksanakan melalui tiga tahapan. Pada tahap perencanaan, guru menyusun modul, merumuskan tujuan pembelajaran, menyiapkan materi dan soal kuis, serta menyesuaikan rancangan pembelajaran dengan karakteristik peserta didik yang mudah terdistraksi. Pada tahap pelaksanaan, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok, menyampaikan materi pembelajaran, melaksanakan permainan Tarik Tambang Berbasis Kuis, memberikan penguatan dan umpan balik, serta membangun interaksi yang aktif antara guru dan peserta didik sehingga suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan peserta didik lebih fokus mengikuti pembelajaran. Pada tahap evaluasi guru melakukan penilaian terhadap aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik serta memanfaatkan hasil evaluasi sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki proses pembelajaran pada pertemuan berikutnya. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, meningkatkan fokus peserta didik, serta dapat membantu mengurangi distraksi selama proses pembelajaran Agama Islam.

Kata Kunci : *Penerapan, Game Edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis, Distraksi Peserta Didik, Pendidikan Agama Islam.*

PENDAHULUAN

Menurut UU No 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS (Sistem Pendidikan Nasional) menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat berperan aktif dalam mengembangkan potensi-potensi yang dimilikinya, baik dalam aspek spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, maupun keterampilan yang dibutuhkan bagi dirinya sendiri maupun masyarakat (Satria et al., 2025). Tetapi jika dilihat dari realitas pelaksanaannya, pendidikan di Indonesia saat ini masih sering kali menghadapi berbagai tantangan yang kompleks, tantangan tersebut bisa berupa kualitas pembelajaran, pemerataan pendidikan, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pembelajarannya.

Menurut Ace Suryadi dan H.A.R. Tilaar, menjelaskan bahwa kualitas pendidikan ditentukan oleh bagaimana kemampuan lembaga pendidikan dalam mengelola dan memanfaatkan sumber pendidikan yang ada. Jika membahas tentang kualitas pendidikan di Indonesia saat ini, Indonesia masih tergolong relatif rendah jika dibandingkan dengan mutu pendidikan di negara-negara lain yang ada di dunia (Fitria nur, 2022). Selain menunjukkan bahwa mutu pendidikan di Indonesia secara keseluruhan masih tergolong rendah, kondisi pendidikan pada jenjang Sekolah Dasar (SD) juga masih dihadapkan dengan beberapa tantangan yang dapat mempengaruhi bagaimana kualitas peserta didik (Hayati, 2018). Permasalahan belajar pada peserta didik di usia Sekolah Dasar ini memiliki sifat yang beragam, seperti rendahnya minat belajar, keterampilan berbahasa yang belum optimal, dan masih banyak lagi. Permasalahan tersebut bisa dipengaruhi oleh faktor internal yang berasal dari dalam diri peserta didik dan faktor eksternal yang meliputi peran guru, kurikulum, sarana dan prasarana, lingkungan sosial, serta lingkungan keluarga (Manik et al., 2023).

Konsentrasi saat belajar juga merupakan salah satu permasalahan pendidikan di Sekolah Dasar yang masih sering kali terabaikan. Padahal kemampuan konsentrasi memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan proses pembelajaran, karena konsentrasi memungkinkan peserta didik untuk memusatkan perhatiannya serta dapat dengan mudah menangkap apa yang dijelaskan oleh guru (Ananda et al., 2025). Anak-anak yang tertinggal dalam proses pembelajarannya ini biasanya disebabkan oleh bagaimana cara pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan tidak sesuai dengan kebutuhan anak, selain itu bisa juga disebabkan oleh pendidik yang kurang bervariasi dalam cara mengajar, mungkin sebagian guru belum sepenuhnya memahami berbagai metode pembelajaran yang menarik yang bisa digunakan saat proses belajar mengajar sehingga dampaknya akan memungkinkan membuat peserta didik merasa jenuh, kehilangan ketertarikan, atau mereka tidak terlalu terlibat dalam proses belajarnya (Ritonga et al., 2025).

Nah dari pembahasan di atas akan memungkinkan permasalahan yang muncul yang disebut dengan distraksi pada pembelajaran. Ma'rifaturriya Dhoti menyatakan bahwa distraksi merupakan gangguan konsentrasi yang sering kali disebabkan di lingkungan kelas, misalnya interaksi dengan teman sebaya maupun suara-suara yang ada di sekitarnya (Erisetiana, 2025). Faktor yang menyebabkan distraksi atau gangguan perhatian bisa saja disebaban oleh paparan yang berlebihan terhadap perangkat digital. Anak-anak yang sudah terbisa menggunakan gadget saat bermain, belajar, mencari tugas, dan berkomunikasi sering kali mengalami kesulitan untuk mempertahankan fokus pada tugas-tugas yang memerlukan perhatian penuh. Ketika mereka terus menerus terbiasa dengan

stimulasi yang cepat dan instan, sehingga sangat sulit bagi mereka untuk berkonsentrasi kepada suatu aktivitas yang kinerjanya lebih lambat dan memerlukan pemikiran yang mendalam.

Selain itu, faktor lingkungan juga bisa berperan sangat besar dalam gangguan perhatiannya. Anak-anak akan sulit berkonsentrasi jika belajar di lingkungan yang bising, seperti adanya suara televisi atau orang yang berbicara keras di sekitar mereka. Kondisi ini membuat perhatian anak mudah teralihkan sehingga proses belajar menjadi tidak optimal. Lingkungan belajar yang tidak nyaman juga dapat menyebabkan anak merasa kesal saat mengikuti proses pembelajaran.

Selain itu ternyata faktor sosial juga dapat mempengaruhi perhatian mereka dalam menjalankan proses pembelajarannya. Anak-anak yang lebih sering berinteraksi melalui layar memungkinkan banyak kehilangan keterampilan sosial yang penting seperti berbicara langsung atau mendengarkan dengan baik, karena interaksi sosial dan saling mengahargai adalah nilai yang sangat ditekankan sehingga penting bagi guru mendorong anak-anak untuk selalu membangun hubungan yang sehat dan positif dengan orang lain(Syafi'i, 2024).

Kesulitan konsentrasi belajar pada anak ini merupakan suatu tantangan yang sering kali dihadapi oleh guru pada saat proses pembelajaran berlangsung, tidak aktif dalam belajar, sulit menangkap pelajaran, mudah lupa dan sebagainya juga sering kali dijumpai pada setiap proses pembelajaran agama Islam. Sebagai guru PAI sudah seharusnya kita selalu mengerti bagaimana kondisi dan keadaan peserta didik, sehingga nantinya guru mampu memberikan suatu pelayanan yang terbaik kepada mereka agar dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi suatu hal yang dapat menyenangkan bagi peserta didik (Rahmawati, 2021).

Dalam menghadapi berbagai faktor distraksi tersebut, perlu adanya penerapan dalam pembelajaran yang mampu mengarahkan kembali perhatian peserta didik agar tetap fokus pada proses pembelajaran. Salah satunya adalah dengan menerapkan game edukasi sebagai media pembelajaran. Game edukasi adalah salah satu media pembelajaran inovatif yang diyakini mampu meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi pembelajaran secara lebih efektif. Hal ini disebabkan oleh adanya fitur permainan yang dirancang secara menarik dan interaktif sehingga dapat mendorong peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui penggunaan game edukasi (Bakti et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi di SDN 08 Timpeh, terlihat bahwa masih terdapat peserta didik yang mengalami distraksi pada proses pembelajaran Agama Islam sehingga kurang mampu dalam memusatkan perhatian pada materi yang disampaikan oleh guru. Pada awal pembelajaran bisa dilihat beberapa peserta didik sudah menunjukkan kesiapan belajar, namun sebagian lainnya masih berbicara dengan teman sebangku.

Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan guru PAI di SDN 08 Timpeh yaitu Bapak Subakir, beliau menjelaskan bahwa kondisi pembelajaran PAI di kelas saat ini masih tergolong cukup memprihatinkan. Beliau mengungkapkan bahwa peserta didik sering mengalami gangguan konsentrasi selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga suasana kelas menjadi kurang kondusif dan tujuan pembelajaran sulit tercapai secara maksimal. Distraksi tersebut tampak dari perilaku peserta didik yang mudah teralihkan oleh suasana kelas, interaksi dengan teman sebaya, maupun rasa bosan ketika pembelajaran berlangsung dalam waktu yang cukup lama.

Dengan lebih lanjut, Bapak Subakir menyampaikan bahwa penerapan game edukasi sangat memberikan dampak yang sangat positif terhadap suasana dan efektivitas pembelajaran. Melalui permainan ini, peserta didik menjadi lebih antusias, fokus, dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran karena mereka lebih terlibat langsung dalam proses belajar sambil bermain. Unsur

kompetisi yang sehat antara kelompok mampu menarik perhatian peserta didik dan dapat mengurangi perilaku yang menyebabkan distraksi.

Salah satu game edukasi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah distraksi adalah game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis. Menurut bapak Subakir, game edukasi ini dapat menjadi salah satu solusi yang efektif untuk mengatasi distraksi pada peserta didik sehingga nantinya akan menciptakan pembelajaran PAI yang lebih aktif, menyenangkan serta bermakna di SDN 08 Timpeh. Selain itu game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis juga sangat relevan jika digunakan dalam pembelajaran Agama Islam, karena game edukasi tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih seru dan tidak membosankan. Materi PAI yang biasanya dianggap sulit atau kurang menarik bisa disampaikan dengan cara yang lebih sederhana melalui pertanyaan-pertanyaan kuis.

METODE

Jenis penelitian yang akan peneliti lakukan adalah dengan pendekatan deskriptif dengan jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk memahami berbagai fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, persepsi, motivasi, serta tindakan. Menurut Sugiyono, penelitian deskriptif kualitatif merupakan suatu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, di mana peneliti berperan langsung sebagai alat utama dalam pengumpulan data, serta menggambarkan suatu keadaan secara objektif berdasarkan fakta-fakta yang ditemukan di lapangan (Sukmadinata, 2025)

Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 08 Timpeh yang terletak di Nagari Ranah Palabi, kecamatan Timpeh, kabupaten Dharmasraya, provinsi Sumatera Barat. Alasan penulis meneliti lokasi ini karena penulis ingin lebih memfokuskan pada permasalahan distraksi peserta didik di SDN 08 Timpeh selama proses pembelajaran Agama Islam. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk menerapkan game edukasi sebagai salah satu upaya untuk mengatasi distraksi pada peserta didik dalam proses pembelajaran Agama Islam. Dalam penelitian ini, waktu penelitian akan direncanakan pada bulan April hingga bulan Juni 2026.

Subjek penelitian ini meliputi Guru Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai informan kunci dan peserta didik sebagai informan pendukung. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakuka melalui teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan dengan pengamatan langsung terhadap bagaimana bentuk-bentuk distraksi yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran agama Islam, dan bagaimana penerapan game edukasi (tarik tambang berbasis kuis) untuk mengatasi distraksi peserta didik dalam proses pembelajaran Agama Islam. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang bersifat lisan dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan mengenai bentuk-bentuk distraksi yang dialami oleh peserta didik selama proses pembelajaran Agama Islam dan penerapan game edukasi (tarik tambang berbasis kuis) yang dilakukan untuk mengatasi permasalahan distraksi selama proses pembelajaran Agama Islam berlangsung. Penulis membuat pedoman wawancara yang berfungsi sebagai pengendali, agar nantinya proses wawancara dapat berjalan dengan lancar. Dokumentasi berfungsi sebagai sumber informasi yang berasal dari lokasi penelitian dan dijadikan sebagai bahan pelengkap untuk memperkuat data hasil observasi dan wawancara.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Triangulasi sumber adalah teknik yang digunakan untuk menguji keabsahan data dengan cara membandingkan informasi yang diperoleh dari beberapa sumber atau informan yang berbeda, namun berkaitan

dengan fenomena yang sama. Informan yang peneliti gunakan adalah informan kunci (guru PAI) dan informan pendukung (peserta didik) yang berada di SDN 08 Timpeh. Selanjutnya data dari kedua sumber tersebut dibandingkan untuk memperoleh informasi yang ingin peneliti dapatkan serta untuk mengecek kebenaran informasi terkait dengan bentuk-bentuk distraksi dialami peserta didik selama proses pembelajaran Agama Islam dan penerapan game edukasi untuk dapat mengurangi distraksi di SDN 08 Timpeh.

Sedangkan triangulasi teknik adalah untuk menguji keabsahan data dengan cara memeriksa kebenaran suatu informasi dari sumber yang sama namun melalui penggunaan teknik yang berbeda, seperti observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SDN 08 Timpeh tersebut untuk memperoleh data yang saling melengkapi.

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan melalui 3 tahapan, yaitu reduksi data, display data, dan verifikasi data. Reduksi data merupakan proses pemilihan dan menyaring data yang dianggap penting dan relevan dengan fokus penelitian, serta menghilangkan data yang tidak diperlukan. Kegiatan ini meliputi penyeleksian, pemfokusan, penyederhanaan dan pengolahan data mentah yang diperoleh dari catatan di lapangan (Nurdewi, 2022). Display data disajikan dengan cara menjelaskan hasil wawancara dalam bentuk teks naratif, yang dilengkapi dengan dokumen, foto, atau gambar pendukung lainnya sehingga dapat memudahkan peneliti dalam menarik kesimpulan (Yoki Apriyanti, Evi Lorita, 2019). Verifikasi data dilakukan dengan menelaah kembali seluruh data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penerapan Game Edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis

Penerapan game edukasi (Tarik Tambang Berbasis Kuis) merupakan suatu bentuk implementasi pembelajaran yang menggabungkan unsur kuis dengan konsep permainan tarik tambang sebagai media dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dalam penerapannya, peserta didik diajak untuk belajar melalui aktivitas yang bersifat kompetitif dan menyenangkan, di mana setiap jawaban yang benar atau keberhasilan dalam menjawab soal kuis akan mempengaruhi jalannya permainan. Dalam penelitian ini, peneliti menemukan tiga tahapan yang dilakukan oleh guru dalam menerapkan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis tersebut, di antaranya yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap evaluasi.

Pada tahap perencanaan yang dilakukan guru PAI di SDN 08 Timpeh sebelum menerapkan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis, seperti membuat modul ajar, menentukan strategi pembelajaran yang cocok, menyusun langkah-langkah dalam menerapkan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis, serta menyusun soal kuis yang disesuaikan dengan kondisi psiikologis peserta didik

Pada tahap pelaksanaan guru terlebih dahulu menyampaikan materi pembelajaran, kemudian membagi peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Setelah menjelaskan aturan permainan, guru melaksanakan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis. Setiap kelompok menjawab pertanyaan secara bergantian, kemudian memperoleh poin apabila jawaban benar. Selama permainan berlangsung guru memberikan bimbingan, penguatan, dan umpan balik terhadap jawaban peserta didik.

Sedangkan pada tahap evaluasi guru melakukan penilaian terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik peserta didik. Penilaian kognitif dilakukan melalui jawaban peserta didik pada kuis, penilaian afektif dilakukan melalui pengamatan terhadap sikap, kerja sama, dan kedisiplinan

peserta didik selama permainan berlangsung, sedangkan penilaian psikomotorik dilakukan melalui keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga melakukan refleksi terhadap pelaksanaan pembelajaran sebagai bahan perbaikan pada pertemuan berikutnya.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis dilaksanakan melalui tahapan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Ketiga tahapan tersebut merupakan komponen penting dalam implementasi suatu pembelajaran karena saling berkaitan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

a. Perencanaan

Perencanaan yang dilakukan guru melalui penyusunan modul ajar, tujuan pembelajaran, materi, dan soal kuis menunjukkan bahwa pembelajaran telah dirancang secara sistematis sesuai dengan karakteristik peserta didik. Menurut Kosasih, modul merupakan bahan ajar cetak yang dirancang agar dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Di dalamnya memuat materi pembelajaran, metode yang digunakan, materi, serta cara evaluasi yang disusun secara sistematis dan menarik sesuai dengan tingkat kesulitan peserta didik. Dengan demikian, modul tidak hanya berfungsi sebagai sumber belajar, tetapi juga sebagai alat yang membantu peserta didik dalam memahami materi secara bertahap sesuai dengan kemampuan mereka (Kokasih, 2025). Guru juga merancang strategi pembelajaran melalui pembagian peserta didik ke dalam beberapa kelompok. Pembagian kelompok memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Dalam penyusunan soal kuis, guru jugamenyesuaikan dengan karakteristik dan kondisi psikologis peserta didik. Soal disusun secara bertahap mulai dari tingkat kesulitan yang rendah hingga tinggi, menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Temuan tersebut sesuai dengan teori kognitif Jean Piaget yang dibahas oleh Leny Marinda, mengungkapkan bahwa kegiatan pembelajaran perlu disesuaikan dengan kondisi peserta didik. Oleh karena itu, proses perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran hendaknya dirancang berdasarkan karakteristik kemampuan berpikir yang dimiliki peserta didik pada setiap tahap perkembangannya (Marinda, 2020).

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis yang diterapkan oleh guru PAI di SDN 08 Timpeh menunjukkan bahwa guru berhasil membuat peserta didik lebih tertarik dengan materi pembelajaran dan mengurangi tingkat distraksi pada proses pembelajaran. elaksanaan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang diterapkan guru PAI di SDN 08 Timpeh mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik selama proses pembelajaran. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan kelompok dengan soal-soal yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari membuat peserta didik lebih mudah memahami materi sekaligus mempertahankan perhatian pada kegiatan belajar. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya perilaku distraksi, seperti berbicara dengan teman, kurang memperhatikan penjelasan guru, maupun kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung. Keberhasilan pelaksanaan game edukasi tidak terlepas dari interaksi yang terbangun antara guru dan peserta didik. Selama permainan berlangsung, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya permainan, memberikan penguatan, serta membimbing peserta didik ketika mengalami kesulitan. Interaksi yang aktif tersebut mendorong peserta didik untuk berpartisipasi secara maksimal karena setiap anggota kelompok memiliki tanggung jawab dalam mencapai kemenangan.

Hal ini sejalan dengan Emy Herawati menjelaskan bahwa interaksi merupakan salah satu unsur penting dalam proses pembelajaran, karena melalui interaksi yang baik proses penyampaian informasi dan penerimaan informasi dapat berlangsung secara efektif sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai (Herawati, 2025). Selain membangun interaksi yang baik, guru juga menciptakan suasana belajar yang aktif dan menyenangkan melalui penerapan permainan, pemberian motivasi, serta penghargaan sederhana kepada kelompok yang memperoleh nilai terbaik. Suasana kelas yang semula cenderung pasif berubah menjadi lebih hidup karena peserta didik terlibat langsung dalam diskusi, menjawab pertanyaan, dan bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Temuan ini sesuai dengan pendapat Imam Buchori yang menjelaskan bahwa guru perlu merancang kegiatan pembelajaran yang mampu mendorong keterlibatan aktif peserta didik, seperti diskusi kelompok maupun pembelajaran berbasis permainan, sehingga tercipta suasana belajar yang positif dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Buchori, 2026).

Peningkatan fokus belajar peserta didik selama penerapan game edukasi menunjukkan bahwa aktivitas permainan mampu mengarahkan perhatian peserta didik pada materi yang dipelajari. Peserta didik tampak lebih mampu mempertahankan konsentrasi dalam menjawab soal serta mengikuti setiap tahapan permainan hingga selesai. Ika Murdika, yang menjelaskan bahwa game edukasi sangat berdampak besar terhadap fokus peserta didik, pemilihan game edukasi dalam pembelajaran yang tepat dari guru akan membuat peserta didik lebih tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga aktivitas yang dapat menyebabkan distraksi dalam pembelajaran dapat dikurangi. Oleh karena itu, guru memiliki peran penting dalam menentukan jenis game edukasi untuk dapat meningkatkan fokus pada peserta didik(Murdika, 2025).

c. Evaluasi

Evaluasi pembelajaran setelah penerapan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis menunjukkan bahwa guru PAI di SDN 08 Timpeh melaksanakan penilaian secara menyeluruh yang meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Pada aspek afektif, guru mengamati perubahan sikap peserta didik selama pembelajaran, seperti antusiasme, kedisiplinan, tanggung jawab, dan kerja sama dalam kelompok. Pada aspek kognitif, guru menilai pemahaman peserta didik melalui kemampuan mereka dalam menjawab soal-soal kuis yang diberikan. Sementara itu, pada aspek psikomotorik, penilaian dilakukan berdasarkan keaktifan dan keterlibatan peserta didik selama mengikuti permainan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa penerapan game edukasi tidak hanya meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi Pendidikan Agama Islam, tetapi juga meningkatkan partisipasi aktif dan sikap positif selama proses pembelajaran. Tingginya keterlibatan peserta didik menunjukkan bahwa perhatian mereka lebih terpusat pada aktivitas pembelajaran sehingga perilaku distraksi dapat diminimalkan. Selain digunakan untuk mengetahui perkembangan peserta didik, hasil evaluasi juga dimanfaatkan guru sebagai bahan refleksi untuk menyempurnakan perencanaan, pelaksanaan, serta strategi pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

Muhammad Afandi menyatakan bahwa evaluasi pembelajaran bertujuan untuk mengetahui perkembangan belajar peserta didik sekaligus menilai ketercapaian tujuan pembelajaran melalui penilaian pada ranah afektif, kognitif, dan psikomotorik. Ketiga ranah tersebut saling melengkapi dalam memberikan gambaran mengenai hasil belajar peserta didik secara menyeluruh. Dengan demikian, evaluasi yang dilakukan guru tidak hanya berfungsi untuk mengukur hasil belajar, tetapi juga menjadi dasar dalam melakukan refleksi dan perbaikan pembelajaran agar proses pembelajaran berikutnya menjadi lebih efektif (Afandi, 2021).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan dan paparkan di atas terkait dengan penerapan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis untuk mengatasi distraksi peserta didk pada proses pembelajaran Agama Islam di SDN 08 Timpeh, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis yang diterapkan oleh guru PAI untuk mengatasi distraksi pada pembelajaran Agama Islam menunjukkan bahwa dalam tahap perencanaan guru menyusun modul ajar dengan menentukan tujuan pembelajaran, menentukan materi, media, langkah-langkah pembelajaran, serta asesmen yang sesuai dengan karakteristik peserta didik. Guru juga merancang strategi pembelajaran melalui pembagian kelompok dan menyusun soal kuis secara bertahap sesuai dengan tingkat kemampuan serta kondisi psikologis peserta didik. Perencanaan tersebut menjadi dasar dalam menciptakan pembelajaran yang menarik sehingga dapat meminimalkan distraksi peserta didik. Pada tahap pelaksanaan, game edukasi mampu menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan berpusat pada peserta didik. Kondisi tersebut dapat meningkatkan fokus, perhatian, antusiasme, dan kerja sama peserta didik. Terakhir tahap evaluasi, guru melakukan penilaian secara menyeluruh yang mencangkup aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui perkembangan sikap, pemahaman materi, dan keterlibatan peserta didik. Selain sebagai alat penilaian hasil belajar, evaluasi juga dimanfaatkan sebagai bahan refleksi untuk memperbaiki perencanaan dan pelaksanaan berikutnya agar penerapan game edukasi Tarik Tambang Berbasis Kuis menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Afandi, M. (2021). *Strategi Pembelajaran berbasis Multiple Intelligences*. Nem.

Ananda, R., Selvira, D., Fadillah, N., Fitri, D. W., Pahlawan, U., & Tambusai, T. (2025). Proses Pembelajaran di Sekolah Dasar dan Permasalahannya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, *10*(02).

Bakti, S. C., Kua, M. Y., Natal, Y. R., Sui, Y. S., Mego, M. H., Mori, A., Ladja, H. J. A., Meo, B. M., & Eku, M. G. (2023). Pendampingan Belajar Berbasis Game Edukasi Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Kognitif Siswa SDK Niodede. *Jurnal Citra Kuliah Kerja Nyata*, *Vol 1*(3).

Buchori, I. (2026). *Kreatif Mengajar, Aktif Belajar Solusi Inofatif Untuk Pembelajaran Efektif*. Stai Pelabuhan Ratu Sukabumi.

Erisetiana, F., Asagie, N., & Wulandari, M. D. (2025). Strategi Guru dalam Menangani Siswa dengan Gangguan Konsentrasi di Kelas IV SDN 4 Godong. *Jurnal Karya Ilmiah Guru*, *Vol. 10*(3).

Fitria nur. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia dan Solusi. *Academy of Education Journal*, *13*, 4.

Hayati, Z. (2018). Pendidikan Sekolah Dasar dan Peningkatan SDM Yang Berkualitas. *PRIMARY EDUCATION JOURNAL (PEJ)*, *1*(2).

Herawati, E. (2025). *Pendidikan Karakter* (p. 96). Deepublish Digital.

Manik, Y. M., Belajar, M., & Dasar, S. (2023). Analisis Permasalahan Belajar pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, *03*(April),. https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i01.2383

Marinda, L. (2020). Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget dan Problematikanya Pada Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Perempuan Dan Keislaman*, *Vol*, *13*(1).

Murdika, I. (2025). *Studi Islam*. Rizquna.

Nurdewi. (2022). Implementasi Personal Branding Smart Asn Perwujudan Bangga Melayani di Provinsi Maluku Utara. *Jurnal Riset Agama*, *Vol*, *1*(2).

Ritonga, R., Wulandari, A., Putri, H., Sinaga, S. Y., Dear, J., Damanik, B., & Medan, U. N. (2025). Analisis Problematika Pendidikan Dasar di Indonesia: Tantangan dan Solusi. *Intelek Insan Cendekia*, *02*(6).

Satria, D., Kusasih, I. H., & Gusmaneli, G. (2025). Analisis Rendahnya Kualitas Pendidikan di Indonesia Saat Ini : Suatu Kajian Literatur. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonsia*, *3*.

Sukmadinata, S. dan. (2025). Penelitian Deskriptif Dalam Pendidikan. *Jurnal Intelek Dan Cedekiawan Nusantara*, *Vol*, *2*(3).

Syafi'i, M. (2024). *Sisi Gelap Era Digital: Dampak Negatif pada Pendidikan Anak*. Uwais Inspirasi Indonesia.

Yoki Apriyanti, Evi Lorita, Y. (2019). Kualitas Pelayanan Kesehatan di Pusat Kesehatan Masyarakat Kembang Seri Kecamatan Talang Empat Kabupaten Bengkulu Tengah. *Jurnal Profesiaonal FIS UNIVED*, *Vol*, *6*(1).