

**UPAYA PENINGKATAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR SISWA  
DENGAN PENGGUNAAN GAME PIKAT PADA MATERI ZAKAT**

**Rizal Dalil**

SMP Negeri 1 Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat

[rizaldalil18@guru.smp.belajar.id](mailto:rizaldalil18@guru.smp.belajar.id)

**ABSTRAK**

Zakat adalah salah satu rukun Islam yang mendidik setiap muslim untuk menjadi orang yang peduli kepada sesama serta menjadi solusi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, zakat sangat penting untuk dipahami dan dipraktikkan oleh para siswa. Akan tetapi, pada kenyataannya banyak siswa yang kurang menyukai materi ajar zakat bahkan menganggapnya sulit dipelajari.

Oleh karena itu, penulis merasa tertarik untuk membuat game "Pintar Zakat" (PIKAT) kemudian digunakan dalam pembelajaran sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi ajar zakat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada materi ajar zakat. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus di kelas VIII-D SMPN 1 Kota Bogor.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan game PIKAT terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa dalam materi zakat.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi inspirasi bagi para guru agar lebih kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) lebih menyenangkan dan efektif.

**Kata Kunci:** *Game PIKAT, zakat, motivasi, prestasi belajar siswa.*

**ABSTRACT**

*Zakat is one of the Five Pillars of Islam which has the function to educate the muslims to be aware to help the needy and it also becomes a solution to raise the welfare of the society. However, in the real life situation, lots of students seem to be uninterested in this material and thought that this thing is difficult to learn.*

*Based on the above matter, the author tries to make this material into a form of game called "Pintar Zakat Game" (PIKAT) and use it as a strategy in learning process to increase the students' motivation and achievement in learning the material of zakat.*

*The author uses the descriptive method in the form of classroom action research (PTK) on Zakat. This research was conducted in two cycles in class VIII-D, SMPN 1 Bogor.*

*Based on the results of the research, it shows that there is a significant positive effect between the application of PIKAT game on students's motivation and learning achievement in zakat material.*

Hopefully, the results of this research can be the inspiration for teacher s to be more creative and innovative, so that Islamic Religious Education learning can be more fun and effective.

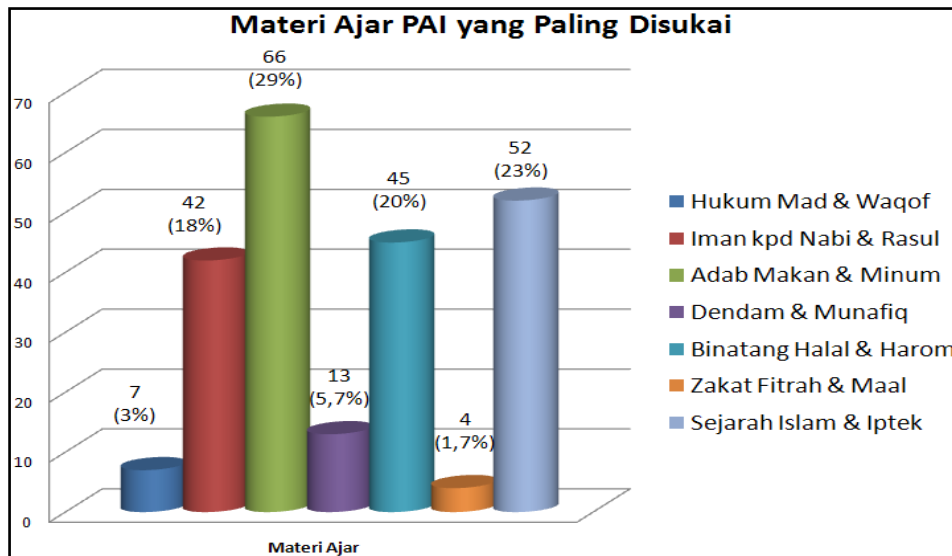
**Keywords:** PIKAT game, zakat, motivation, learning achievement of students.

## PENDAHULUAN

Zakat adalah salah satu rukun Islam yang mendidik setiap muslim untuk menjadi orang yang peduli kepada sesama serta menjadi solusi untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Oleh karena itu, zakat sangat penting untuk dipahami dan dipraktikkan oleh para siswa. Sehingga menjadi tantangan bagi para guru PAI untuk menyampaikan materi ajar zakat dengan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif.

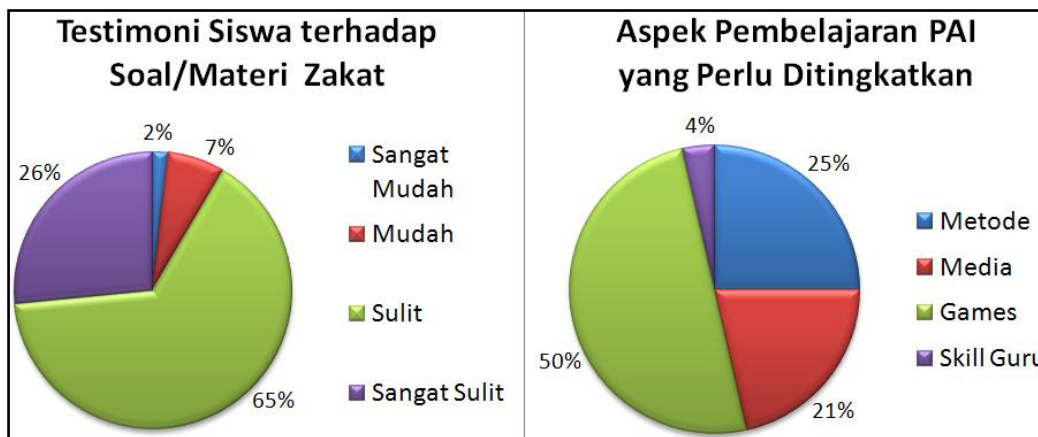
Namun, pada kenyataannya masih ada siswa yang kurang termotivasi, pasif dan kurang aktif dalam proses belajar sehingga mempengaruhi prestasi belajarnya. Terlebih lagi dalam materi ajar zakat, begitu banyak siswa yang belum memahami serta tidak tahu cara mempraktikkannya karena selama ini penyampaian materinya lebih cenderung sebatas teori, kurang praktik dan belum ada media simulasi praktik zakat. Sehingga hanya sekitar 1,7% siswa yang menyukai materi zakat dan 65% siswa menganggapnya sebagai materi yang sulit dibandingkan materi ajar lainnya dalam mata pelajaran PAI. Di antara solusinya adalah sekitar 50% siswa berpendapat bahwa perlu digunakan *game* dalam pembelajaran PAI, termasuk pada materi zakat.

Hal ini terbukti dari hasil survei (*pra siklus*) yang dilakukan oleh penulis kepada 230 siswa kelas VIII SMPN 1 Kota Bogor tahun pelajaran 2013/2014 dari tanggal 8 s.d. 17 April 2014 sebagaimana terlihat dalam grafik berikut ini:



Sumber: Dokumen pribadi penulis.

**Gambar 1.** Grafik Materi Ajar PAI yang Paling Disukai



Sumber: Dokumen pribadi penulis.

**Gambar 2.** Grafik Testimoni Siswa terhadap Soal/Materi Zakat dan Aspek Pembelajaran PAI yang Perlu Ditingkatkan

Berdasarkan permasalahan dan hasil survei tersebut di atas maka penulis merasa tertarik sekaligus tertantang untuk membuat sebuah *game* yang bisa meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa, yaitu *Game "Pintar Zakat"* (PIKAT). Selanjutnya, penulis tertarik untuk mengadakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam materi ajar zakat dengan menggunakan permainan (*game*) tersebut pada kelas yang paling rendah prestasinya dan terdapat didalamnya beberapa siswa yang kurang motivasinya. Adapun penelitian yang penulis lakukan tersebut, yaitu berjudul: *Upaya Peningkatan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa melalui Penggunaan Game PIKAT pada Materi Zakat*.

Pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah eksperimen pengaruh penggunaan *game PIKAT* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa dalam materi ajar zakat pada kelas VIII-D SMPN 1 Kota Bogor, Semester 2 Tahun Pelajaran 2013-2014. Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah, maka tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan *game PIKAT* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa. Adapun hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah: "*Game PIKAT dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi ajar zakat*."

### METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif, yaitu pengumpulan data-data dan fakta terhadap realitas penggunaan *game PIKAT* pada materi ajar zakat. Penulis juga menggunakan metode kuantitatif dalam penelitian ini, yaitu dengan menganalisis hasil angket dan tes untuk mengetahui apakah penerapan penggunaan *game PIKAT* dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. PTK dilaksanakan sebanyak dua siklus, yaitu pada tanggal 29 April dan 13 Mei 2014, jam pelajaran ke-5 dan 6 di kelas VIII-D SMPN 1 Kota Bogor, semester 2 (Genap) tahun pelajaran 2013/2014.

Variabel dalam penelitian ini ada dua macam, yaitu: 1) Variabel Bebas (X= *Game PIKAT* I dan II) yaitu modifikasi *game Monopoli* dan *Hom-Pim-Pah* yang

disesuaikan dengan materi ajar serta digunakan oleh setiap kelompok siswa untuk mempelajari serta mempraktikkan tata cara *zakat fitrah* dan *zakat mal*; dan 2) Variabel Terikat ( $Y_1$ = Motivasi belajar dan  $Y_2$ = Prestasi belajar siswa) yaitu motivasi belajar dan hasil evaluasi akhir (*post test*) dalam mengikuti pembelajaran PAI serta mengerjakan tugas/soal-soal latihan tentang zakat.

Untuk memperoleh data yang obyektif maka penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut: 1) Tes; 2) Dokumentasi; 3) Wawancara (*interview*); 4) Angket (Kuesioner) dan Skala (Penilaian dan sikap).

Adapun indikator keberhasilan dalam PTK ini adalah sbb: 1) Sebagian besar ( $\geq 70\%$ ) siswa memiliki motivasi dan respon positif terhadap pembelajaran zakat dengan penggunaan *game PIKAT*; 2) Nilai sikap/aktivitas siswa di atas 80%; 3) Nilai rata-rata Tes Akhir (*Post Test*) di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu  $\geq 80$ ; 4) Nilai proses di atas KKM dan 5) Ada peningkatan persentase *post test* dan persentase ketuntasan siswa di atas KKM dari siklus sebelumnya.

## HASIL PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam dua siklus, dimana tiap siklusnya terdiri dari satu tindakan yang diwujudkan dalam satu kali pertemuan pembelajaran selama  $2 \times 40$  menit. Agar lebih jelasnya, pelaksanaan dan hasil PTK ini dapat disaksikan pada link berikut ini: [https://www.youtube.com/watch?v=\\_gzhWqvMOYs](https://www.youtube.com/watch?v=_gzhWqvMOYs)

Sedangkan tahapan penelitian yang penulis laksanakan adalah sbb:

### 1. Identifikasi Kasus/Survei Pra Siklus

Untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada maka penulis mengadakan survei (pra siklus) terhadap 230 siswa kelas VIII SMPN 1 Kota Bogor dari tanggal 8 s.d. 17 April 2014.

### 2. Siklus ke-1

Berdasarkan hasil survei pra siklus maka diadakan tindakan pada siklus pertama yang terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi, yaitu sebagai berikut:

#### a. Perencanaan (*Planning*)

- 1) Tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa.
- 2) Membuat rencana pembelajaran model pembelajaran PAI dengan materi *zakat fitrah* dan *zakat mal*.
- 3) Membuat instrumen yang digunakan dalam siklus PTK.

#### b. Pelaksanaan (*Acting*)

- 1) Tadarus QS. Al-Taubah [9]: 60 dan menerjemahkan artinya per kata (*Metode tkror*).
- 2) *Pre Test* (15 Soal PG)
- 3) Mengadakan apersepsi dan motivasi.
- 4) Menjelaskan materi beserta kompetensi dasar yang akan dicapai.
- 5) Siswa mempelajari materi *zakat fitrah* dengan membaca buku paket PAI SMP Kelas VIII.

- 6) Siswa menyimak penjelasan guru (dari DVD Multimedia PAI SMP) tentang materi zakat, serta mendiskusikannya.
  - 7) Siswa menyimak penjelasan guru tentang tata cara permainan *game PIKAT* berbasis ICT.
  - 8) Secara berkelompok, siswa berlomba menjawab soal-soal secara lisan yang terdapat dalam *game "Pintar Zakat" (PIKAT) I konvensional*. Ketua kelompok mencatat nilainya pada LKS.
  - 9) Setiap perwakilan (ketua) kelompok menyampaikan kesimpulan dari materi yang dipelajari.
  - 10) *Post Test*: Siswa kembali mengerjakan 15 soal PG tentang materi yang telah dipelajarinya.
  - 11) Di bawah bimbingan guru, siswa menyimpulkan/merefleksi materi pembelajaran pada saat itu.
  - 12) Guru menjelaskan rencana materi pada pertemuan selanjutnya.
- c. Pengamatan (*Observation*)  
Tim peneliti (guru dan kolaborator) melakukan pengamatan, sbb:
- 1) Kompetensi guru dalam mengajar.
  - 2) Aktifitas siswa dalam proses belajar mengajar.
  - 3) Pengelolaan kelas dalam pembelajaran.
  - 4) Motivasi dan prestasi belajar siswa dalam materi ajar zakat.
- d. Refleksi (*Reflecting*)  
Penelitian tindakan kelas ini berhasil apabila memenuhi beberapa indikator keberhasilan penelitian ini.

### 3. Siklus ke-2

- a. Perencanaan (*Planning*)  
Tim peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus pertama. Pada siklus ke-2 ini materi yang diajarkan adalah *zakat mal* dengan KD dan indikator pencapaian yang berbeda.
- b. Pelaksanaan (*Acting*)  
Guru melaksanakan model pembelajaran PAI berdasarkan rencana pembelajaran hasil refleksi pada siklus sebelumnya.
- 1) Tadarus Al-Taubah [9]: 103 dan menerjemahkan artinya per kata (*Metode tkror*)
  - 2) Langkah pembelajaran selanjutnya sama seperti pada siklus ke-1, namun yang disampaikan adalah materi ajar *zakat mal*.
- c. Pengamatan (*Observation*)
- d. Refleksi (*Reflecting*)  
Tim peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus kedua. Selanjutnya penulis menganalisis serta membuat kesimpulan atas penggunaan *game PIKAT* dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa pada materi *zakat* di Kelas VIII-D SMPN 1 Kota Bogor, Semester 2 Tahun Pelajaran 2013/2014.

Adapun *game* yang penulis buat dan gunakan dalam pembelajaran materi ajar zakat adalah *game* “Pintar Zakat” (PIKAT). Penulis membuat *game* ini sebagai media pembelajaran agar para siswa “terpikat” (sesuai nama *game*-nya) sehingga termotivasi dan merasa *enjoy* dalam pembelajaran. Selain itu, tujuan *game* ini juga adalah agar siswa menjadi “pintar” menguasai materi ajar zakat. *Game* ini adalah modifikasi dari *game Monopoli* dengan menambahkan pertanyaan di setiap kotaknya serta teknik bermainnya yang disesuaikan dengan materi zakat. Ada dua jenis *game PIKAT* yang penulis buat, yaitu *game* yang konvensional dan berbasis ICT.<sup>1</sup>

1. *Game PIKAT* Konvensional

*Game* ini dibuat sebanyak kelompok siswa, yaitu 6 buah dan dilengkapi dengan 6 pion, beberapa lembar uang mainan, dan kartu harta. *Game* jenis ini penulis pakai dalam PTK dikarenakan pertimbangan kurangnya sarana belajar, yaitu laptop/notebook sejumlah kelompok siswa.



Sumber: Dokumen pribadi penulis.

Gambar 3. *Game PIKAT* konvensional materi ajar zakat mal

2. *Game PIKAT* Berbasis ICT

Sedangkan *game PIKAT* berbasis ICT, penulis membuatnya dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8* yang hampir sama bentuknya dengan *game* konvensional. Kelebihannya *game* ini bisa dijadikan tutorial belajar mandiri. Penulis menggunakan *game* jenis ini dalam menjelaskan tata cara permainan *game PIKAT* dihadapan para siswa sebelum setiap kelompok bermain dengan menggunakan *game* jenis konvensional. Agar

<sup>1</sup> Dalil, Rizal (2010). *Tutorial “Ice Breaking Games” PAI SMP*, Bogor: RSBI SMPN 1 Kota Bogor.



lebih jelas dalam penyampaian materinya maka penulis menggabungkan game ini dengan CD pembelajaran materi zakat yang penulis buat dengan Ms PowerPoint.



Sumber: Dokumen pribadi penulis.

Gambar 4. Game PIKAT Berbasis ICT

PEMBAHASAN

1. Pembelajaran materi ajar zakat dengan menggunakan game PIKAT dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII-D SMPN 1 Kota Bogor, semester 2 tahun pelajaran 2013/2014. Hal ini terbukti sbb:
  - a. Analisis Angket Pengukur Motivasi Belajar Model ACRS siswa kelas VIII-D yang mengikuti pembelajaran materi ajar zakat dengan menggunakan game PIKAT menunjukkan hasil “Baik” pada siklus ke-1 (4,01 atau jika dirubah kedalam persentase menjadi: 80,2%) dan siklus ke-2 (4,00 atau 80%). Berikut ini adalah rekap data angketnya:

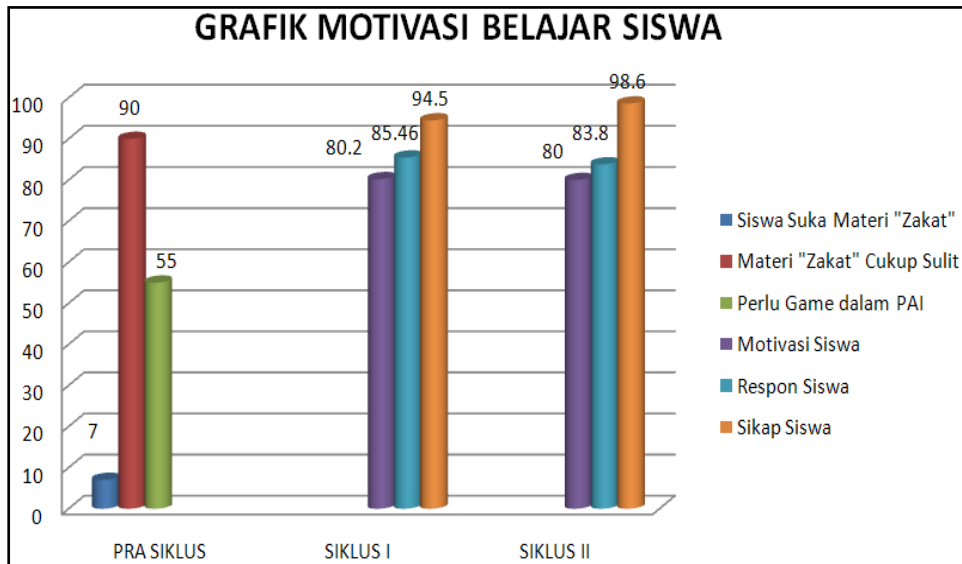
Tabel 1. Hasil Angket Motivasi Siswa terhadap Pelajaran

Siklus	Attention (Perhatian)	Relevance (Relevansi)	Confidence (Percaya Diri)	Satisfaction (Kepuasan)	Motivasi (Rata2)
I	4.06	4.06	3.80	4.13	4,01
	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik
II	4.04	4.01	3.81	4.15	4.00
	Baik	Baik	Baik	Baik	Baik

- b. Analisis Angket Respon Siswa kelas VIII-D yang mengikuti pembelajaran materi ajar zakat dengan menggunakan game PIKAT menunjukkan hasil **Sangat positif baik** pada siklus ke-1 (85,46%) dan **Positif** pada siklus ke-2 (83,80%).
- c. Para siswa **sangat berminat** untuk mengikuti pembelajaran sebagaimana persentase jawaban para siswa pada siklus ke-1 dan siklus ke-2, yaitu sebesar: 84,82%.
- d. Nilai sikap/aktivitas siswa kelas VIII-D di atas KKM ( $\geq 80$ ) sebesar 94,5 (siklus I) dan 98,6 (siklus II), yaitu sbb:

**Tabel 2.** Daftar Nilai Sikap/Aktivitas Siswa Kelas VIII-D

Siklus	Nilai Sikap		Nilai Rata-rata Sikap	Persentase (%)
	Kerjasama	Komunikatif		
I	9.43	9.46	9,45	94,5
II	9.86	9.86	9,86	98,6



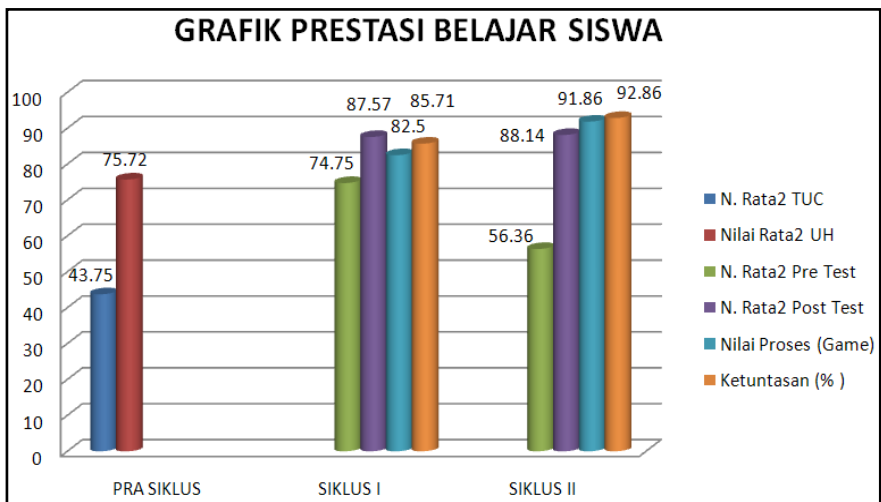
Sumber: Dokumen pribadi penulis.

**Gambar 5.** Grafik Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Materi Ajar Zakat dengan Penggunaan Game PIKAT

- 2. Pembelajaran materi ajar zakat dengan menggunakan game PIKAT dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas VIII-D SMPN 1 Kota Bogor, semester 2 tahun pelajaran 2013/2014 . Hal ini terbukti sbb:
  - a. Nilai rata-rata *post test* Kelas VIII-D di atas KKM ( $\geq 80$ ), yaitu: 87,57 (siklus I) dan 88,14 (siklus II).
  - b. Sebagian besar siswa memperoleh nilai di atas KKM, yaitu: 85,71% (siklus I) dan 92,86% (siklus II).
  - c. Ada peningkatan nilai rata-rata *post test* dan persentase jumlah siswa mendapat nilai di atas KKM dari siklus sebelumnya (87,57 → 88,14 dan 85,71% → 92,86%).



d. Pada setiap siklusnya diperoleh data nilai proses siswa selama mengikuti pembelajaran dengan menggunakan *game PIKAT*, yaitu menunjukkan hasil  $\geq 80\%$ . Nilai proses siswa kelas VIII-D adalah: 82,50 (siklus I) dan 91,86 (siklus II).



Sumber: Dokumen pribadi penulis.

**Gambar 6.** Grafik Prestasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Materi Ajar Zakat dengan Penggunaan *Game PIKAT*

### SIMPULAN DAN SARAN

Sebagai upaya meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa maka penulis merasa tertantang untuk membuat *game "Pintar Zakat "* (PIKAT) kemudian digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dalam materi ajar zakat di Kelas VIII-D SMPN 1 Kota Bogor, tahun pelajaran 2013/2014.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh positif yang signifikan antara penggunaan *game PIKAT* terhadap motivasi dan prestasi belajar siswa dalam materi zakat.

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan pemikiran bagi praktisi pendidikan, khususnya pada mata pelajaran PAI agar pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif. Semoga menjadi inspirasi bagi para guru PAI agar lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan media dan metode kemudian mengimplementasikannya dalam pembelajaran PAI sebagai media dakwah.

### DAFTAR PUSTAKA

Abidin, Zaenal (2006). *Motivasi dalam Strategi Pembelajaran dengan Pendekatan ACRS*, Jurnal Fakultas Agama Islam, Universitas Muhammadiyah Surabaya (UMS). Diunduh pada tanggal 24 September 2011, dari <http://library.ums.ac.id/jurnal/agama/suhuf>.

Alwi, Hasan, dkk. (2001). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*, Jakarta: Balai Pustaka.

Aunurrahman (2009). *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.

- Bahamman, Abdullah (2014). *Fiqih Ibadah Bergambar, Belajar Hukum Islam dengan Mudah, Menarik, Efektif dan Singkat*, Jakarta: Mutiara Publishing.
- Bisri, Cik Hasan (2001). *Penuntun Penyusunan Rencana Penelitian dan Penulisan Skripsi Bidang Ilmu Agama Islam*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Dalil, Rizal (2013). *Model Pembelajaran "ISLAMI+XL", Belajar dan Mengajar PAI Menjadi Lebih Efektif dan Bermakna*, MGMP PAI SMP Kota Bogor.
- \_\_\_\_\_ (2010). *Tutorial "Ice Breaking Games" PAI SMP*, Bogor: RSBI SMPN 1 Kota Bogor
- \_\_\_\_\_ (2014). *Video Pembelajaran Game "Pintar Zakat" (PIKAT)*, SMPN 1 Kota Bogor, [https://www.youtube.com/watch?v=\\_gzhWqvMOYs](https://www.youtube.com/watch?v=_gzhWqvMOYs)
- \_\_\_\_\_ (2013). *RPP PAI SMP Kelas VIII (KTSP)*, SMPN 1 Kota Bogor Tahun Pelajaran 2013/2014.
- Djamaluddin dan Abdullah Aly, *Kapita Selekta Pendidikan Islam*, Jakarta: Pustaka Setia, Tanpa tahun.
- Hamoraon (2010). *Model ARCS Keller*. Diunduh pada tanggal 8 April 2011, dari <http://learningtheori.wordpress.com/2010/03/08/model-arcs-keller/>.
- Hamzah B. Uno (2009). *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Al-Malik Fahd li Thiba'at al-Mush-haf asy-Syarif: *Al-Qur'an dan Terjemahannya: Mujamma' Medinah Munawwarah: 1419 H.*
- Mukhan, Suhadi (2008). *Angket Pengukur Minat dan Motivasi Belajar Model ACRS*. Diunduh pada tanggal 9 April 2011, dari <http://suhadinet.files.wordpress.com/2008/06/angket-model-arcs-untuk-mengukur-motivasi-belajar-dan-minat-belajar-siswa1.pdf>.
- Multahim, dkk. (2007). *Agama Islam Penuntun Akhlak SMP Kelas VIII*, Jakarta: Yudhistira.
- Ramayulis (2008). *Ilmu Pendidikan Islam*, Jakarta: Kalam Mulia.
- Saefuddin, Didin, dkk. (2008). *Pedoman Penulisan Tesis*, Bogor: Universitas Ibn Khaldun.
- Susanto, Eko. (2009). *60 Games untuk Mengajar Pembukaan dan Penutup Kelas*, Yogyakarta: Lukita.
- Syaikh Abdullah bin Abdurrahman bin Jibrin (2001). *Panduan Praktis Rukun Islam*, Jakarta: Darul Haq.
- Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional, Pasal 3.
- Yamasari, Yuni (2010), *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT yang Berkualitas*, Seminar Nasional Pascasarjana X-ITS, Surabaya: ITS.