

**PROPOSAL KEGIATAN
PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (PkM)**



**SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN
(*GAME BASED EDUCATION*) PADA PEMBELAJARAN PAI
DI MTs LABOR UIN BUKITTINGGI**

Oleh:

Siska Yulia Rahmi, M.Pd.

Puti Andam Dewi, M.Pd.

Desti Sartini, M.Pd.

Hidra Ariza, M.Pd.

Mahasiswa yang Dilibatkan:

Wilda Karmelia (2122109)

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN (FTIK)
UIN SJECH M. DJAMIL DJAMBEK BUKITTINGGI
TAHUN 2026**

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmannirrahim

Puji dan syukur ke hadirat Allah Swt. atas segala rahmat dan karunia-Nya sehingga proposal kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang berjudul **“Sosialisasi Media Pembelajaran Berbasis Permainan (*Game Based Education*) pada Pembelajaran PAI di MTs Labor UIN Bukittinggi”** ini dapat disusun dan diselesaikan dengan baik. Proposal ini disusun sebagai bentuk pelaksanaan Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada bidang pengabdian kepada masyarakat.

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang untuk memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di jenjang madrasah, khususnya melalui sosialisasi pemanfaatan berbagai jenis media pembelajaran berbasis permainan edukatif kepada siswa. Media pembelajaran tersebut tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana evaluasi hasil belajar melalui game edukasi yang menarik dan menyenangkan. Sasaran kegiatan ini adalah siswa MTS Labor UIN Bukittinggi yang beralamat di Jl. Paninjauan, Garegeh, Kec. Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi.

Penyusunan proposal ini diharapkan dapat menjadi pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian secara terencana, sistematis, dan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Selain itu, kegiatan ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi siswa, sekolah, serta perguruan tinggi dalam mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan bermakna.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal ini masih memiliki keterbatasan. Oleh karena itu, saran dan masukan yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini. Semoga proposal ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bagian dari upaya bersama dalam meningkatkan kualitas pendidikan di madrasah.

Bukittinggi, 21 Mei 2026

Tim PkM

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	ii
A. Latar Belakang	1
B. Tujuan Pengabdian	2
C. Manfaat Pengabdian	3
D. Sasaran Kegiatan Pengabdian	4
E. Indikator Keberhasilan Kegiatan Pengabdian	4
F. Metode Pelaksanaan Kegiatan	5
G. Rencana Evaluasi Kegiatan	5
H. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan	6
I. Anggaran Biaya	7
J. Luaran Kegiatan	7
K. Rencana Keberlanjutan Program	8
DAFTAR RUJUKAN	9

PROPOSAL KEGIATAN

SOSIALISASI MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN (*GAME BASED EDUCATION*) PADA PEMBELAJARAN PAI DI MADRASAH

A. Latar Belakang

Perkembangan dunia pendidikan pada era digital menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran, khususnya di jenjang madrasah. Pembelajaran tidak lagi hanya berfokus pada penyampaian materi secara verbal dan satu arah, melainkan perlu didukung oleh penggunaan media pembelajaran yang bervariasi, kontekstual, dan mampu melibatkan siswa secara aktif. Media pembelajaran berperan sebagai sarana untuk menyalurkan pesan pembelajaran sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa dalam proses belajar (Arsyad, 2020). Oleh karena itu, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di madrasah.

Pada jenjang madrasah, karakteristik siswa yang berada pada tahap perkembangan operasional konkret menuntut pembelajaran yang bersifat visual, kontekstual, dan melibatkan aktivitas langsung. Media pembelajaran non-digital seperti alat peraga konkret, kartu belajar, dan papan flanel, maupun media digital seperti video pembelajaran, kuis interaktif, dan game edukasi, dapat membantu siswa memahami materi secara lebih bermakna (Smaldino et al., 2019). Penggunaan media yang bervariasi juga terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Sanjaya, 2016).

Selain sebagai sarana penyampaian materi, media pembelajaran juga dapat dimanfaatkan sebagai alat evaluasi hasil belajar. Evaluasi berbasis game edukasi memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menurunkan tingkat kecemasan siswa terhadap penilaian, serta mendorong partisipasi aktif dalam proses evaluasi (Premsky, 2007). Game edukasi memungkinkan siswa belajar sambil bermain, sehingga proses evaluasi tidak lagi dipandang sebagai aktivitas yang menegangkan, melainkan sebagai bagian dari pengalaman belajar yang utuh dan bermakna (Dede, 2014).

MTs Labor UIN Bukittinggi yang beralamat di Jl. Paninjauan, Garegeh, Kec. Mandiangin Koto Selayan, Kota Bukittinggi, merupakan salah satu satuan pendidikan dasar yang terus berupaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Namun, berdasarkan

pengamatan awal, pemanfaatan media pembelajaran yang beragam dan inovatif, khususnya yang memberikan kesempatan langsung kepada siswa untuk mengenal dan mencoba berbagai jenis media pembelajaran serta game edukasi, masih perlu ditingkatkan. Kondisi ini berdampak pada terbatasnya pengalaman belajar siswa yang bersifat aktif, eksploratif, dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang dalam bentuk “pengenalan dan simulasi pemanfaatan media pembelajaran digital dan non-digital” yang secara langsung melibatkan siswa sebagai subjek utama kegiatan. Media yang diperkenalkan tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran, tetapi juga sebagai sarana evaluasi hasil belajar melalui berbagai bentuk game edukasi. Kegiatan ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta mendukung terciptanya pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan di MTs Labor UIN Bukittinggi.

B. Tujuan Pengabdian

1. Tujuan Umum

Tujuan umum kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah untuk mensosialisasikan berbagai permainan edukatif kepada siswa MTs Labor UIN Bukittinggi sebagai sarana penyampaian materi pembelajaran dan evaluasi hasil belajar melalui game edukasi, guna meningkatkan motivasi dan kualitas pengalaman belajar siswa.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk:

- a. Memberikan pemahaman kepada siswa tentang berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar di sekolah.
- b. Mengenalkan bentuk evaluasi pembelajaran yang menyenangkan melalui pemanfaatan game edukasi sebagai alat evaluasi hasil belajar siswa.
- c. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa melalui pembelajaran yang interaktif, variatif, dan menyenangkan.
- d. Mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan tahap perkembangan siswa madrasah.

C. Manfaat Kegiatan Pengabdian

1. Manfaat bagi Siswa

Kegiatan pengabdian ini diharapkan memberikan manfaat langsung bagi siswa MTs Labor UIN Bukittinggi, antara lain:

- a. Memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan melalui pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan.
- b. Meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dengan menghadirkan pembelajaran yang interaktif dan berbasis permainan edukatif.
- c. Mengembangkan keterlibatan aktif, rasa ingin tahu, serta kemampuan berpikir sederhana sesuai dengan tahap perkembangan siswa madrasah.
- d. Mengurangi kecemasan siswa terhadap proses evaluasi melalui game edukasi sebagai sarana evaluasi hasil belajar.

2. Manfaat bagi Sekolah

Bagi MTs Labor UIN Bukittinggi sebagai mitra PkM, kegiatan ini memberikan manfaat sebagai berikut:

- a. Mendukung upaya sekolah dalam meningkatkan kualitas proses pembelajaran melalui penerapan media pembelajaran yang variatif dan inovatif.
- b. Menjadi contoh praktik pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang dapat diadaptasi dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari.
- c. Memperkaya pengalaman belajar siswa di lingkungan sekolah, khususnya dalam pemanfaatan media pembelajaran.
- d. Memperkuat kolaborasi antara sekolah dan perguruan tinggi dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.
- e. Menjadi bahan refleksi bagi sekolah untuk terus mengembangkan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

3. Manfaat bagi Perguruan Tinggi

Bagi perguruan tinggi, kegiatan pengabdian ini memberikan manfaat antara lain:

- a. Sebagai bentuk implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya dalam bidang pengabdian kepada masyarakat.
- b. Menjadi wahana bagi dosen untuk menerapkan keilmuan dan hasil kajian akademik secara langsung dalam konteks pendidikan dasar.
- c. Memperkuat jejaring kemitraan dengan madrasah, khususnya di wilayah Kabupaten Agam.
- d. Menjadi sumber data dan pengalaman empiris yang dapat dimanfaatkan untuk

- pengembangan bahan ajar, penelitian, atau publikasi ilmiah di bidang pendidikan.
- e. Meningkatkan relevansi peran perguruan tinggi dalam mendukung peningkatan kualitas pendidikan di masyarakat.

D. Sasaran Kegiatan PkM

Sasaran utama dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini adalah:

1. Siswa MTs Labor UIN Bukittinggi, khususnya siswa yang terlibat langsung dalam kegiatan sosialisasi media pembelajaran berbasis permainan edukatif.
2. Kelompok siswa kelas rendah dan/atau kelas tinggi (d disesuaikan dengan kebutuhan dan kebijakan sekolah) sebagai peserta kegiatan simulasi media pembelajaran digital dan non-digital.
3. Lingkungan pembelajaran sekolah, sebagai konteks penerapan dan penguatan pembelajaran yang aktif, kreatif, dan menyenangkan melalui penggunaan media pembelajaran.

E. Indikator Keberhasilan Kegiatan PkM

Keberhasilan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini diukur melalui beberapa indikator berikut:

1. Partisipasi siswa dalam kegiatan
 - a. Siswa mengikuti kegiatan pengenalan dan simulasi media pembelajaran secara aktif dan antusias.
 - b. Minimal 80% siswa sasaran terlibat aktif dalam kegiatan yang dilaksanakan.
2. Pemahaman siswa terhadap media pembelajaran
 - a. Siswa mampu mengenali dan menyebutkan berbagai jenis media pembelajaran yang diperkenalkan.
 - b. Siswa mampu menggunakan media pembelajaran sederhana sesuai dengan petunjuk yang diberikan.
3. Peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar siswa
 - a. Siswa menunjukkan ketertarikan dan semangat belajar selama kegiatan berlangsung.
 - b. Siswa berpartisipasi aktif dalam diskusi, praktik, dan simulasi media pembelajaran.

4. Pemanfaatan game edukasi sebagai evaluasi pembelajaran
 - a. Siswa mampu mengikuti kegiatan evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi dengan baik.
 - b. Siswa menyelesaikan permainan edukatif sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ditetapkan.
5. Respon positif dari pihak sekolah
 - a. Sekolah memberikan tanggapan positif terhadap pelaksanaan kegiatan pengabdian.
 - b. Kegiatan dinilai bermanfaat dan relevan dalam mendukung pembelajaran di MTs Labor Bukittinggi.

F. Metode Pelaksanaan Kegiatan Pengabdian

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan **partisipatif dan demonstratif**, dengan menempatkan siswa sebagai subjek utama kegiatan. Metode ini dipilih agar siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat secara langsung dalam proses pengenalan dan simulasi pemanfaatan media pembelajaran. Metode yang digunakan meliputi:

1. **Pengenalan (ceramah interaktif)**, untuk memperkenalkan berbagai jenis media pembelajaran kepada siswa.
2. **Demonstrasi**, untuk menunjukkan cara penggunaan media pembelajaran sebagai sarana evaluasi hasil belajar.
3. **Simulasi dan praktik langsung**, untuk memberikan pengalaman belajar kepada siswa dalam menggunakan media pembelajaran dan game edukasi.
4. **Refleksi sederhana**, untuk mengetahui respon, pemahaman, dan pengalaman belajar siswa setelah mengikuti kegiatan.

G. Rencana Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan kegiatan, efektivitas metode pelaksanaan, serta respon siswa dan pihak sekolah terhadap kegiatan yang dilaksanakan. Evaluasi dilakukan secara sederhana, berkelanjutan, dan sesuai dengan karakteristik siswa madrasah.

1. Teknik Evaluasi

Teknik evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

a. Observasi langsung

Digunakan untuk menilai keterlibatan, antusiasme, dan partisipasi aktif siswa selama kegiatan pengenalan dan simulasi media pembelajaran berlangsung.

b. Evaluasi berbasis game edukasi

Digunakan untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran melalui permainan edukatif yang dirancang sebagai alat evaluasi hasil belajar.

c. Refleksi sederhana siswa

Digunakan untuk mengetahui kesan, pengalaman, dan tingkat ketertarikan siswa terhadap penggunaan media pembelajaran.

d. Umpan balik dari pihak sekolah

Digunakan untuk mengetahui tanggapan dan penilaian sekolah terhadap pelaksanaan dan manfaat kegiatan pengabdian.

2. Instrumen Evaluasi

Instrumen evaluasi yang digunakan dalam kegiatan ini meliputi:

a. Lembar Observasi Keterlibatan Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mencatat tingkat partisipasi dan keterlibatan siswa selama kegiatan berlangsung, dengan indikator antara lain:

- 1) Keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan.
- 2) Antusiasme siswa dalam menggunakan media pembelajaran.
- 3) Kerja sama siswa dalam kegiatan simulasi kelompok.
- 4) Respons siswa terhadap penggunaan game edukasi.

b. Instrumen Evaluasi Berbasis Game Edukasi

Instrumen ini berupa permainan edukatif sederhana yang dirancang untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan, dengan indikator:

- 1) Ketepatan siswa dalam menjawab soal atau menyelesaikan tantangan dalam game.
- 2) Partisipasi siswa dalam mengikuti evaluasi berbasis permainan.
- 3) Kemampuan siswa menyelesaikan evaluasi sesuai dengan instruksi yang diberikan.

c. Lembar Refleksi Sederhana Siswa

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pengalaman dan kesan siswa setelah

mengikuti kegiatan, dengan bentuk pertanyaan sederhana, seperti:

- 1) Media pembelajaran yang paling disukai siswa.
- 2) Tingkat kesenangan siswa selama kegiatan berlangsung.
- 3) Ketertarikan siswa untuk belajar menggunakan media pembelajaran serupa di waktu mendatang.

d. Lembar Umpan Balik Sekolah

Instrumen ini digunakan untuk memperoleh masukan dari pihak sekolah (kepala sekolah atau guru pendamping) terkait:

- 1) Kesesuaian kegiatan dengan kebutuhan siswa.
- 2) Manfaat kegiatan bagi proses pembelajaran di sekolah.
- 3) Saran untuk pengembangan atau keberlanjutan kegiatan.

H. Jadwal Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan ini akan dilaksanakan selama satu hari, yaitu Hari/ Tanggal: Jum'at, 29 Mei 2026, bertempat di MTs Labor UIN Bukittinggi. Secara rinci, jadwal kegiatan dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 1. Agenda Kegiatan Pengabdian

Waktu	Kegiatan	Penanggung Jawab
08.00-08.30	Persiapan kegiatan dan koordinasi dengan pihak sekolah	Tim PkM
08.30-09.00	Pembukaan kegiatan dan sambutan dari pihak sekolah	Tim PkM & Sekolah
09.00-09.45	Pengenalan media pembelajaran	Tim PkM
09.45-10.00	Istirahat	—
10.00-11.00	Demonstrasi dan simulasi penggunaan media pembelajaran	Tim PkM
11.00-12.00	Simulasi penggunaan media pembelajaran	Tim PkM
12.00-13.00	Istirahat, salat, dan makan	—
13.00-13.45	Evaluasi pembelajaran melalui game edukasi	Tim PkM
13.45-14.15	Refleksi dan diskusi sederhana bersama siswa	Tim PkM
14.15-14.30	Penutupan kegiatan dan dokumentasi	Tim PkM & Sekolah

I. Anggaran Biaya

Tabel 2. Rincian Biaya Pelaksanaan Pengabdian

No.	Komponen	Biaya (Rp)
1	Honorium untuk Tim PkM	600.000,00
2	Pembelian bahan habis pakai	1.700.000,00
3	Perjalanan dan Konsumsi	600.000,00
4	Sewa	2.400.000,00
Jumlah (Rp)		5.300.000,00

J. Luaran Kegiatan Pengabdian

Luaran kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini meliputi luaran langsung dan luaran pendukung sebagai berikut:

1. Luaran bagi Siswa

- a. Siswa memiliki pengalaman langsung dalam menggunakan media pembelajaran sebagai sarana belajar dan evaluasi.
- b. Meningkatnya minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.
- c. Siswa mampu mengikuti evaluasi pembelajaran berbasis game edukasi dengan antusias dan menyenangkan.

2. Luaran bagi Sekolah

- a. Terselenggaranya kegiatan pengenalan dan simulasi pemanfaatan media pembelajaran bagi siswa di MTs Labor UIN Bukittinggi.
- b. Tersedianya contoh praktik pembelajaran yang aktif dan menyenangkan yang dapat dijadikan referensi oleh sekolah.
- c. Terbangunnya kerja sama antara sekolah dan perguruan tinggi dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran.

3. Luaran Dokumentatif dan Akademik

- a. Laporan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang terdokumentasi secara sistematis.
- b. Dokumentasi kegiatan (foto dan video) sebagai bukti pelaksanaan PkM.
- c. Publikasi kegiatan pengabdian melalui media institusi atau prosiding/jurnal PkM (jika direncanakan).
- d. Rekomendasi sederhana terkait pemanfaatan media pembelajaran bagi siswa madrasah.

K. Rencana Keberlanjutan Program

Keberlanjutan program Pengabdian kepada Masyarakat ini dirancang agar manfaat kegiatan tidak berhenti pada saat pelaksanaan, melainkan dapat berlanjut dan berkembang, melalui beberapa upaya berikut:

1. Pemanfaatan Media Secara Berkelanjutan

Media pembelajaran yang telah diperkenalkan dapat terus digunakan oleh sekolah dalam kegiatan pembelajaran sehari-hari sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

2. Integrasi dalam Kegiatan Pembelajaran Sekolah

Sekolah dapat mengintegrasikan penggunaan media pembelajaran dan game edukasi ke dalam kegiatan pembelajaran tematik atau mata pelajaran tertentu.

3. Penguatan Kerja Sama Perguruan Tinggi dan Sekolah

Kegiatan ini menjadi langkah awal untuk kerja sama lanjutan dalam bentuk kegiatan pengabdian berikutnya, pendampingan, atau kegiatan edukatif lainnya.

4. Pengembangan Program Lanjutan

Program dapat dikembangkan ke tahap berikutnya, seperti pendampingan guru dalam merancang media pembelajaran, pengembangan modul sederhana, atau pengenalan media pembelajaran berbasis teknologi yang lebih lanjut.

DAFTAR RUJUKAN

- Arsyad, A. (2020). *Media pembelajaran*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Dede, C. (2014). *Digital tools for deeper learning*. Cambridge, MA: Harvard Education Press.
- Prensky, M. (2007). *Digital game-based learning*. New York, NY: McGraw-Hill.
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Smaldino, S. E., Lowther, D. L., Mims, C., & Russell, J. D. (2019). *Instructional technology and media for learning* (12th ed.). Boston, MA: Pearson Education.