

Pengaruh Metode Belajar Dengan Simulation Game Terhadap Penyerapan Pengetahuan Remaja Masjid Tentang Sejarah Agama Islam

Ahmad Fahmi Ramadhan¹, Achmad Junaedi Sitika², Ceceng Syarif³

Universitas Singaperbangsa Karawang

Article Info

Article history:

Diterima 24 Juli 2021

Publish 01 November 2021

Keywords:

Metode Belajar

Simulation Game

Pengetahuan Remaja Masjid

Abstrak

Perkembangan zaman dan pengaruh budaya barat telah menggeser kebiasaan remaja di Indonesia, mengikuti trend dan kebiasaan seperti main game dan tik-tok menjadikan remaja sekarang lebih banyak membuang waktu untuk hal-hal yang tidak baik daripada belajar tentang agama Islam. **Metode:** Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Banyusari. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Quasi Eksperimen. Penelitian ini dilakukan pengukuran dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan metode simulation game. Responden dilakukan pengukuran tingkat pengetahuan sebelum diberikan penyuluhan dengan metode dan *Simulation Game (SIG)* (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (Posttest), dan dia analisis menggunakan uji *Paired T Test*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 53 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*. **Hasil :** Hasil uji statistik, dapat diperoleh nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja tentang sejarah islam sebelum diberikan pendidikan dengan metode simulation game, dapat diperoleh nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja sebesar 12,14 dan nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja sesudah pemberian metode simulation game sebesar 24,58. Nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan setelah diberikan penyuluhan dengan metode *Simulation Game (SIG)* sebesar 12,44 dengan p value $0,002 < \alpha = 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan pemberian penyuluhan dengan metode *Simulation Game (SIG)* terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang sejarah agama Islam. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas menunjukkan ada pengaruh pemberian pendidikan dengan metode simulation game terhadap tingkat pengetahuan remaja tentang sejarah agama islam, metode penyuluhan dengan simulation game merupakan metode penyuluhan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang sejarah agama Islam, dikarenakan dengan metode ini remaja bisa belajar dengan santai dan lancer, denagan metode ini remaja dapat menerima dan mencerna materi dangan baik dan menyenangkan.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Ahmad Fahmi Ramadhan

Universitas Singaperbangsa Karawang

Email: ahmadfahmi419419@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Lahirnya agama Islam yang dibawa oleh Rasulullah SAW, pada abad ke-7 M. Islam merupakan gerakan raksasa yang telah berjalan sepanjang zaman dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Masuk dan berkembangnya Islam ke Indonesia dipandang dari segi historis dan sosiologis sangat kompleks dan terdapat banyak masalah, terutama tentang sejarah perkembangan awal Islam. Ada perbedaan antara pendapat lama dan pendapat baru. Pendapat lama sepakat bahwa Islam masuk ke

Indonesia abad ke-13 M dan pendapat baru menyatakan bahwa Islam masuk pertama kali ke Indonesia pada abad ke-7 M (Riau, 2017).

Secara esensial kehadiran Nabi Muhammad pada masyarakat Arab adalah terjadinya kristalisasi pengalaman baru pada dimensi ketuhanan yang mempengaruhi segala aspek kehidupan masyarakat, termaksud hukum-hukum yang digunakan pada masa itu. Keberhasilan Nabi Muhammad dalam memenangkan kepercayaan Bangsa Arab relative singkat. Kemampuannya dalam memodifikasi jalan hidup orang-orang Arab yang sebelumnya jahilia kejalan orang-orang yang bermoral Islam. Dalam berdakwah, Nabi Muhammad tidak hanya menggunakan aspek(Jasman, 2017; Halimang, 2009).

kenabiannya dengan menggunakan tablik namun juga menggunakan strategi politik dengan memunculkan aspek-aspek keteladanannya dalam menyelesaikan persoalan. Seperti, dakwah di Mekkah yang terbagi menjadi dua yaitu dakwah secara diam-diam dan dakwah secara terbuka. Disini dapat kita lihat adanya strategi Nabi dalam menyeruh umat manusia untuk beribadah kepada Allah SWT. Walaupun dalam menjalankan perintah Allah, Nabi mendapat banyak tantangan yang besar dari berbagai pihak namun atas izin Allah segala hal yang dilakukan Nabi dapat berjalan lancar. Semakin(Jasman, 2017).

Namun yang pasti, hampir semua ahli sejarah menyatakan bahwa daerah Indonesia yang mula-mula dimasuki Islam adalah daerah Aceh. Datangnya Islam ke Indonesia dilakukan secara damai, dapat dilihat melalui jalur perdagangan, dakwah, perkawinan, ajaran tasawuf dan tarekat, serta jalur kesenian dan pendidikan, yang semuanya mendukung proses cepatnya Islam masuk dan berkembang di Indonesia. Kegiatan pendidikan Islam di Aceh lahir, tumbuh dan berkembang bersamaan dengan berkembangnya Islam di Aceh. Konversi massal masyarakat kepada Islam pada masa perdagangan disebabkan oleh Islam merupakan agama yang siap pakai, asosiasi Islam dengan kejayaan, kejayaan militer Islam, mengajarkan tulisan dan hapalan, kepandaian dalam penyembuhan dan pengajaran tentang moral (Riau, 2017).

Islam merupakan salah satu agama besar di dunia saat ini. Agama ini lahir dan berkembang di Tanah Arab. Pendirinya adalah Nabi Muhammad SAW. Agama ini lahir salah satunya sebagai reaksi atas rendahnya moral manusia pada saat itu. Manusia pada saat itu hidup dalam keadaan moral yang rendah dan kebodohan (jahiliah). Penyembahan berhala, pembunuhan, perzinahan, dan tindakan rendah lainnya merajalela. Islam mulai disiarkan sekitar tahun 612 di Mekkah. Karena penyebaran agama baru ini mendapat tantangan dari lingkungannya, Muhammad kemudian pindah (hijrah) ke Madinah pada tahun 622. Dari sinilah Islam berkembang ke seluruh dunia (Riau, 2017).

Perkembangan zaman dan pengaruh budaya barat telah menggeser kebiasaan remaja di Indonesia, mengikuti trend dan kebiasaan seperti main game dan tik-tok menjadikan remaja sekarang lebih banyak membuang waktu untuk hal-hal yang tidak baik daripada belajar tentang agama Islam. Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka penting dilakukannya penelitian tentang pengaruh metode belajar dengan simulation game terhadap penyerapan pengetahuan remaja masjid tentang sejarah agama Islam, penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh metode simulation game terhadap penyerapan pengetahuan remaja masjid tentang sejarah agama Islam.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Kecamatan Banyusari. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Quasi Eksperimen. Penelitian ini dilakukan pengukuran dua kali yaitu sebelum dan sesudah diberikan edukasi dengan metode simulation game. Responden dilakukan pengukuran tingkat pengetahuan sebelum diberikan penyuluhan dengan metode dan *Simulation Game (SIG)* (pre-test) dan setelah diberikan perlakuan (Posttest), dan dia analisis menggunakan uji *Paired T Test*. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 53 orang yang diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Hasil Penelitian

a. Pengetahuan sejarah Agama islam Sebelum Intervensi

Deskripsi tingkat pengetahuan sejarah remaja masjid di kecamatan banyusari sebelum diberikan intervensi, dapat kita lihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Pengetahuan sejarah Agama islam Sebelum Intervensi

Variabel	Mean	n	SD
Pre test	12,14	53	2,320

Berdasarkan tabel 1 Rata-rata tingkat pengetahuan remaja tentang sejarah Agama islam sebelum diberikan metode *Simulation Game (SIG)* sebesar 12,14 atau kategorik pengetahuan kurang.

b. Pengetahuan sejarah Agama islam Setelah Intervensi

Tabel 2. Pengetahuan sejarah Agama islam Setelah Intervensi

Variabel	Mean	n	SD
Post test	24,58	53	1,439

Berdasarkan tabel 2 Rata-rata tingkat pengetahuan remaja tentang sejarah Agama islam setelah diberikan metode *Simulation Game (SIG)* sebesar 24,58 atau kategorik pengetahuan baik.

c. Analisis Tingkat Pengetahuan remaja tentang sejarah Agama islam Sebelum dan Setelah diberikan Intervensi Menggunakan Teknik Simulation Game

Tabel 3. Analisis Tingkat Pengetahuan remaja tentang sejarah Agama islam Sebelum dan Setelah diberikan Intervensi Menggunakan Teknik Simulation Game

Variabel	Mean	n	SD	P Value
Pre test	12,14	53	2,320	0,002
Post test	24,58	53	1,439	

Hasil uji statistik, dapat diperoleh nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja tentang sejarah islam sebelum diberikan pendidikan dengan metode simulation game, dapat diperoleh nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja sebesar 12,14 dan nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja sesudah pemberian metode simulation game sebesar 24,58. Nilai rata-rata tingkat pengetahuan remaja menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan setelah diberikan penyuluhan dengan metode *Simulation Game (SIG)* sebesar 12,44 dengan p value $0,002 < \alpha = 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan pemberian penyuluhan dengan metode *Simulation Game (SIG)* terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang sejarah agama Islam

3.2. Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis menggunakan *Paired T test* menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan remaja tentang sejarah agama islam setelah diberikan penyuluhan dengan metode *Simulation Game (SIG)* sebesar 12,44 dengan p value $0,002 < \alpha = 0,05$ yang berarti ada pengaruh yang signifikan pemberian penyuluhan dengan metode *Simulation Game (SIG)* terhadap peningkatan pengetahuan remaja tentang sejarah agama Islam.

Peningkatan pengetahuan remaja lebih banyak terjadi pada sejarah tentang Nabi Muhammada S.A.W. Sejarah yang membahas Dalam perjalanan hijrah Nabi Muhammad SAW tiba di Madinah pada tanggal 27 September 822 M bertepatan dengan hari Senin tanggal 12 Rabiul awal, yang kemudian oleh Khalifah Umar bin Khattab di tetapkan sebagai tahun pertama Hijriah. Sebelum sampai keMadinah Nabi singgah di Qubah dan mendirikan Masjid yang pertama dalam sejarah Islam, di daerah itu. kemudian melakukan shalat jum'at pertama yang berisikan tahmid, shalawat dan salam, pesan bertakwa dan do'a kesejahteraan bagi kaum Muslimin. Masjid Qubah itu masih banyak dikunjungi orang, termasuk ramai pada saat musim haji(Naj, 2013).

Penelitian ini didukung juga oleh Rizki (2012) yang menunjukkan ada pengaruh pemberian simulation game terhadap tingkat pengetahuan remaja. Penelitian serupa dilakukan oleh

Yulianti (2020) yang menunjukkan ada pengaruh pemberian Simulation game terhadap tingkat pengetahuan remaja di Desa Puyung Kecamatan Jonggat Kabupaten Lombok Tengah.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Azizah, Amelia, & Dewi, (2018) yang menunjukkan ada pengaruh simulation game terhadap peningkatan pengetahuan remaja putri di SMK Negeri 1 Pujon. Peningkatan pengetahuan remaja dengan dengan metode simulation game diakibatkan belajar dengan metode ini dapat menghilangkan keseriusan dan remaja bisa belajar sambil bermain dan menyenangkan, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dicerna dibandingkan dengan metode lainnya

Penelitian ini didukung juga oleh penelitian yang dilakukan oleh Hermwati & Sastrawan (2021) yang menyatakan ada pengaruh penyuluhan dengan metode simulation game terhadap peningkatan pengetahuan ibu di Kabupaten Lombok utara.

Adanya peningkatan pengetahuan remaja masjid di Kecamatan Banyusari, dikarenakan pemberian pendidikan dengan menggunakan metode simulation game membuat remaja lebih rileks dan santai dalam menerima materi yang diberikan, dalam proses pendidikan remaja sangat aktif dan antusias untuk menerima materi dan mengikuti kuis.

Sebelum pertumbuhan madrasah, pada masa permulaan daulah abbasiyah praktek-praktek pendidikan Islam lebih banyak dilakukan dimasjid–masjid dan kuttab-kuttab di samping di beberapa pusat pendidikan seperti Dar al-Hikmah. seiring dengan perkembangan Islam dan terbentuknya masyarakat Islam maka munculnya nama madrasah yang membagi institusi-institusi pendidikan Islam yaitu madrasah Nidzam al-Mulk(Amrullah, 2019).

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas menunjukkan ada pengaruh pemberian pendidikan dengan metode simulation game terhadap tingkat pengetahuan remaja tentang sejarah agama islam, metode penyuluhan dengan simulation game merupakan metode penyuluhan yang efektif dalam meningkatkan pengetahuan remaja tentang sejarah agama Islam, dikarenakan dengan metode ini remaja bisa belajar dengan santai dan lancer, dengan metode ini remaja dapat menerima dan mencerna materi dengan baik dan menyenangkan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Riau, M. I. K. (2017). Sejarah Peradaban Islam.
- Ibrahim, Q. A., Saleh, M. A., & Husnil, M. (2014). Buku Pintar Sejarah Islam: Jejak Langkah Peradaban Islam Dari Masa Nabi Hingga Masa Kini.
- Amrullah, M. F. (2019). Sejarah Peradaban Islam ; Madrasah Nidzam Al- Mulk. *Humanistika*.
- Azizah, A. H. N., Amelia, C. R., & Dewi, M. (2018). Perbedaan Pengaruh Metode Simulation Game (Sig) Dengan Audio Visual Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi Remaja Putri Di Smk Negeri 1 Pujon. *Journal Of Issues In Midwifery*, 2(2), 1–11.
- Halimang, S. (2009). Sejarah Peradaban Islam. *Al-'Adl*, 2(2), 61-78.
- Hermawati, H., & Sastrawan, S. (2021). Pengaruh Edukasi Dengan Simulation Game Terhadap Pengetahuan Ibu Tentang Stunting Di Kecamatan Pemenang Kabupaten Lombok Utara. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(2).
- Jasman. (2017). Sejarah Peradaban Islam. *Jurnal At-Tadabbur*, 7, 97–112.
- Naj, I. (2013). Sejarah Peradaban Islam Pada Masa Nabi Muhammad Saw Nama Isnin Naj ' La Nim. In *Academia*. Yogyakarta.
- Rizki, N. Aditya. (2012). Motode Focus Group Discussion Dan Simulation Game Terhadap Peningkatan Pengetahuan Kesehatan Reproduksi. *Jurnal Kesehatan Masyarakat*, 8(16), 23–29.
- Yulianti, S. (2020). Pengaruh Metode Simulation Game (Sig) Terhadap Tingkat Pengetahuan Remaja. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3), 16–20.