

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GAME
EDUKASI DI SMP N 17 MANADO**

Skripsi

Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Meraih Gelar Sarjana (S.Pd.)
Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI)



Oleh:

PUTRI RAHMAWATI EL BUTON
NIM: 19.2.3.131

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN)
MANADO
1446 H/ 2025 M**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Mahasiswa yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Putri Rahmawati El Buton
NIM : 1923131
Tempat/tgl lahir : 18 Agustus 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Alamat : Malalayang Satu Barat, lingkungan V, Lorong tuminting
dua kec. Malalayang Kota Manado
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game
Edukasi Di SMP N 17 Manado

Menyatakan dengan sesungguhnya dan penuh kesadaran bahwa skripsi ini benar hasil karya sendiri. Jika dikemudian hari terbukti bahwa ia merupakan duplikasi, tiruan, plagiat, atau dibuat oleh orang lain, Sebagian atau seluruhnya, maka skripsi dan gelar yang diperoleh karenanya batal demi hukum.

Manado, 28 Juli 2025

Penulis



Putri Rahmawati El Buton

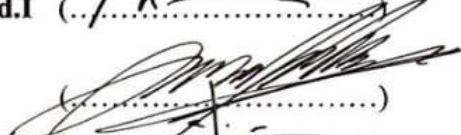
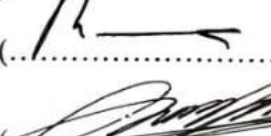
Nim. 1923131

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi yang berjudul, "***Penerapan Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi Di SMP N 17 Manado***", yang disusun oleh **Putri Rahmawati El Buton** NIM: 1923131 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, telah diuji dan dipertahankan dalam sidang munaqasyah yang telah diselenggarakan pada hari Selasa, 1 Juli 2025, dinyatakan telah dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dengan beberapa perbaikan.

Manado, Juli 2025

DEWAN PENGUJI

Ketua	: Ismail K. Usman, M.Pd.I	()
Sekretaris	: Abrari Ilham, M.Pd	()
Penguji I	: Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I	()
Penguji II	: Nur Fadli Utomo, M.Pd	()
Pembimbing I	: Ismail K. Usman, M.Pd.I	()
Pembimbing II	: Abrari Ilham, M.Pd	()

Diketahui Oleh:

Dekan Fakultas Tarbiyah Dan
Ilmu Keguruan Iain Manado.


Dr. Arhanuddin, M.Pd.I
NIP. 198301162011011003

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji Syukur atas kehadiran Allah Subhanahu Wa Ta'ala, karena atas izin dan kuasa-Nya, karya tulis yang berjudul “Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi Di SMP N 17 Manado” bisa terselaisakan dengan baik dan dapat bermanfaat bagi instansi. Menjunjung Rasulullah Salallahu Alaihi, Wa Sallam, patutlah senantiasa menghaturkan shalawat serta salam kepada beliau, keluarganya dan sahabatnya semoga rahmat yang Allah telah limpahkankepadanya akan sampai kepada seluruh umatnya. Lika liku dalam penyusunan skripsi tidak sedikit dijumpai tantangan dan hambatan, dengan selalu bertawakal Allah Subhanahu Wa Ta'ala, dan motivasi serta dukungan dari berbagai pihak sehingga skripsi bisa terselesaikan.

Oleh karena itu, kritik yang membangun dari setiap pihak sangat penulis perhatikan guna kesempurnaan skripsi ini. Tak terlupakan ucapan penghargaan dan ucapan terima kasih terutama kepada ayah **Rabiul El Buton** dan ibu **Fatmawati Moha** selaku kedua orang tua tercinta dan tersayang. selaku Abang-abang saya, **Rizman El Buton** dan **Rizal El Buton** yang selalu memberikan dukungan , dan untuk **Khairunisa Korompot** dan **Sinta Ajuai** selaku yakni seorang yang selalu ada di masa masa sulit penulis dan termasuk orang-orang yang sangat berarti, serta tak lupa seluruh keluarga besar yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat. Serta tak terlupakan ucapan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada bapak **Ismail K. Usman, M.Pd.I** sebagai pembimbing I dan bapak **Abrari Ilham, M.Pd.** sebagai pembimbing II yang telah mecurahkan hal-hal baik yang mendukung, motivasi, kritik, serta saran dan pengarahan terbaik, yang kemudian mendorong penulis menyelesaikan skripsi dengan baik.

Serta ucapan terimakasih dan penghargaan yang tak luput penulis sampaikan yang terhormat Kepada:

1. Untuk Ayah Rabiul El Buton, yang mungkin jarang berkata banyak, namun setiap langkahmu penuh makna. Engkau mendidik tanpa banyak bicara, tapi

melalui kerja kerasmu aku belajar tentang tanggung jawab dan keteguhan hati. Untuk ibu Fatmawati Moha, yang tak pernah berhenti menanyakan kabar dan mendoakan dalam setiap seujudnya. Engkau adalah rumah paling tenang saat duna terasa kacau. Terima kasih atas peluk dan sabar yang tak pernah habis, bahan ketika aku tak selalu mengerti.

2. Prof. Dr. Ahmad Rajafi. M.Hi, selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, dan seluruh jajarannya.
3. Dr. Arhanuddin M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan Institut Agama Islam (IAIN) Manado.
4. Dr. Adri Lundeto, M.Pd.I selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik dan Pengembangan Lembaga Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
5. Dr. Dra. Nurhayati, M.Pd.I selaku Wakil Dekan II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
6. Dr. Drs. Ishak WantoTalibo, M.Pd.I selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
7. Ismail K. Usman, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam (PAI) sekaligus Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
8. Abrari Ilham, M.Pd.I selaku Sekretaris Program Studi pendidikan Agama Islam (PAI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.
9. Seluruh Staf dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado, yang telah banyak membantu penulis dalam berbagai pengurusan dan penyelesaian selama perkuliahan.
10. Kepala Perpustakaan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado beserta staf nya yang telah banyak memberi bantuan baik kesempatan membaca buku di Perpustakaan maupun pelayanan peminjaman buku *literature*.
11. Keluarga dan kerabat yang telah mendoakan dan mendukung dalam

menyelesaikan skripsi ini dan studi di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Manado.

12. Untuk Khairunisa Korompot S.Pd. seseorang yang sangat berarti dan salah satu sosok yang tidak bisa digambarkan ketulusannya, Terima kasih tak akan pernah cukup untuk membalas segala bentuk dukungan yang telah kamu berikan, tapi biarlah lembar ini menjadi saksi bahwa saya menulis dengan hati, penuh rasa syukur untukmu yang tak akan pernah menyerah pada saya, nahkan ketika sayahampir menyerah pada diri sendiri.
13. Untuk sepupuku tersayang Sinta Ajuai A.md.Keb yang sudah mau menemani kemanapun ajakanku dan direpotkan disetiap urusanku, terimakasih atas support yang telah diberikan, semoga Allah SWT memberikan jalan untuk kita bisa sama sama sukses dan bahagiakan orangtua kita.
14. Untuk ponakanku penyemangatku Raiqa Azqiara R Buton dan Humaira Anshara R Buton.
15. Untuk kakak ku Sriningsih Mamosey, S.E Terima kasih untuk kata semangat yang kamu ucapkan ketika langkahku mulai melemah. Kamu bukan hanya penghibur disaat senang, tapi juga penguat disaat susah. Di setiap hariku yang penuh keraguan, kamu datang membawa harapan. Terima kasih karena sudah hadir sebagai kakak perempuan, semoga semua kebaikan dan ketulusanmu kembali kepadau berkali lipat.
16. Teman-teman Praktik Profesi Keguruan Terpadu (PPKT) Angkatan 2023 khususnya Posko 5 Matabulu semoga kita semua bisa sama-sama sukses.
17. Teman-teman game mobile legend dan pubg 1kyeezl(surya), puckyboy(iman), KaMoya)((merwani), S I N T I A(sinta), SonCupu (Izon), BUDREKK(dinda). Vulpix (syarief), Dan teman-teman lain yang tidak dapat penulis sebut satu persatu, Terimakasih atas dukungan, doa, semangat dan sudah mengajak penulis bermain dengan kalian, kalo bukan karna kalian penulis tidak akan pernah terhibur dimasa masa stres dalam penyusunan skripsi hehe.
18. *Last but not least, I wanna thank me, I wanna thank me for believeng in me, I wanna thank me for doing all these hard work*, dan yaa akan aku apresiasikan perjuanganku diakhir list kata pengantar ini aku bersyukur didalam dirimu

memiliki hati yang kuat dan pikiran yang tenang untuk tetap melanjutkan menyelesaikan tugas akhir studi ini disaat seangkatanmu sudah selesai tepat waktu kamu masih disini dan tidak pernah memutuskan untuk berhenti ditengah-tengah perjalanan. sekali lagi terima kasih karena memutuskan tidak menyerah sesulit apapun prosesnya, berbahagialah selalu dimanapun kamu berada, Putri.

Semoga kebbaikanya dibalas dengan kebaikan lebih dari Allah SWT, karna senantiasa memberi tanpa pamrih serta tulus semoga Allah selalu melimpahkan nikmat taufik, Rahmatnya serta karunianya kepada kita semua, dan semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. *Amiin yaa robbal 'Alamiin.*

Manado, 20 April 2025

Penulis,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Putri Rahmawati El Buton', written over a horizontal line.

Putri Rahmawati El Buton

Nim : 1923131

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1-12
A. <i>Latar Belakang Masalah</i>	1
B. <i>Rumusan Masalah dan Batasan Masalah</i>	7
C. <i>Pengertian Judul</i>	8
D. <i>Tujuan Penelitian</i>	11
E. <i>Manfaat Penelitian</i>	12
BAB II LANDASAN TEORITIS	13-42
A. <i>Penerpan Metode Pembelajaran PAI</i>	13
B. <i>Merode Pembelajaran Berbasis Game Edukasi</i>	29
C. <i>Penelitian Dahulu Yang Relavan</i>	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	42-47
A. <i>Jenis dan Lokasi Penelitian</i>	42
B. <i>Pendekatan Penelitian</i>	43
C. <i>Jenis Sumber Data</i>	44
D. <i>Metode Pengumpulan Data</i>	45
E. <i>Instrumen Penelitian</i>	45
F. <i>Analisis Data</i>	46
G. <i>Pengujian dan Keabsahan Data</i>	47

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	48-62
<i>A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian</i>	48
<i>B. Hasil Temuan Penelitian</i>	48
<i>C. Hasil Temuan Penelitian</i>	59
BAB V PENUTUP.....	63-64
<i>A. Kesimpulan</i>	63
<i>B. Saran</i>	64
DAFTAR PUSTAKA.....	65-66
LAMPIRAN.....	67

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Izin Melakukan Penelitian	
Surat Izin Telah Melakukan Penelitian	
Peofil SMP N 17 Manado	
Surat Pernyataan Narasumber	
Pedoman Observasi	
Pedoman Wawancara	
Transkrip Wawancara	

ABSTRAK

Nama : Putri Rahmawati El Buton
NIM : 1923131
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi Di SMP N 17 Manado

Penelitian yang telah dilakukan berjudul “**Penerapan Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi Di SMP N 17 Manado**”. Penelitian ini dilatar belakangi oleh problematika pendidikan seperti pemanfaatan handphone pada saat jam pelajaran karena pada era modern seperti sekarang ini peserta didik lebih sering menggunakan handphone untuk keperluan bermain seperti aplikasi game atau sosial media daripada untuk keperluan belajar sehingga guru perlu menggunakan metode tersebut. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui metode pembelajaran yang di terapkan pada pembelajran pendidikan agama islam serta kendala dan Solusi dalam penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi.

Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah guru PAI dan peserta didik sebagai sumber data primer dan dokumen-dokumen sebagai sumber data sekunder. Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan melakukan wawancara dan dokumentasi data tersebut diolah dan dianalisis melalu tiga tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan Kesimpulan. Data tersebut diuji keabsahannya dengan melakukan triangulasi sumber dan triangulasi teknik.

Hasil penelitian Penerapan Metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado meliputi Penyiapkan RPP, penerapan metode PAI berbasis game sesuai dengan isi RPP, kemudian guru menjelaskan materi pembelajaran, mengajak peserta didik mengaplikasikan game edukasi, peserta didik bekerja sama menjawab kuis dalam game edukasi dan melakukan evaluasi. Kendala yang dihadapi terdapat beberapa peserta didik tidak mempunyai handphone, peserta didik tetap fokus pada game setelah permainan selesai dan kendala pada handphone peserta didik. Solusi guru megajak peserta didik untuk bekerja sama dan secara bergantian, dan melakukan kontrol kepada peserta didik.

Kata kunci : penerapan metode pembelajaran, pendidikan agama islam game edukasi

ABSTRACT

Name : Putri Rahmawati El Buton
NIM : 1923131
Study Program : Pendidikan Agama Islam
Judul : Penerapan Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi Di SMP N 17 Manado

The research that has been conducted is entitled “**Implementation Of Islamic Education Learning Methods Based On Educational Games at SMP N 17 Manado**” This research is motivated by educational problems such as the use of mobile phones during class hours because in the modern era like now, students use mobile phones more often for playing purposes such as game applications or social media than for learning purposes so that teachers need to use this method. The purpose of this study is to determine the learning methods applied in Islamic religious education learning as well as the obstacles and solutions in implementing Islamic education learning methods based on educational games.

This study employed qualitative research. The primary data sources were Islamic Religious Education teachers and students, while secondary data were obtained from documents. Data were collected through interviews and documentation. The data were then processed and analyzed through three stages: data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The validity of the data was tested through source triangulation and technique triangulation.

The results of the research on the Implementation of PAI learning methods based on educational games at SMP N 17 Manado include preparing lesson plans, implementing game-based PAI methods in accordance with the contents of the lesson plans, then the teacher explains the learning material, invites students to apply educational games, students work together to answer quizzes in educational games and conduct evaluations. The obstacles faced were that some students did not have cellphones, students remained focused on the game after the game was finished and obstacles on students' cellphones. The teacher's solution was to invite students to work together and take turns, and to control students.

Keywords: application of learning methods, Islamic religious education, educational games.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah aktifitas yang mempunyai fungsi dan tujuan. Pendidikan memiliki fungsi utama mengembangkan kompetensi, membentuk watak kepribadian, serta peradaban yang bermartabat dalam hidup dan kehidupan atau berfungsi memanusiakan manusia agar menjadi manusia yang benar sesuai dengan norma yang dijadikan landasannya. Berdasarkan UU No. 2 Tahun 1985 yang menjelaskan bahwa tujuan dari pendidikan adalah untuk membuat kehidupan bangsa menjadi lebih cerdas dan manusia mampu berkembang menjadi manusia yang seutuhnya yaitu menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, memiliki budi pekerti, memiliki keterampilan dan ilmu pengetahuan, sehat jasmani dan Rohani, dan mempunyai kepribadian yang baik juga mandiri serta memiliki rasa bertanggung jawab kepada Masyarakat, bangsa dan negara.¹

Dalam dunia pendidikan Islam di masa sekarang ini, pendidikan Islam mempunyai peran yang penting dalam menentukan moral bangsa, pendidikan islam dijadikan sebagai Latihan fisik dan mental untuk

¹ Teguh Triwiyanto, *Pengantar Pendidikan*, Bumi Aksara, Jakarta : 2014. h. 28

menghasilkan manusia yang berbudaya tinggi sebagai hamba Allah dalam menjalankan tugas dan kewajibannya dalam Masyarakat.²

Menurut Imam Al-Ghazali tujuan dari pendidikan dalam Islam adalah mencapai kebahagiaan baik di dunia maupun di akhirat, dengan Al-Qur'an dan Hadits. Sebagai fondasi utama pendidikan Islam. Ibnu Khaldun menyatakan bahwa pendidikan Islam adalah usaha untuk menanamkan nilai-nilai Islam yang sesuai dengan Al-Qur'an kepada individu, sebagai pedoman dalam semua aspek kehidupan manusia di dunia, dengan harapan agar dapat menjadi hamba Allah yang berakhlak mulia dan memiliki ketakwaan.³

Suatu metode dalam bidang pendidikan merupakan Langkah yang diitujukan dan berfokus, yaitu dengan membimbing individu tau peserta didik hingga mencapai potensi maksimal mereka. Sasaran yang ingin diraih adalah terbentuknya karakter yang menyeluruh sebagai individu dan makhluk sosial serta seorang hamba yang berdedikasi kepada Tuhan-Nya.⁴

Di zaman yang canggih seperti sekarang ini tidak sedikit nilai-nilai Islam yang telah dilewati batasannya, baik disengaja maupun tidak. Untuk mengatasi hal tersebut perlu penanaman nilai-nilai pendidikan Islam. Pada dasarnya pendidikan Islam dapat menjadi suatu prinsip hidup, yang mengajarkan tentang bagaimana seharusnya seseorang menjalankan

² Dodi Irawan, *Ilmu Pendidikan Islam*, (Jakarta: Prenada Media, 2025)h. 233

³ Ibnu Khaldun, *Muqaddimah (Terjemah)* (Jakarta: Ahmadi: Thoha Pustaka Firdaus, 2011) h. 544

⁴ Muzayyin Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Kasara, 203) h. 12

kehidupannya di dunia, satu prinsip dengan prinsip lainnya tidak dapat dipisahkan. seseorang dapat membentuk kepribadian yang lebih baik dari pengalaman hidup dan nilai-nilai yang ia temukan dalam pertumbuhan dan perkembangannya. Jika dalam pembentukan kepribadian atau pengalaman peserta didik paling banyak ia temui nilai-nilai pendidikan Islam maka tingkah laku peserta didik itu pun akan banyak terarah dan diatur oleh nilai-nilai Islam. Oleh karena itu pendidikan Islam diperlukan sebagai landasan berpijak dan dijadikan sebagai sumber motivasi agar manusia menjadi pribadi yang lebih baik.⁵

Unsur-unsur dalam pendidikan Islam yang paling penting yaitu guru. seorang Pendidik atau guru adalah seseorang yang telah mempunyai ilmu pengetahuan, miliki wawasan yang luas, memiliki ide-ide atau keterampilan, berpengalaman, berakhlak yang mulia, dan tugas serta bertanggung jawab untuk menumbuhkan dan membina kepribadian peserta didik, mengembangkan minat bakat, akhlak, pengalaman, moral-moral, kecerdasan dan keterampilan peserta didik..⁶ dalam bahasa arab peserta didik disebut dengan “Tilmidz” jamak dari kata talamid yang berarti murid. Maksudnya adalah orang-orang yang menginginkan atau mendapatkan pendidikan. Menurut Abu Ahmadi peserta didik adalah anak yang belum dewasa yang masih membutuhkan bantuan, bimbingan dan usaha dari orang lain untuk menjadi lebih dewasa, agar dapat Selain

⁵ Haidar Putra Daulay, *Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional di Indonesia*, Kencana : 2012. H. 123

⁶ Abuddin nata, *Ilmu Pendidikan islam* (Jakarta: Kencana, 2010) h. 38

peserta didik, sarana dan melaksanakan tugasnya sebagai umat manusia yang baik, sebagai warga negara yang taat dan juga sebagai anggota Masyarakat serta sebagai seorang individu.⁷

Selain peserta didik, sarana dan prasarana juga merupakan unsur penunjang dalam proses pembelajaran dikelas. Tanpa itu pendidikan tidak akan tercapai dengan baik, kondisi sarana prasarana pendidikan di sekolah sangat berpengaruh pada proses keberhasilan pendidikan disekolah misalnya optimalisasi pengelolaan dan pemanfaatan penggunaan android.⁸

Di era yang canggih seperti sekarang ini peran pendidikan sangat penting untuk menentukan apakah peserta didik mampu bersaing atau tidak dalam menghadapi berbagai kemajuan yang terjadi disegala aspek bidang kehidupan. Pendidikan dinilai dapat menjadi aspek atau alat yang strategis untuk melihat kemajuan atau perkembangan suatu bangsa. Dengan pendidikan dapat menjelaskan bangsa, membangun martabat bangsa dan meningkatkan kesejahteraan Masyarakat.⁹

Pada zaman seperti sekarang ini juga, salah satu yang tidak dapat terhindarkan di dalam kehidupan manusia adalah kemajuan teknologi. Kemajuan tersebut telah meramba pada dunia pendidikan. inovasi pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi menjadi salah satu solusi untuk menarik perhatian atau minat siswa dalam pembelajaran. Revolusi

⁷ Abuddin nata, *Ilmu Pendidikan islam* (Jakarta: Kencana, 2010) h. 38

⁸ Joko Pramono, *Otomatisasi Tata Kelola Sarana dan Prasarana* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2018) h. 129

⁹ Budi Hendrawan, *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2016) h. 88

4.0 ditandai dengan adanya perkembangan teknologi informasi menjadi karakter baru bagi generasi yang dikenal dengan generasi digital native.¹⁰

Dalam dunia pendidikan membutuhkan alat penunjang pembelajaran yang kreatif, inovatif dan informatif salah satunya adalah teknologi agar pembelajaran antara pendidik dan peserta didik dapat berkembang. Pada era modern seperti sekarang ini peserta didik lebih sering menggunakan handphone untuk keperluan bermain seperti aplikasi game atau sosial media daripada untuk keperluan belajar. Kondisi tersebut tidak dapat dibiarkan secara terus-menerus tanpa adanya pemecahan masalah, dengan kondisi tersebut membuat konsentrasi peserta didik saat pembelajaran berlangsung dan juga peserta didik berbincang-bincang sendiri dengan temannya saat pembelajaran di dalam kelas terutama pada saat pembelajaran PAI, permasalahan tersebut dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun karena tidak fokus pada proses pembelajaran. peserta didik menjadi kurang konsentrasi karena terpengaruh oleh penggunaan handphone yang dimainkan oleh peserta didik secara terus-menerus hanya sebagai media bermain bukan sebagai alat atau media belajar. agar peserta didik bisa lebih fokus dalam pembelajaran didalam kelas sehingga hasil belajar peserta didik meningkat maka harus ada perubahan atau pemilihan metode pembelajaran yang tepat. Dimana metode pembelajaran tersebut juga akan sangat digemari oleh peserta didik. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)

¹⁰ Kasiyanto Kasenim, *Agresi Perkembangan Teknologi* (Jakarta: Prenamedia, 2015) h. 18

menekankan pada penanaman nilai-nilai agama pada peserta didik agar ajaran agama yang diperoleh bermakna dan bermanfaat dalam kehidupnya. Untuk mengoptimalisasikan proses pembelajaran guru harus menjadi ketika peserta didik aktif dalam kegiatan pembelajaran maka kegiatan belajar menjadi lebih efektif. Pembelajaran aktif merupakan langkah cepat dan menyenangkan, oleh karena itu Pendidik harus memiliki kemampuan untuk membekali diri dengan pengetahuan dan keterampilan dalam mengelola program belajar mengajar, mengelola kelas, menguasai landasan pendidikan, mengelola interaksi belajar mengajar serta memilih metode pembelajaran yang tepat.¹¹

dalam pendidikan metode pembelajaran menjadi salah satu komponen atau alat yang penting yang menentukan berhasil tidaknya suatu proses pembelajaran di dalam kelas. agar mencapai tujuan pembelajaran, Metode pembelajaran merupakan cara yang dapat digunakan seorang guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut dengan tahapan-tahapan tertentu. Metode yang dipilih oleh pendidik harus tepat dan tidak bertentangan atau sesuai dengan tujuan pembelajaran.¹²

Dalam memotivasi peserta didik diperlukan suatu stimulus atau rangsangan yang dilakukan untuk mendorong seorang mencapai tujuannya. Adapun bentuk dari stimulus atau rangsangan itu dapat terjadi dari dalam diri maupun luar seseorang dan di dapat pada suatu hal yang bisa

¹¹ Hery Nuryanto, *Sejarah Perkembangan Teknologi Komunikasi* (Jakarta: Balai Pustaka, 2012)

¹² Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 2

menarik minatnya, salah satunya yaitu memberikan kompetisi yang akan membuat peserta didik menjadi lebih terdorong untuk mencapai tujuan dan timbul rasa ingin menang pada persaingan tersebut. salah satu model persaingan yang dilakukan untuk menjadi motivasi dalam pembelajaran yaitu dengan menggunakan game edukasi sebagai metode pembelajaran.¹³

Agar dapat mengatasi kebosanan dan kejenuhan siswa, juga menarik minat siswa maka dalam proses pembelajaran membutuhkan metode pembelajaran yang aktif salah satunya adalah metode pembelajaran berbasis game edukasi. Game edukasi merupakan salah satu metode yang dapat di tawarkan dalam pembelajaran yang menarik dan inovatif. Game edukasi dikembangkan dengan tujuan agar peserta didik dapat bermain dan juga belajar dalam satu waktu, sehingga siswa diharapkan dapat lebih muda memahami materi.¹⁴

Di SMP N 17 Manado terdapat pembelajaran PAI yang menggunakan Game Edukasi dalam metode pembelajaran sehingga menarik minat siswa untuk belajar. oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi tersebut dengan mengambil judul “perenerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado”

B. Rumusan Dan Batasan Masalah

¹³ Muhammad Soleh Hapudin, *Teori Belajar dan Pembelajaran: Menciptakan Pembelajaran yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Kencana, 2021) h. 127

¹⁴ R. Wulandari, H Susilo and Kuswandi, *Penggunaan multimedia interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar (Malang ,2017), h.1025*

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka penelitian ini lebih difokuskan pada penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado. Selanjutnya batasan masalah tersebut dirumuskan pada beberapa pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado?
2. Apa saja kendala dan solusi metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado?

Kemudian Batasan Masalah dalam penelitian ini adalah penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado.

C. Pengertian Judul

Agar terjadi kesamaan dalam pengertian judul sekaligus menghindari kesalahan pemahaman dalam memahami maksud yang terkandung dalam judul, maka penulis memberikan pengertian sesuai dengan yang penulis maksudkan dalam penelitian.

1. Penerapan

Menurut etimologi penerapan berasal dari kata dasar “terap” yang diberi imbuhan “pe” dan akhiran “an” yang berarti proses, cara, pemasangan, perihal mempraktikan, perbuatan menerapkan. penerapan adalah suatu perbuatan untuk mempraktekan teori, metode dan hal lain untuk mencapai suatu tujuan tertentu dan untuk kepentingan yang

diinginkan oleh kelompok atau golongan yang telah direncanakan dan tersusun sebelumnya.¹⁵

Menurut para ahli, penerapan ialah suatu perbuatan yang mempraktikkan suatu teori, metode, dan hal-hal lain untuk mencapai tujuan tertentu. Penerapan adalah penguasaan aktivitas yang saling menyepadankan proses interaksi antara tindakan dan tujuan agar mencapainya serta memerlukan jaringan pelaksana dan birokrasi yang efektif.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa penerapan merupakan aktivitas atau tindakan yang berarti penerapan bukan sekedar aktivitas, tetapi suatu kegiatan yang telah direncanakan dan dilakukan berdasarkan acuan tertentu untuk mencapai suatu tujuan kegiatan dengan sungguh-sungguh.

2. Metode pembelajaran

Metode dalam bahasa Yunani yaitu “metodos”, dari bahasa Arab disebut dengan “*Thariqat*”, kata metode ini berasal dari dua kata: “metha” yang berarti melalui atau melakukan, dan “hodos” yang berarti cara atau jalan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah suatu cara yang telah diatur dan harus dilakukan dengan baik

¹⁵ Riant Nugroho, *prinsip penerapan pembelajaran* (Jakarta: balai pustaka, 2003) h.551

¹⁶ Satria Abadi, *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Jakarta: Penerbit Adab, 2021) h. 199

untuk mencapai maksud, sehingga harus dilakukan untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapainya tujuan pembelajaran.¹⁷

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang terjadi antara pendidik dengan peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.¹⁸ pembelajaran merupakan upaya untuk mengajarkan peserta didik tiga kegiatan utama yaitu merencanakan pembelajaran, melaksanakan perencanaan pembelajaran, dan melakukan evaluasi hasil pembelajaran.¹⁹

Pembelajaran mempunyai arti yang hampir sama dengan pengajaran, namun memiliki pengertian yang berbeda. Pengajaran memberi kesan pekerjaan satu pihak, yaitu pekerjaan yang dilakukan oleh guru saja misalnya guru berceramah sedangkan peserta didik hanya mendengarkan sehingga interaksi antara guru dan peserta didik belum maksimal. Dengan kata lain pembelajaran harus ada interaksi antara guru dengan peserta didik sehingga guru maupun peserta didik perlu interaksi berupa tanya jawab atau membutuhkan suatu alat bantu pembelajaran berupa metode pembelajaran untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dalam proses pembelajaran.²⁰

¹⁷ Syharsono dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Semarang: Widya Karya, 2009), h. 574.

¹⁸ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, (Yogyakarta : Media A badi, 2005.) h. 35

¹⁹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran* (Bandung : Alfabeta, 2010), h. 62

²⁰ M Muslihudin, *Model Pembelajaran Inovatif dan Efektif* (Jakarta: Penerbit Adab, 2021) h. 199

Metode pembelajaran adalah cara yang guru gunakan untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran”. Jadi metode pembelajaran dengan tahapan-tahapan tertentu.²¹

3. Game edukasi

Dalam bahasa inggris game berarti permainan. game adalah sebarang karya seni yang dimana para peserta disebut pemain, pemain membuat keputusan untuk mengatur sumber daya yang dimiliki melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan. Menurut Joan Freeman dan Utami munandar game sebagai suatu aktifitas yang membantu anak mencapai perkembangan yang baik dari segi fisik, intelektual, moral, sosial, dan emosional.²² Greg Costikyan mendefinisikan game sebagai sebuah karya seni di mana para peserta, disebut sebagai pemain, membuat Keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimiliki pemain untuk melalui benda didalam game dalam mencapai tujuan.²³

Edukasi berasal dari bahasa inggris yaitu education yang berarti Pendidikan. Game edukasi merupakan game yang didesain untuk membantu proses pembelajaran juga dapat memberikan kesenangan dan hiburan. Game edukasi menurut Andang Ismail

²¹ Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h.2

²² Joan Freeman dan Utami munandar, *jejak-jejak permainan Tradisional Indonesia Untuk Pembelajaran kesenian* (UMMPress, 2017), h.27

²³ Ricu Sidiq, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar sesuai abad 21* (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022) h. 35a

adalah merupakan suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat digunakan untuk cara atau alat Pendidikan yang bersifat mendidik²⁴.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah game yang tidak hanya bersifat menghibur akan tetapi didalam game tersebut mengandung pengetahuan yang disampaikan kepada pemainnya.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami bagaimana penerapan penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado.

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado.

E. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan ilmu

²⁴ Sunyo Adji Purnomo, *Games For Fun Learning And Teaching* (Bandung: Yrama Widya, 2016) h. 28

dalam Pendidikan khususnya terutama dalam Pendidikan Islam baik bagi penulis maupun pembaca.

2. Praktis

Dengan penelitian ini diharapkan Masyarakat dapat memahami dan merealisasikan penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado.

BAB II

LANDASAN TEORITIS

A. Penerapan Metode Pembelajaran PAI

a. Pengertian Metode Pembelajaran

dalam bahasa Yunani metode berasal dari kata “metodos”, Dalam bahasa Arab metode disebut dengan “Thariqat”, kata metode ini berasal dari dua kata: “metha” yang berarti melalui atau melewati, dan “hodos” yang berarti cara yang digunakan atau jalan. menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia metode adalah suatu cara yang teratur dan berpikir baik-baik untuk mencapai maksud, sehingga dilalui untuk menyajikan bahan pelajaran agar tercapainya tujuan pengajaran.²⁵

Metode adalah cara yang digunakan guru untuk menyampaikan pembelajaran pada siswa. Penyampaian itu berlangsung dalam interaksi didikatif. Metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan proses belajar mengajar.²⁶

Dalam undang-undang No.20 Tahun 2003 Pasal 1 tentang sistem Pendidikan nasional disebut pembelajaran adalah proses interaksi antara peserta didik dengan pendidik dan juga sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. 27

²⁵ Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Penerbit Adab, 2021) h. 12

²⁶ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h.80.

²⁷ *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Ypgyakarta : Media Ahadi, 2005 h.46.

Metode pembelajaran diartikan sebagai cara yang berisi prosedur untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya kegiatan penyajian materi Pelajaran kepada peserta didik.²⁸

Metode pembelajaran adalah Langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih untuk mencapai tujuan belajar. Ketepatan dalam penggunaan suatu metode akan menunjukkan fungsi suatu strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran masih bersigat konseptual, untuk memimplementasikannya membutuhkan metode pembelajaran tertentu.²⁹

Permendikbud RI No.65 Tahun 2013 menjelaskan bahwa metode pembelajaran digunakan oleh pendidik untuk menciptakan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik mencapai KD dan karakteristik peserta didik yang sesuai, Untuk mencapai suasana belajar dan proses pembelajaran yang menyenangkan, aktif, efektif, dan efisien, sesuai kebutuhan peserta didik. Posisi dan kedudukan komponen metode pembelajaran dalam RPP terletak setelah komponen materi pembelajaran dan sebelum media pembelajaran.³⁰

Pengertian Metode pembelajaran menurut para ahli:

²⁸ Jamil, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: AR-Ruzz Media, 2016) h.281.

²⁹ Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Penerbit Adab, 2021) h. 29

³⁰ Andi Prastowo, *Menyusun Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Termatik Terpadu*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2015), h,238.

- a) Metode menurut Maesaroh (2013:155) adalah suatu alat dalam pelaksanaan pendidikan, yakni yang digunakan dalam penyampaian materi tersebut. Materi pelajaran yang mudah pun terkadang sulit berkembang dan juga sulit diterima oleh peserta didik, karena metode yang digunakan kurang tepat. sebaliknya pelajaran yang sulit akan mudah diterima oleh peserta didik, karena penyampaian dan metode yang dipakai mudah dipahami, tepat dan menarik.³¹
- b) Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Pane dan Dasopang (2017:337) adalah suatu proses, yaitu proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong peserta didik melakukan proses belajar.³²
- c) Metode pembelajaran menurut Reigeluch (2015) dalam Dewi (2018:46) yaitu mempelajari proses yang mudah diketahui, digunakan dan diteorikan dalam membantu pencapaian hasil belajar.³³

³¹ Agus Krisno Budiyanto, *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam student centered Learning (SCL)* (Jawa Timur : UMMPress, 2016) h. 71

³² Nasarudin, *Pembelajaran dan Pengajaran* (Jakarta: Yayasan Tri Edukasi Ilmiah, 2025) h. 9

³³ Hamzah B Uno, *Perencanaan Pembelajaran* (Jakarta: Bumi aksara, 2023) h. 17

- d) Adapun menurut Winsis (2010) dalam Muldayanti (2013:13) menyatakan bahwa penerapan metode STAD dalam kegiatan pembelajaran mengarahkan seluruh siswa untuk terlihat dan ikut serta dalam kegiatan diskusi kelompok.³⁴
- e) Gushandono, dkk (2013:03) metode kooperatif STAD (Student Team Achievement Division) adalah pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin serta salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pembelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal.³⁵
- f) TGT (Team Game Tournament). Menurut Slavin (2008) dalam muslim dan Suprianto (2016:23) menyatakan bahwa ,model pembelajaran *Cooperatif tipe Team Games Tournamet* (TGT) merupakan suatu kegiatan kompetisi yang dimaksudkan untuk

³⁴ Wina Sannjaya, *Kurikulum dan Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2016) h. 18

³⁵ Anggar Titis Prayitno, *Strategi, Pendekatan & Model Cooperative Learning Dalam Pembelajaran matematika* (Jawa Barat: CV Jejak, 2022) h. 18

merangsang siswa agar bekerja sama dengan kelompoknya.³⁶

g) TAI (Team Assisted Individualization) menurut Hesti (2019:959) berpendapat bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TAI (Team Assisted Individualization) adalah strategi pembelajaran yang berpusat pada siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen.³⁷

h) CIRC (Cooperatif Integrated Reading and Composition) menurut Jayadi (2021:31:32) berpendapat bahwa CIRC adalah singkatan dari Cooperative Integrated Reading and Cooperative CIRC adalah salah satu metode pembelajaran cooperative learning. Pada umumnya mengacu pada pembelajaran secara kooperatif dan berkelompok untuk mencari yang didiskusikan. Di dalam metode CIRC, siswa digabungkan dalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen, yang didalam kelompok terdiri dari 4 atau 5 siswa.³⁸

³⁶ Rofiatul Hosna, *Teory Belajar Mengawal Era Society 5.0* (Jawa Timur: CV. Beta Aksara, 2025) h. 220

³⁷ Wayan Mertayasa, *Aplikasi Model Kooperatif (TAI)* (Jakarta: Penerbit Adab, 2020) h. 19

³⁸ Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013* (Jakarta: Kencana, 2017) h. 28

b. Pengertian Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan berasal dari bahasa Yunani yaitu : “Paedagogie” yang terdiri dari kata “paes” artinya anak dan “agagos” artinya membimbing. Jadi paedagogie berarti memberikan bimbingan kepada anak. Dalam bahasa Inggris pendidikan berasal dari istilah kata “to educate” yang berarti memperbaiki moral dan melatih intelektual. Sedangkan dalam bahasa Romawi, pendidikan berasal dari kata “educate” artinya mengeluarkan sesuatu yang berada di dalam. Dalam bahasa Jerman pendidikan sebagai *Erziehung* yang setara dengan “educare” yaitu membangkitkan kekuatan terpendam atau mengaktifkan kekuatan atau potensi anak.³⁹

Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan secara spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan, kepribadian serta akhlak mulia yang diperlukan dirinya untuk masyarakat, bangsa dan negara.⁴⁰

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengemukakan bahwa pendidikan berasal dari kata “didik” (mendidik), yaitu mengajarkan dan memberikan latihan (ajaran, pimpinan) mengenai akhlak dan kecerdasan pikiran. Pendidikan

³⁹ Fahmi Nugraha, *Pengantar Pendidikan Dan Pembelajaran* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2020) h. 229

⁴⁰ Dwi Nugroho, *Pengantar Ilmu pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2020) h. 198

merupakan suatu proses mengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha membantu manusia menjadi dewasa melalui upaya pengajaran dan latihan, proses perbuatan dan cara mendidik. Jhon Dewey menjelaskan (2003: 69) bahwa pendidikan adalah proses membentuk kecakapan-kecakapan fundamental secara emosional dan intelektual kearah alam dan sesama manusia. Menurut jhon Dewey, konsep pendidikan mengandung pengertian sebagai proses pengalaman karena kehidupan adalah pertumbuhan, pendidikan berarti membantu pertumbuhan batin tanpa batasan usia.⁴¹

Menurut Lengeveld, pendidikan merupakan upaya untuk mempengaruhi, melindungi, dan memberikan dukungan kepada peserta didik agar dapat mencapai kedewasaan. Dengan kata lain, tujuan pendidikan adalah membantu peserta didik agar mampu menjalani hidupnya sendiri tanpa bantuan dari orang lain. Pendekatan bimbingan, pengaruh dan perlindungan yang diberikan hendaknya mengandung nilai-nilai yang luhur, selaras dengan hakikat dan martabat manusia. Tujuan akhir dari pendidikan adalah tercapainya kemampuan atau kemandirian dalam hidup bagi para peserta didik.⁴²

Menurut Ahmadi dan Uhbiyati (2007: 70), pendidikan adalah tindakan yang dilakukan oleh orang dewasa kepada anak

⁴¹ H.M Arifin. *Kapita Selekta Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003) h. 26

⁴² H.M Arifin. *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003) h. 42

secara sadar dan disengaja, dengan tanggung jawab, sehingga terjadi interaksi antara keduanya agar anak belajarmenjadi dewasa sesuai dengan yang dicitacitakan dan berlangsung terus menerus.⁴³

Pendidikan ialah upaya yang dilakukan untuk membantu manusia untuk memperoleh kehidupan yang bermakna, sehingga diperoleh suatu kebahagiaan hidup baik dalam individu maupun kelompok. Pendidikan adalah upaya sengaja, pendidikan merupakan suatu rancangan dari suatu proses kegiatan yang memiliki landasan yang kokoh, dan terarah yang jelas sebagai tujuan yang hendak dicapai.⁴⁴

Pendidikan berfungsi untuk meningkatkan kemampuan, membangun karakter, serta menciptakan peradaban yang bermartabat demi meningkatkan kecerdasan Masyarakat, tujuannya adalah untuk memaksimalkan potensi peserta didik sehingga mereka dapat menjadi individu yang beriman, taat kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak baik, berpengetahuan, sehat, terampil, kreatif, mandiri, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.⁴⁵

Pendidikan tidak sekadar upaya untuk memberikan pengetahuan dan mengembangkan keterampilan, tetapi juga diperluas untuk mencapai cara hidup pribadi dan sosial yang

⁴³ Dwi Nugroho, *Pengantar Ilmu pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2020) h. 223

⁴⁴ Ummul Qura, *Pendidikan Islam*, Jurnal: Pendidikan: Vol. VI, No, 2 september, 2015),

⁴⁵ Madya Ekosusilo, *Pendidikan Islam* (Bandung : Pesada, 2015)

memuaskan, pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk mempersiapkan masa depan, tetapi juga penting untuk kehidupan anak-anak yang saat ini sedang tumbuh menuju fase dewasa mereka. Pendidikan merupakan adalah suatu proses yang dialami oleh setiap individu (peserta didik) agar dapat memahami, mengenali, dan menjadi lebih matang serta dapat berpikir dengan lebih kritis.⁴⁶

Pendidikan Islam terdiri dari 3 kata istilah yaitu “*al-tarbiyah*” yang berarti bertumbuh dan berkembang. “*al-Ta’dib*” yang menunjukkan proses dalam memasak, membina perilaku yang positif, tata krama dan cara melaksanakan sesuatu dengan baik, serta “*al-Ta’lim*” yang menunjukkan kegiatan pendidikan.

- a) Istilah tarbiyah. Kata tarbiyah berasal dari kata “*rabba*”, “*yurabbi*” menjadi “*tarbiyah*” yang berarti memelihara, membesarkan dan mendidik. Dalam statusnya sebagai khalifah berarti manusia hidup mendapatkan kuasa dari Allah SWT untuk mewakili sekaligus sebagai pelaksana dari peran dan fungsi Allah SWT di alam (Abdul Mujib dan Jusuf Mudzakir, 2014). Dengan demikian manusia sebagai bagian dari alam memiliki kompetensi untuk terus tumbuh dan berkembang bersama alam dan

⁴⁶ Dwi Nugroho, *Pengantar Ilmu pendidikan* (Jakarta: PT RajaGrafindo, 2020) h. 443

lingkungannya. Tetapi sebagai khalifah Allah SWT maka manusia mempunyai tugas untuk mengelolah, memelihara dan melestarikan alam dan lingkungan.⁴⁷

- b) Istilah Al-Ta'lim Secara etimologi, Ta'lim berkonotasi pembelajaran, yaitu semacam proses transfer ilmu pengetahuan. Hakikat ilmu pengetahuan bersumber langsung dari Allah SWT. Adapun cara pembelajaran (ta'lim) secara simbolis terdapat dalam Al-Qur'an Ketika penciptaan Nabi Adam A.S oleh Allah SWT. Nabi Adam A.S menerima pembelajaran tentang konsep ilmu pengetahuan langsung dari penciptanya dan proses pembelajaran ini diberikan dengan menggunakan konsep ta'lim sekaligus dengan menjelaskan hubungan antara ilmu pengetahuan Nabi Adam A.S. dengan Tuhannya (Miniarti, 2013).⁴⁸
- c) Istilah Al-Ta'dib Menurut Al-Attas, istilah yang paling tepat untuk menunjukkan pendidikan islam adalah Al-Ta'dib, Al-Ta'dib berarti pengenalan dan pengetahuan secara berangsur-angsur ditanamkan ke dalam diri manusia (peserta didik) tentang

⁴⁷ Abudin Nata, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: Prenada Media, 2016) h. 27

⁴⁸ Syarifuddin, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: K-Media, 2018) h. 183

tempat-tempat yang tepat dari segala sesuatu di dalam tatanan prnciptaan. Dengan pendekatan ini pendidikan akan berfungsi untuk membimbing kearah pengenalan dan pengakuan tempat tuhan yang tepat dalam tatanan wujud dan kepribadiannya. (Miniarti,2013).⁴⁹

Pendidikan islam adalah proses yang mendidik generasi selanjutnya untuk mengambil peran, pengetahuan dan nilai-nilai Islam yang akan diselaraskan dengan fungsi manusia yaitu untuk beramal shaleh di dunia dan memetic hasil pendidikannya di akhirat.⁵⁰

Pengertian pendidikan Islam menurut para ahli :

- a. Menurut al-Syaibani pendidikan islam adalah kegiatan yang bertujuan mengubah sikap atau tingkah laku peserta didik dalam kehidupannya sehari-hari. Proses ini dilaksanakan melalui metode pengajaran dan pembentukan sebagai bentuk pekerjaan professional dan dasar diantara berbagai profesi dasar Masyarakat.
- b. ahmad tafsir mengemukakan bahwa pendidikan islam yaitu pembimbingan yang diberikan kepada peserta

⁴⁹ Surianto, *Pendidikan Agama Islam Untuk Perguruan Tinggi* (Yogyakarta: K-Media, 2018) h. 183

⁵⁰ Hasan Langgulung, *beberapa pemikiran Tentang Pendidikan* (Bandung: Al-Marif), h.

didik agar ia berkembang secara maksimal sesuai dengan ajaran islam.⁵¹

- c. Muhammad Fadhil al-Jamaly menyatakan bahwa pendidikan islam berdasar pada nilai yang tinggi dan kehidupan yang mulia. Proses ini diharapkan dapat membentuk pribadi peserta didik menjadi lebih baik baik akal, perasaan, dan tindakan.⁵²
- d. Menurut Ahmad D. Marimba, pendidikan islam adalah pendidikan yang mencakup aspek fisik dan spiritual yang didasarkan pada ajaran islam untuk membentuk karakter utama sesuai dengan standar islam. Ia berpendapat bahwa kepribadian utama adalah individu muslim yang memiliki nilai Islam dan juga bertanggung jawab sesuai dengan nilai Islam tersebut.⁵³
- e. Muhaimin dan Abdul Mujib mengemukakan bahwa pendidikan islam meliputi tiga unsur, yaitu pengembang potensi, pewarisan budaya, dan sebagai interaksi antara potensi dan budaya.⁵⁴
- f. Syekh Ahmad An-Naquib Al-Attas berpendapat bahwa pendidikan islam merupakan upaya yang dilakukan

⁵¹ Mahalil Syakur, *Tafsir Pendidikan* (Jawa Tengah: Maseifa Jendela Ilmu, 2019) h. 88

⁵² Saipudin Shidiq, *Pengembangan Model Pembelajaran Ushul Fikih berbasis Masalah* (Jakarta: Publica Indonesia Utama, 2024) h. 188

⁵³ Lalu Muhammad Nurul Wathoni, *Integrasi Pendidikan Islam dan Sains* (Jakarta: Uwais Inspirasi Pendidikan Islam, 2022) h. 233

⁵⁴ Abu Bakar, *Manajemen pendidikan Islam* (Jakarta: Deepublish, 2024) h. 122

seorang pendidik untuk membantudalam mengenal dan mengakui segala hal secara benar dalam sistem penciptaan, sehingga peserta didik diarahkan untuk memahami dan mengakui tuhan dengan benar dalam bentuk dan keberadaan-Nya.⁵⁵

- g. menurut Omar Muhammad Al-Toumy As-Syaibaniy, beliau berpendapat bahwa pendidikan islam adalah, “proses pengubahan tingkah laku individu pada kehidupan pribadi, Masyarakat dan alam sekitar dengan pengajaran sebagai aktivitas asasi dan sebagai profesi di antara profesi asasi di dalam Masyarakat.⁵⁶

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan Islam adalah suatu upaya yang dilakukan untuk mentranfer ilmu pengetahuan dan pengembangan potensi manusia serta upaya mengajarkan seseorang untuk menjadi manusia yang berimanserta bertakwa sesuai dengan Al-Qur'an dan sunnah dengan harapan mencapai kebahagiaan baik didunia maupun di akhirat.

c. Fungsi Dan Tujuan Metode Pembelajaran

Syaiful Bahri Djamarah mengemukakan bahwa metode pembelajaran memiliki peran dan fungsi yang penting dalam proses belajar mengajar. pendekatan pembelajaran memiliki

⁵⁵ Surawan, *Ilmu Pendidikan Islam* (Jakarta: K-Media, 2021) h. 18

⁵⁶ Wahyu Hanaf Putra, *Pendidikan Islam* (Jakarta: Penerbit Adab, 2021) h. 44

kemampuan yang berfungsi sebagai sumber eksternal, yang berarti guru menjadi motivator untuk para peserta didik. akan menjadi motif-motif yang aktif dan berperan sebagai perangsang dari luar (eksternal). Metode pembelajaran ini berperan dan berfungsi sebagai perangsang dari luar yang membangkitkan minat belajar peserta didik. ini akan berfungsi sebagai dorongan yang aktif dan berfungsi sebagai stimulus dari luar. Metode pembelajaran sangat penting dikarenakan menjadi alat ekstrinsik. Yang kedua sebagai strategi pembelajaran. Seorang pendidik harus mengenal kemampuan peserta didiknya dalam belajar, seperti tingkat intelegensi yang dimiliki peserta didik. Hal ini berdampak pada kemampuan peserta didik dalam memahami pembelajaran, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada juga peserta didik yang lambat dalam mengerti materi yang diajarkan. Oleh karena itu, seorang guru perlu memiliki strategi pengajaran yang benar, dan metode salah satu solusinya.⁵⁷

Metode dalam belajar berperan sebagai alat untuk menciptakan proses pembelajaran antara guru dengan peserta didik dalam proses pembelajaran.

a) Sebagai strategi pengajaran

Guru harus memiliki strategi dalam mengajar agar anak didik dapat belajar secara efektif dan sampai pada tujuan

⁵⁷ Ani Kadarwati, *Pembelajaran Terpadu* (Jakarta: Media Grafika, 2023) h. 66

yang diharapkan. Langkah untuk memilih strategi itu adalah dengan menguasai teknik penyajian atau metode pengajaran.⁵⁸

b) Sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Salah satu alat untuk mencapai tujuan dengan memanfaatkan metode secara akurat, dengan metode guru akan mampu untuk mencapai tujuan pembelajaran. Metode adalah pelicin jalan pembelajaran untuk mencapai tujuan.⁵⁹

c) Sebagai alat motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik berfungsi karena adanya perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar peserta didik.⁶⁰

Metode pembelajaran merujuk pada teknik atau Langkah-langkah terstruktur dalam menjalani proses belajar untuk mencapai sasaran. Sasaran disini adalah kemampuan yang perlu dimiliki oleh peserta didik setelah menjalani proses pembelajaran agar target tersebut dapat tercapai dengan efektif. Sasaran dari kegiatan belajar tidak akan pernah terwujud jika komponen-komponen lain yang dibutuhkan tidak ada, salah satunya yaitu metode.⁶¹

Menurut Ahmadi dan Prasetya (2005) dalam Nasution (2017:13) menjelaskan bahwa dengan adanya metode pembelajaran yang tepat bertujuan

⁵⁸ Lidia Susanti, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* (Jakarta: PT Graamedia, 2023) h. 37

⁵⁹ Ibid, *Strategi Pembelajaran Berbasis Motivasi* (Jakarta: PT Graamedia, 2023) h. 39

⁶⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *guru dan anak didik dalam interaksi edukatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2000), h.82

⁶¹ Ni Made ratminingsih, *metode dan strategi pembelajaran* (Jakarta: Rajagrafindo persada, 2023) h. 90

untuk menciptakan situasi pembelajaran yang efektif sehingga siswa dapat belajar dengan aktif dan menyenangkan serta berdampak positif pada hasil belajar dan mencapai prestasi yang optimal. Metode pembelajaran digunakan untuk menyajikan materi pelajaran kepada peserta didik di dalam kelas baik secara individu maupun kelompok agar materi pelajaran dapat diserap, dipahami, dan dimanfaatkan oleh peserta didik dengan baik.⁶²

Tujuan metode pembelajaran

- 1) Membantu peserta didik untuk mengembangkan kemampuan supaya mereka bisa mengatasi permasalahan menggunakan terobosan Solusi alternative.⁶³
- 2) Membantu kegiatan belajar mengajar agar pelaksanaannya bisa dilakukan menggunakan cara yang terbaik.⁶⁴
- 3) Menemukan, memudahkan, mengevaluasi, dan mengatur informasi yang diperlukan sebagai Langkah untuk mengembangkan bidang ilmu tertentu.⁶⁵
- 4) Membuat proses belajar lebih mudah dengan hasil yang optimal sehingga sasaran pengajaran dapat dicapai.⁶⁶

⁶² Triana Susanti, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif era Digital* (Jakarta: Sonpedia, 2023) h. 14

⁶³ Regina Ade Darman, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Guepedia, 2023) h. 43

⁶⁴ Miftahur Surur, *Perencanaan Pembelajaran di sekolah* (Jakarta: Pradina Pustaka, 2024) h. 34

⁶⁵ Triana Susanti, *Model & Metode Pembelajaran Inovatif era Digital* (Jakarta: Sonpedia, 2023) h. 18

⁶⁶ Miftahur Surur, *Perencanaan Pembelajaran di sekolah* (Jakarta: Pradina Pustaka, 2024) h. 44

- 5) Mengantarkan proses pembelajaran menuju ke kondisi yang lebih baik dengan cepat, akurat, dan sesuai dengan yang diinginkan.⁶⁷
- 6) Proses pembelajaran dapat berlangsung dalam suasana yang menyenangkan dan memotivasi. Yang membantu peserta didik untuk memahami materi dengan lebih mudah.⁶⁸

d. Penerapan Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran menekankan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar untuk mencapai hasil yang diinginkan. Dalam memilih metode pembelajaran, perlu dihindari tindakan yang hanya memberikan informasi kepada peserta didik. guru perlu mempertimbangkan metode yang dapat membantu peserta didik belajar dengan cara yang efektif, sesuai dengan kemampuan masing-masing. Pembelajaran yang efektif dapat terwujud jika peserta didik terlibat aktif dengan bimbingan guru yang juga berperan aktif.⁶⁹

Terdapat ayat al-quran yang dapat menjadi petunjuk tentang adanya metode yang digunakan malaikat jibril dalam menyampaikan wahyu kepada Nabi Muhammad SAW yaitu dalam Q.S Al-Alaq (96): 1-5⁷⁰

⁶⁷ Riki Apriyandi, *Integrasi Sistem Among dengan Pembelajaran dan Kurikulum* (Jakarta: Deepublis, 2022) h. 88

⁶⁸ R. Wulandari, H Susilo and Kuswandi, *Penggunaan multimedia interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Malang, 2017), h.67

⁶⁹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011), h.82.

⁷⁰ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Semarang: Toba Putra, 2005). h.413.

الَّذِي الْأَكْرَمُ وَرَبُّكَ أَقْرَأُ ۖ عَلَّمَ مِنَ الْإِنْسَانِ خَلْقَ ۚ خَلَقَ الَّذِي رَبُّكَ بِاسْمِ أَقْرَأُ
 ۝ يَعْلَمُ لَمْ مَا الْإِنْسَانِ عِلْمَ ۚ بِالْقَلَمِ عِلْمَ

Artinya :

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, Dia menciptakan manusia dari segumpal darah, Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena, Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.(QS.Al-Alaq:1-5)

“Tafsir “: dalam surah al-alaq mengandung nilai-nilai keterampilan bagi manusia, terlihat bahwa ayat – ayat tersebut memuat materi dasar keterampilan dalam pendidikan, yang mana keterampilan tersebut dapat dikembangkan ke dalam Pendidikan-pendidikan selanjutnya sesuai dengan perkembangan daya serap peserta didik. Adapun nilai-nilai Pendidikan yang tergambar dalam surah al-alaq yaitu pada ayat 1 dan 3 membaca, ayat 4 menulis, dan ayat 2 yaitu mengenal diri melalui proses penciptaan secara biologis.⁷¹

B. Metode Pembelajaran Berbasis Game Edukasi

Dalam bahasa Inggris game berarti permainan. game adalah bentuk karya seni, dimana para peserta disebut pemain. pemain membuat keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimilikinya melalui benda di dalam game demi mencapai tujuan. Joan Freeman menyebutkan game sebagai suatu aktifitas yang membantu peserta didik mencapai perkembangan yang utuh baik fisik, intelektual, sosial, moral, dan emosional.⁷²

Greg Costikyan mengemukakan game bahwa merupakan sebuah karya seni di mana para peserta disebut sebagai pemain yang membuat

⁷¹ M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Keserasian Alqur'an Jilid 15*. (Jakarta: Lentera Hati, 2004),

⁷² Joan Freeman dan Utami Munandar, *Jejak-jejak permainan Tradisional Indonesia Untuk Pembelajaran Kesenian* (UMMPress, 2017), h.27

keputusan untuk mengelola sumber daya yang dimiliki pemain untuk melalui benda didalam game agar mencapai tujuan.⁷³

Game merupakan sarana hiburan yang dipilih oleh banyak orang untuk meredakan kebosanan atau untuk sekedar mengisi waktu senggang. Selain berfungsi sebagai hiburan, game juga dapat membantu meningkatkan perkembangan mental seseorang.⁷⁴

Edukasi merupakan suatu proses yang mengubah sikap dan tindakan individu atau kelompok agar cara berpikir mereka menjadi lebih dewasa melalui pengajaran, pelatihan, metode, dan tindakan pendidikan. Pendidikan bisa didapatkan melalui jalur formal maupun nonformal. Pendidikan formal dapat diperoleh dari pembelajaran yang terstruktur, terancang oleh lembaga. Sedangkan Pendidikan non-formal merupakan cara dimana manusia mengumpulkan pengetahuan melalui pengalaman sehari-hari atau dengan mempelajari dari orang lain.⁷⁵

Edukasi disebut juga dengan pendidikan dapat dikatakan sebagai usaha yang disusun untuk mendorong seseorang maupun kelompok tertentu supaya pendidikan dapat terselenggara sebagaimana mestinya.⁷⁶

Edukasi merupakan proses yang dilakukan seseorang untuk mengenali siapa dirinya, dilakukan melalui pengamatan dan pembelajaran yang

⁷³ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 33

⁷⁴ Wandah wibawanto, *Game Edukasi RPG* (Jakarta: Bumi Aksara, 2023)

⁷⁵ R. Wulandari, H Susilo and Kuswandi, *Penggunaan multimedia interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Malang ,2017), h.1025

⁷⁶ Samin, *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi* (Jakarta: Mega Press Nusantara, 2023) h.

kemudian menghasilkan aksi dan sikap. Secara umum, edukasi merujuk pada kegiatan pengajaran dan pembelajaran yang terjadi pada pengajar dan peserta didik. aktifitas ini bisa dilakukan secara individu maupun kelompok, serta dalam bentuk formal maupun non-formal. Diharapkan melalui edukasi, kecerdasan berfikir dapat meningkat dan potensi masing-masing peserta didik bisa berkembang dengan berbagai cara agar pengalaman belajar mencapai hasil yang optimal.⁷⁷

Game edukasi merupakan permainan yang didalamnya terdapat metode dan soal serta desain menarik dan sesuai dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Menurut Hermawan (2013) Game edukasi merupakan game yang dapat digunakan untuk menambah ilmu pengetahuan kepada pengguna melalui efek yang menarik bagi pengguna untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.⁷⁸

Menurut Novaliendry (2013), Game edukasi dirancang menggunakan alur pembelajaran dengan memperhitungkan masalah yang akan dihadapi pemain sehingga tidak mengulangi kegagalan pada Langkah selanjutnya.⁷⁹

Secara umum game edukasi diartikan sebagai permainan yang dirancang untuk merangsang daya pikir termasuk juga meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Game bertujuan mengedukasi dapat digunakan sebagai salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran learning by doing. Statuscam, tools instruksi yang terdapat

⁷⁷ Samin, *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi* (Jakarta: Mega Press Nusantara, 2023) h.

⁷⁸ Muhammad Japar, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Surabaya: Jakad Publishing, 2019) h. 33

⁷⁹ Iwan Binanto, *Multimedia Digital* (Jakarta: Penerbit Andi, 2024) h. 39

dalam game. pemain akan dibimbing untuk menggali informasi sehingga dapat memperkaya ilmu pengetahuan dan strategi dalam bermain. Game edukasi yang dimaksudkan yaitu game yang memiliki manfaat selain hiburan juga memberikan pemahaman dan pengetahuan juga sebagai media dalam memahami sebuah materi pembelajaran.⁸⁰

Untuk kepentingan pendidikan dan tercapainya tujuan pendidikan, guru bisa menggunakan game edukasi sebagai metode pembelajaran (tedjaputra, 2001: 81-85). Game edukasi merupakan metode pembelajaran yang dipercaya mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cepat karena ada permainan yang mendukung juga menarik sehingga peserta didik menjadi aktif. Dalam game tersebut mengandung gabungan dari beberapa elemen seperti grafik, animasi, teks, bunyi dan video yang mampu merangsang dan menarik perhatian juga minat peserta didik terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Peserta didik dapat melihat langsung, mendengar, mengamati, dan melakukan interaksi dengan cara bernavigasi melalui tombol, tools dan navigasi lainnya yang ada pada program game tersebut.⁸¹

Game edukasi menarik minat peserta didik agar mau belajar. game edukasi mengacu pada isi dan tujuan game itu sendiri, bukan termasuk dalam genre (jenis) game yang sebenarnya dan menjadi pemancing minat peserta didik yang suka bermain dalam kelas mau belajar. Oleh sebab itu

⁸⁰ Reny Sabrina Simamora, *Game Edukasi STRATEEGI DAN EVALUASI BELAJAR SESUAI ABAD 21* (Bandung: Yayasan Kita Menulis : 2022), h.4

⁸¹ Samin, *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi* (Jakarta: Mega Press Nusantara, 2023) h.

perlu adanya media pembelajaran berupa game edukasi yang dapat memberikan efek menarik dan menyenangkan bagi siswa dalam proses pembelajaran (henry : 2010).⁸²

Game yang bersifat edukatif adalah jenis game yang dirancang untuk mendorong kemampuan berpikir peserta didik, guna meningkatkan fokus, mendapatkan pengetahuan, serta membantu mereka dalam memahami materi dengan lebih baik (Hikam, 2012). Dengan adanya materi pembelajaran dalam permainan ini, alat game edukasi dapat berfungsi sebagai metode pengajaran. Game edukatif dapat digunakan untuk memperbaiki minat dan semangat peserta didik dalam belajar, Serta menawarkan pengalaman menarik yang baru dalam proses belajar-mengajar (Arif,2016).⁸³

Game edukasi adalah jenis game yang menyajikan materi serta latihan yang dirancang dengan menarik dan sesuai dengan kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi. Saat ini, banyak peserta didik yang memilih computer atau media teknologi lainnya untuk kegiatan belajar dibandingkan dengan menggunakan buku paket.⁸⁴

Game memiliki manfaat bagi peserta didik karena game merupakan suatu sistem yang memiliki aturan-aturan tertentu dimana pemain akan terlibat didalam suatu permasalahan sehingga menghasilkan

⁸² Muhammad Japar, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Surabaya: Jakad Publishing, 2019) h. 62

⁸³ Samin, *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi* (Jakarta: Mega Press Nusantara, 2023) h. 79

⁸⁴ Muhammad Japar, *Media dan Teknologi Pembelajaran* (Surabaya: Jakad Publishing, 2019) h. 88

sesuatu yang dapat diukur yaitu menang atau kalah, game yang dimaksudkan untuk peserta didik game yang mencipta lingkungan belajar yang enerjik, bersemangat, dan antusiasme.⁸⁵

Dengan game edukasi kemampuan berpikir seseorang menjadi lebih tajam dalam memahami materi pelajaran, karena game ini dapat mengintegrasikan elemen seperti anime pada game. Tak hanya menghibur, tetapi juga mendorong individu untuk berpikir secara kritis dan kreatif saat bermain, sehingga meningkatkan fokus dan kemampuan untuk menyelesaikan berbagai masalah.⁸⁶

Metode pembelajaran berbasis game adalah salah satu model atau tipe pembelajaran kooperatif yang sangat mudah diterapkan, dan melibatkan seluruh aktifitas peserta didik tanpa membedakan status, menjadikan peran peserta didik sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan dan penguatan. Metode pembelajaran berbasis game adalah pengetahuan tentang bagaimana cara mengajar yang dilakukan oleh guru dengan gaya belajar sambil bermain. Selaian mengajar guru juga bisa berperan sebagai teman bagi peserta didik agar peserta didik tidak merasa bosan dengan apa yang diajarkan atau disampaikan oleh guru dan bisa membuat peserta didik lebih termotivasi dalam belajar.⁸⁷

⁸⁵ Windy Ayu Kurnia, “efektifitas Penggunaan media Interaktif berbasis game Based Learning terhadap minat dan hasil belajar siswa” (media utama, Jakarta : 2017)

⁸⁶ Samin, *Berpikir Kritis dengan Game Edukasi* (Jakarta: Mega Press Nusantara, 2023) h.

⁸⁷ Rumusan, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, 2017), h.315

Ada beberapa kelebihan menggunakan metode pembelajaran berbasis game edukasi dibandingkan dengan metode edukasi konvensional. Terutama salah satu keuntungan game edukasi adalah cara mereka memvisualisasikan masalah yang nyata. Game ini sangat bermanfaat untuk memperbaiki logika dan pemahaman pemain tentang suatu isu melalui proyek game yang disebut scratch, sehingga tidak dipungkiri bahwa game edukasi dapat mendukung proses belajar. Game edukasi memiliki kelebihan di beberapa bidang, dan salah satu keunggulannya adalah fitur animasi yang dapat meningkatkan kemampuan ingatan, sehingga peserta dapat mengingat materi pembelajaran lebih lama.⁸⁸

Metode pembelajaran berbasis game edukasi memiliki fungsi sebagai berikut :

- a) Memberikan ilmu pengetahuan melalui game edukasi kepada peserta didik.⁸⁹
- b) Merangsang pikiran dan kreatifitas peserta didik.⁹⁰
- c) Meningkatkan logika dan pemahaman peserta didik saat menggunakannya.⁹¹

⁸⁸ Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013* (Jakarta: Kencana, 2017) h. 128

⁸⁹ S. Koriaty and M. .D. Agustani, *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA, Vol. 14* (Yogyakarta, Bumi Aksara : 2016) h. 19

⁹⁰ Ibid, *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA, Vol. 14* (Yogyakarta, Bumi Aksara : 2016) h. 20

⁹¹ Ibid, *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA, Vol. 14* h. 22

- d) Menciptakan arena bermain yang menarik, memberikan kenyamanan dan menyenangkan serta meningkatkan kualitas belajar peserta didik.⁹²

Game edukasi dapat menghilangkan rasa bosan peserta didik pada saat proses pembelajaran, berikut beberapa manfaat game edukasi :

- a. Game edukasi dapat meningkatkan logika dan pemahaman peserta didik tentang informasi yang diperolehnya.
- b. Game edukasi dapat merangsang pikiran dan kreativitas peserta didik sebagai metode pembelajaran untuk menyampaikan informasi ilmu pengetahuan atau materi pembelajaran secara interaktif dan menarik dari peserta didik
- c. Game edukasi dapat menjadi pengalaman bagi peserta didik dalam mengambil keputusan yang tepat dan tidak mengulangi kesalahan yang sama
- d. Game edukasi dapat dimanfaatkan sebagai sarana mengevaluasi pembelajaran.⁹³

Karakteristik game edukasi yaitu :

- a) menimbulkan rasa ingin tahu
- game edukasi dapat menimbulkan rasa ingin tahu dari pemain baik sensorik maupun kognitifnya penggunaan efek

⁹² S. Koriaty and M. .D. Agustani, *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA*, Vol. 14 (Yogyakarta, Bumi Aksara : 2016)

⁹³ Wandah Wibawa, *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)* (Semarang, LPPM UNNES : 2020) h. 21

visual dan audio dapat menimbulkan rasa ingin tahu sensorik dan Ketika pemain merasa tertarik dapat menimbulkan rasa ingin tahu kognitif.

b) tantangan

tantangan digunakan untuk menarik minat peserta didik, bertujuan untuk peserta didik dapat menyelesaikan masalah yang diberikan.

c) Fantasi

Fantasi merupakan emosi dan proses berfikir. Fantasi dibutuhkan untuk menarik emosi dan rasa ketertarikan dan kesenangan. Fantasi mampu mengembangkan daya imajinasi dan proses berfikir peserta didik sehingga dapat meningkatkan pembelajaran.

d) Kontrol

Kontrol dibutuhkan untuk menentukan keputusan yang tepat dan dapat dijadikan sebagai pembelajaran dan pengalaman.⁹⁴

⁹⁴ Wandah Wibawanto, *Board Game Edukasi (Makasar, Media Pustaka: 2024)*, h. 214

Permainan (*games*) sebagai metode pembelajaran bertujuan:

1. Mengasah kemampuan tertentu baik untuk profesi maupun untuk kehidupan sehari-hari.
2. Mendapatkan pengertian mengenai suatu ide atau prinsip.
3. Melatih kemampuan dalam menyelesaikan masalah.
4. Meningkatkan keaktifan dalam proses belajar dengan mengajak peserta didik untuk mempelajari kondisi yang mirip dengan keadaan yang sesungguhnya.
5. Memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
6. Mengajarkan siswa untuk bekerja sama dalam lingkungan kelompok.
7. Mengembangkan kreatifitas pada peserta didik.
8. Melatih peserta didik untuk mengembangkan sikap toleran.

Game edukasi yang digunakan terdapat permainan-permainan berupa kuis seputar materi pendidikan agama islam dan merupakan game edukasi yang cocok digunakan sebagai metode pembelajaran dalam mata pelajaran PAI juga dengan game ini dapat meningkatkan minat siswa untuk melakukan proses pembelajaran yang lebih aktif dan kreatif.⁹⁵

Game edukasi berbasis quiz dapat membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, keterampilan berfikir kritis dan antusiasme belajar. Game edukasi ini khusus dirancang untuk siswa. Game ini tidak hanya menawarkan kesenangan dalam belajar tetapi juga membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang konsep pembelajaran. Game quiz menyajikan pendekatan yang inovatif dan interaktif dalam

⁹⁵ Miftahur Surur, *Perencanaan Pembelajaran di sekolah* (Jakarta: Pradina Pustaka, 2024) h.

pembelajaran, megabungkan unsur-unsur game dengan materi yang relevan. Berikut beberapa fitur dan fungsi quiz :

a. Antar muka pengguna yang intuitif

Quiz memiliki antar muka pengguna yang sederhana dan mudah digunakan. Guru dan peserta didik dapat dengan cepat mengakses fitur-fitur yang disediakan tanpa kesulitan. Antar muka yang intuitif memastikan pengalaman pengguna yang lancar efisien.⁹⁶

b. Intergrasi dengan sistem manajemen pembelajaran

Platform dapat diintergrasikan dengan sistem manajemen pembelajaran yang ada, memungkinkan guru untuk mengelola kelas dan mengakses informasi siswa dengan mudah. Intergrasi ini membantu dalam pemantauan kemajuan belajar, penyimpanan data, dan sinkronisasi informasi.⁹⁷

Game edukasi seperti Quiz, menawarkan sejumlah keunggulan yang menjadikannya berbeda dari metode pembelajaran konvensional. Berikut adalah beberapa keunggulan utama game edukasi Quiz :

1. Kesenangan dan motivasi

Game edukasi quiz menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi peserta didik. Dengan memanfaatkan elemen game seperti pertanyaan dan terdapat tantangan, hadiah, dan tingkat keberhasilan. Game edukasi quiz mampu memotivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Kesenangan peserta didik dapat meningkatkan minat mereka dalam mempelajari materi pembelajaran dan mendorong partisipasi yang lebih besar.⁹⁸

⁹⁶ Desi Wulandari, *Pengembangan Game Edukasi Berbasis android* (Jakarta: pustaka, 2024) h. 34

⁹⁷ Muhammad Yaumi, *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran Disesuaikan dengan Kurikulum 2013* (Jakarta: Kencana, 2017) h. 33

⁹⁸ Budi Hendrawan, *Pengantar Pendidikan dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jawa Barat: Edu Publisher, 2016) h. 68

2. Membuat pembelajaran interaktif

Game edukasi Quiz menawarkan pembelajaran yang interaktif dan langsung. Peserta didik tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi juga terlibat langsung menjawab pertanyaan, menyelesaikan tantangan dan mengambil keputusan dalam konteks game.⁹⁹

3. Meningkatkan retensi informasi

Game edukasi Quiz cenderung menggunakan metode pengulangan dan penguatan efektif untuk membantu siswa mengingat informasi lebih baik, siswa dapat melihat langsung konsekuensi dari tindakan mereka dalam permainan.¹⁰⁰

4. Mengembangkan keterampilan kritis

Game edukasi Quiz sering kali menuntut pemecahan masalah, pemikiran kritis dan pengambilan keputusan yang cepat, hal ini membantu peserta didik mengembangkan keterampilan kritis seperti pemecahan masalah, logika dan pemikiran analitis.¹⁰¹

5. Kolaborasi dan kompetisi

Game edukasi Quiz memungkinkan kolaborasi antar peserta didik dalam mengatasi tantangan dan mencapai tujuan bersama. Hal ini mendorong kerja sama tim, komunikasi dan keterampilan sosial.¹⁰²

Adapun game yang digunakan saat pembelajaran PAI di SMP N 17 Manado berupa Quiz Game. Game ini sederhana dalam cara bermain, peserta didik hanya perlu memilih jawaban yang benar dari beberapa pilihan jawaban. Berikut beberapa game edukasi yang digunakan :

Cerdas Cermat Islami.

Cerdas Cermat Islami adalah game pendidikan yang dikembangkan oleh Solite Kids dan dapat dimainkan diperangkat seluler, tetapi dengan

⁹⁹ Wandah Wibawanto, *Board Game Edukasi (Makasar, Media Pustaka: 2024)*, h. 98

¹⁰⁰ Ibid, *Board Game Edukasi (Makasar, Media Pustaka: 2024)*, h. 214

¹⁰¹ Sobry Sutikno, *Strategi Pembelajaran* (Jakarta: Penerbit Adab, 2021) h. 29

¹⁰² Inggar Anggraeni, *Quiz, Game Edukasi Siswa (Bandung, Elementa Media Literasi)*

menggunakan emulator Android terbaik – LDPlayer, dan siswa dapat mengunduh Cerdas Cermat Islami dan memainkannya di komputer., fitur didalamnya terdapat soal ujian tentang sholat, tauhid, wudhu, puasa, zakat, fikih, Sejarah islam, dahn hj. Juga fitur istirahat berupa lempar bola basket dan Game Squirrel Jump (tupai lompat).



Gambar aplikasi

C. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

- a. Skripsi yang ditulis oleh tira magfira yang berjudul “penerapan metode pembelajaran dance pada materi Pendidikan Agama Islam dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik di SMP N 3 Sojol” hasil skripsi ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran dance memiliki dampak positif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik yang ditandai dengan peningkantan ketuntasan belajar peserta didik dalam setiap siklus. Adapun perbedaan dengan yang penulis teliti yaitu peneliti lebih memfokuskan pada kelayakan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi.
- b. Skripsi yang ditulis oleh Delta Elfini Sahara yang berjudul “Pengaruh Metode Learning Bye Games Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III Min 10 Bandar Lampung” hasil skripsi ini menyimpulkan bahwa eksperimen dengan menggunakan metode learning bye games lebih meningkat. Skripsi

ini fokus pada pengaruh dari metode learning by game, adapun perbedaan dengan yang penulis teliti yaitu peneliti lebih memfokuskan pada kelayakan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi.

- c. Skripsi yang ditulis oleh Citra Tri Juniar yang berjudul “Penerapan Metode Smart Game pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMP Islam Majenang Cilacap. Skripsi ini membahas tentang perencanaan untuk melakukan penerapan Metode Smart Game pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti, Adapun perbedaan dengan yang penulis teliti yaitu peneliti lebih memfokuskan pada kelayakan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian merupakan kegiatan ilmiah yang dilakukan untuk menemukan atau mendapatkan data, yang mempunyai tujuan juga fungsi tertentu. Cara ilmiah adalah suatu proses kegiatan pendekatan yang dilakukan pada proses penelitian yang didasarkan oleh prinsip keilmuan yaitu rasional (sesuai dengan akal), empiris (berdasarkan pengalaman), dan juga sistematis (berurutan).¹⁰³

Jadi penelitian merupakan suatu pendekatan yang dapat digunakan untuk menemukan hasil yang tepat tentang tingkah laku dan perkembangan, memberikan Gambaran mengenai situasi dan kejadian terhadap fenomena-fenomena, serta mengumpulkan informasi dengan mencari fakta-fakta yang faktual.¹⁰⁴

Jenis penelitian yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang digunakan peneliti untuk meneliti kondisi objek secara langsung dan apa adanya. Metode ini berfokus mendeskripsikan keadaan di lapangan, sifat, hakikat, suatu gejala tertentu atau nilai satu objek apa

¹⁰³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: prenada Media, 2022) h. 23

¹⁰⁴ Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Jakad Media Publishing, 2024) h. 34

adanya. Penelitian ini menekankan pada penemuan suatu konsep dan pengetahuan untuk mendapatkan suatu teori baru.¹⁰⁵

¹⁰⁵Djamal, M. *Paradigma Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 8

2. Lokasi dan waktu penelitian

Tempat dilakukan penelitian ini yaitu di SMP N 17 Manado, Jalan Kampus Selatan no.4, kleak. Kecamatan malalayang, Kabupaten: kota manado. Provinsi Sulawesi utara. Dilakukan pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam pada peserta didik tingkat kelas VII dan VIII.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan merupakan usaha peneliti untuk membangun hubungan dengan orang atau objek yang akan diteliti. Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Peneliti melakukan observasi (pendekatan penelitian secara langsung dilapangan) dan menggunakan orang sebagai objek untuk mengumpulkan data. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan yang memberikan peneliti informasi terbaru, terkini, modern sehingga bisa bermanfaat untuk perkembangan ilmu pengetahuan dan bisa dijadikan sebagai Solusi untuk menyelesaikan suatu masalah.¹⁰⁶

Pada pendekatan kualitatif di ansumsikan makna itu ditingkatkan dengan konteks dan perubahan. Dalam penelitian ini seakan peneliti berada dalam situasi untuk mengungkapkan fenomena dan latar belakang.¹⁰⁷

¹⁰⁶ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: prenada Media, 2022) h. 43

¹⁰⁷ Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Jakad Media Publishing, 2024) h. 66

C. Jenis Sumber Data

Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data primer dan sekunder.

1. Data primer

Data primer adalah data utama (yang penting atau menjadi acuan pertama) yang berasal dari sumber bahan atau dokumen yang dikemukakan atau digambarkan sendiri oleh pihak yang bersangkutan dengan penelitian. Data primer atau ini bersumber dari informan yang sesuai dengan penelitian yaitu guru PAI dan peserta didik SMP N 17 Manado.

2. Data Sekunder

Data Sekunder merupakan bahan dasar dan merupakan kajian yang dijabarkan oleh orang lain, antara lain : bahan publikasi yang ditulis oleh seseorang misalnya tulisan-tulisan ilmiah, buku-buku literatur, serta peraturan perundang-undangan yang relevan dengan objek yang diteliti akan tetapi bukan termasuk dalam objek yang diteliti.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara yang digunakan untuk mengumpulkan data agar penelitian dilakukan dengan terarah atau terstruktur. Instrument pengumpulan data merupakan alat bantu yang

dipilih peneliti, sudah disediakan peneliti dan digunakan dalam mengumpulkan data agar menjadi lebih sistematis dan mudah.¹⁰⁸

Berdasarkan masalah yang akan diteliti dan juga jenis data yang diperoleh, maka penelitian ini menggunakan sejumlah kombinasi metode dan teknik pengumpulan data antara lain:

1. Observasi artinya melihat dan memperhatikan secara langsung. observasi adalah aktifitas mengamati suatu objek dengan cermat, langsung di Lokasi penelitian tersebut. Pengamatan dilakukan langsung terhadap objek yang akan diteliti untuk mengetahui keberadaan objek, situasi, konteks dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian.¹⁰⁹
2. Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan menggali langsung sumber data melalui percakapan atau tanya jawab yang dilakukan untuk mendapatkan informasi. Saat melaksanakan wawancara, peneliti mengembangkan pertanyaan yang fokus pada penelitian dengan sedetail-detailnya. Pedoman wawancara yang dipakai dalam penelitian ini adalah bentuk wawancara yang tidak terstruktur, yaitu bentuk pedoman wawancara yang hanya menurut pokok-pokok pikiran yang ingin ditanyakan oleh peneliti.¹¹⁰
3. Dokumentasi. dilakukan dengan mengumpulkan, melakukan pemilihan arsip-arsip dan teori yang relevan dikumpulkan, yang sesuai dengan

¹⁰⁸ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: prenada Media, 2022) h. 49

¹⁰⁹ Rukin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Jakad Media Publishing, 2024) h. 98

¹¹⁰ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: prenada Media, 2022) h. 66

realitas, terjadi ditempat penelitian. Peneliti mengumpulkan, memilih, megolah dan menyimpan informasi penelitian. Teknik ini digunakan untuk mengetahui sejumlah data yang tertulis di lapangan, dan juga relevan dengan pembahasan dalam skripsi ini.¹¹¹

E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah pedoman tertulis yang peneliti gunakan pada saat melakukan wawancara atau pengamatan, bisa juga daftar pertanyaan, yang telah disiapkan peneliti untuk mendapatkan informasi. Instrument itu disebut pedoman pengamatan atau pedoman wawancara atau kuisisioner atau dokumenter, sesuai dengan metode yang digunakan peneliti. Instrument merupakan alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjajaa menjadi lebih mudah dan mendapatkan hasil yang lebih baik, sehingga data mudah diolah.¹¹²

F. Analisis Data

Analisis data dimulai dengan mengelola informasi atau data yang didapatkan saat melakukan penelitian, baik yang dapat saat wawancara, pengamatan maupun telaah terhadap dokumen-dokumen. seluruh data yang didapatkan dari lapangan tersebut dipadukan atau dirangkum kemudian dikategorikan sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian. Selanjutnya, kategori-kategori atau hasil data yang telah dikelompokkan tersebut dimasukan dengan pendekatan kualitatif kedalam sebuah

¹¹¹ Fitrah Luthfiyah, *Metode Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan kelas & Studi Kasus* (Jakarta: Cv Jejak, 2023) h. 57

¹¹² Djamal, M. *Paradigma Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015), h. 78

deskriptif yang kemudian peneliti menganalisis data tersebut sehingga dapat diambil kesimpulan yang utuh.¹¹³

Untuk mengolah data menjadi sebuah data yang dapat dipertanggung jawabkan keabsahannya secara teoritis, maka peneliti mengumpulkan data dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang dilakukan secara langsung di lapangan agar memperoleh hasil penelitian yang akurat dan apa adanya (tidak diubah). Data yang diperoleh dalam penelitian ini dilakukan melalui observasi, wawancara serta dokumentasi pada masalah mengenai penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado, dianalisis dengan cara semua data disusun kemudian dihubungkan, mereduksi data serta menyajikan data dan menarik kesimpulan, yang dilakukan selama dan sesudah pengumpulan data.

Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa analisis data berfungsi sebagai pendukung dari sebuah penelitian sehingga penelitian tersebut bisa dipertanggung jawabkan dan diterima secara teoritis.

G. Pengujian dan Keabsahan data

Untuk menetapkan keabsahan data atau data yang akurat maka peneliti harus melakukan teknik pemeriksaan. Dalam melaksanakan teknik pemeriksaan menggunakan beberapa kriteria tertentu. Ada empat kriteria yang digunakan peneliti, yaitu *credibility* (derajat kepercayaan),

¹¹³ Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: prenada Media, 2022) h. 119

transferrability (keteralihan), dependability (kebergantungan) dan confirmability (kepastian).¹¹⁴

Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menjamin keabsahan data. Ada 2 jenis triangulasi yang peneliti gunakan yaitu triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Menurut paton, berikut ini :

1. Triangulasi sumber, peneliti membandingkan data hasil wawancara antar narasumber yang terkait dan kemudian membandingkan data hasil dokumentasi antar dokumen. Peneliti menggunakan Triangulasi sumber ini untuk pengecekan data yang diperoleh peneliti dilapangan.
2. Tirangulasi teknik yaitu cara yang digunakan peneliti setelah mendapatkan hasil dari wawancara narasumber, setelah itu diperiksa bersama dengan hasil obeservasi dan dokumentasi.

¹¹⁴ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penetian Kualitatif* (Cet.35; Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, 2016), h. 324

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SMP N 17 Manado terletak di kota Manado, di Kecamatan Malalayang, kelurahan Kleak. Sekolah ini mulai beroperasi pada tahun 2023, oleh karena itu SMP N 17 baru memiliki 2 angkatan yaitu kelas 7 dan kelas 8. Dengan bangunan sekolah yang terdiri dari 4 kelas, 2 kelas untuk kelas 7 dan 2 kelas untuk kelas 8. Dan saat melakukan penelitian ini sedang sekolah sedang dilakukan Pembangunan untuk kelas baru.

B. Hasil Temuan Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, penelitian ini meliputi penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado.

1. Penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado

Penerapan adalah pelaksanaan suatu metode pada suatu kelompok agar tercapai tujuan tertentu dan untuk kepentingan yang telah direncanakan dan disusun sebelumnya. guru tidak hanya dituntut untuk memberikan pelajaran yang efektif dan inovatif tetapi juga dituntut dapat memberikan perhatian penuh terhadap perkembangan peserta didik.

di era globalisasi saat ini sangat mudah untuk mengakses teknologi, sehingga peserta didik dapat mengakses informasi dengan cepat dan mudah. Game edukasi salah satu permainan yang dapat digunakan untuk menunjang sarana dalam pembelajaran sebab permainan ini tidak hanya untuk menyelesaikan misi namun juga terdapat pembelajaran di dalamnya.

Berikut tahapan penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado :

1. Menyiapkan pembelajaran dalam RPP

Metode pembelajaran ialah suatu proses atau jalan yang digunakan guru dalam mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan pembelajaran agar bisa mencapai tujuan dengan optimal. Pelaksanaan pembelajaran merupakan proses yang di atur dengan Langkah-langkah tertentu. Ada beberapa unsur yang merupakan satu sistem yang berurutan saat proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran guru bertugas untuk mengkondisikan lingkungan pembelajaran menjadi lebih baik agar dapat mendukung terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Hal-hal yang harus di lakukan dalam pembelajaran yaitu dengan kegiatan pembuka, kegiatan inti, dan juga kegiatan penutup yang telah terencana dalam RPP.

”seorang guru harus mampu untuk menguasai metode pembelajaran yang dilakukan, karena itu penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi telah saya susun dalam rpp agar pembelajaran dapat tercapai dengan baik, terlaksana secara efektif dan efisien sehingga penggunaan game edukasi dapat dilaksanakan dengan baik”.¹¹⁵

Dari penjelasan tersebut, diambil kesimpulan bahwa guru menyiapkan RPP untuk mengajar. Tahap pelaksanaan penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi dimasukan ke dalam RPP.

Untuk memulai pembelajaran perlu menyiapkan psikis dan fisik peserta didik, dan memberikan motivasi juga semangat kepada peserta didik serta memberikan pertanyaan-pertanyaan pemantik yang terkait dengan pengetahuan dan materi yang akan dipelajari. Kegiatan pendahuluan pada saat pelaksanaan pembelajaran disebut dengan pra intruksional untuk menciptakan awal pembelajaran yang menarik sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan antusias.

¹¹⁵ Khairunnisa korompot, *guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado*, wawancara: 5 november 2024

Kegiatan pendahuluan adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk membuka pelajaran pada awal pembelajaran untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan peserta didik untuk siap untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

“saya membuka kegiatan pembelajaran seperti mengucapkan salam, Perwakilan siswa memimpin doa untuk memulai pembelajaran, mengecek kehadiran siswa, mengajak siswa melakukan refleksi dinamika kelas mengacu kesepakatan kelas, memberikan apersepsi surat-surat dalam Al-Quran, saya juga menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, bersikap adaptif dan bersedia mengubah kesepakatan kelas bila diperlukan.”¹¹⁶

2. Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai bahan ajar

Untuk melakukan penerapan metode pembelajaran berbasis game edukasi, guru perlu menjelaskan materi kepada peserta didik lebih dahulu. Penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik merupakan hal yang sangat penting dilakukan untuk memperoleh pemahaman peserta didik supaya tercapai tujuan pembelajaran.

“saya melakukan pembekalan materi pembelajaran lebih dulu sebelum game edukasi dimulai, saya menjelaskan materi ajar agar peserta didik mengetahui dasar ilmu pengetahuan yang akan saya ajarkan, saya menjelaskan materi pembelajaran, agar memastikan supaya peserta didik saat mengaplikasikan game edukasi dapat memahami materi pembelajaran secara luas atau lebih mendalam”.¹¹⁷

Setelah guru menyampaikan materi pembelajaran, guru mengajak siswa untuk mulai memainkan game edukasi. Dalam melakukan penerapan pembelajaran berbasis game edukasi dapat disesuaikan judul dalam game dengan materi PAI yang ada, sehingga materi yang disampaikan sejalan dengan standar pendidikan yang berlaku. Pemanfaatan game edukasi dalam pembelajaran PAI, mendukung konsep pembelajaran yang lebih kolaboratif. Pada tahap ini guru memberikan

¹¹⁶ Khairunnisa korompot, *guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado*, wawancara: 6 november 2024

¹¹⁷ Khairunnisa korompot, *guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado*, wawancara: 6 november 2024

penjelasan terkait konsep awal atau tata cara bermain game kemudian guru menjelaskan tujuan pembelajaran, tujuan permainan game dan manfaat penggunaan game edukasi kepada peserta didik.

3. Guru mengajak siswa menggunakan game edukasi

“Setelah saya memastikan bahwa peserta didik benar-benar telah memahami materi yang diberikan, saya mengajak peserta didik untuk mulai membuka aplikasi game edukasi yang akan digunakan. (menggunakan tema yang sesuai dengan materi yang diberikan). Setelah itu Saya meminta peserta didik agar menjawab Quis yang ada dalam game edukasi dengan bersamaan, Setelah peserta didik menjawab satu Quis, saya akan memberikan tambahan penjelasan materi terhadap quis yang dijawab peserta didik tersebut.”¹¹⁸

Peserta didik akan dituntun oleh guru pada saat menggunakan game edukasi tersebut, supaya penerapan game edukasi dalam dilakukan secara bersamaan dan berjalan dengan baik. Pada tahap ini guru menjelaskan aturan-aturan permainan dan tujuan yang dilakukan. Ketika aturan sudah dipahami Bersama oleh seluruh peserta didik maka proses pembelajaran menggunakan game edukasi dapat dilaksanakan. Guru melakukan pantauan terhadap peserta didik agar tidak ada peserta didik yang membuka aplikasi yang lain.

“setelah saya menjelaskan materi pembelajaran kemudian kita akan diberikan penjelasan mengenai aturan saat menggunakan game edukasi, kemudia kita akan diberi aba-aba untuk membuka aplikasi yang digunakan, game yang kami gunakan yaitu Cerdas Cermat Islami. ketika peserta didik membuka atau masuk pada aplikasi game edukasi tersebut, peserta didik akan masuk pada tampilan awal menu yang tersedia pilihan yaitu mulai dan try out, kemudian peserta didik akan menekan tombol mulai tetapi mengikuti instruksi dari guru. Lalu ada pilihan mata pelajaran, namun kita memilih kuis yang sesuai dengan tema pelajaran misalnya tema pelajaran berupa wudhu maka kita akan memilih tema wudhu. Kemudian kita akan menjawab kuis yang ada dalam game tersebut”¹¹⁹

- Cara menggunakan Game Edukasi (Cerdas Cermat Islam)
 - a. Guru mengajak siswa menggunakan aplikasi game edukasi di handphone

¹¹⁸ Khairunnisa korompot, *guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado*, wawancara: 6 november 2024

¹¹⁹ Alike Pikoli, *Siswa SMP N 17 Manado*, Wawancara: 8 November 2024



Aplikasi Cerdas Cermat Islam

1. Tampilan Awal Aplikasi



2. Menu Utama



- b. Guru mengarahkan siswa untuk menulis nama masing-masing dalam aplikasi

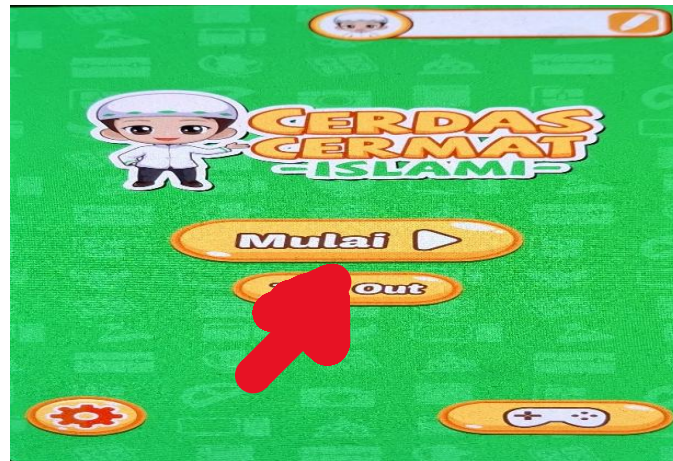
1. klik font kosong di kanan atas



2. Tulis Nama



- c. Guru mengarahkan siswa untuk lebih dulu menjawab kuis dengan memilih tombol “MULAI” pada menu yang tersedia



- d. Guru mengarahkan siswa untuk memilih tema sesuai materi yang dipelajari yaitu (contoh materi tentang wudhu)



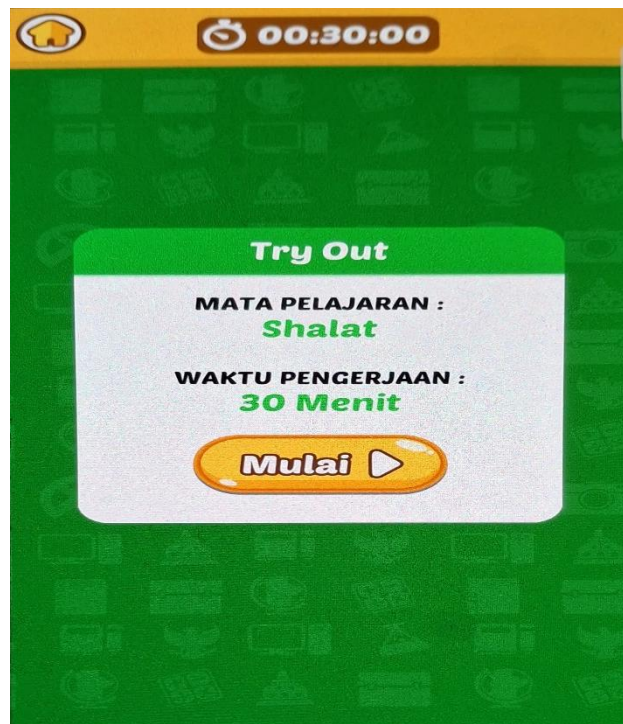
- e. Siswa menjawab Quis dalam Game Edukasi secara Bersama-sama. Siswa yang tidak punya android digabung Bersama dengan siswa yang mempunyai android
- f. Guru memberikan penjelasan tambahan untuk pertanyaan dan jawaban untuk setiap quis yang telah dijawab oleh siswa

- g. Guru mengarahkan siswa untuk lanjut game edukasi dengan memilih menu “TRY OUT”

1. Siswa memilih menu “Try Out”



2. Tampilan menu “Try Out”.
Siswa menekan tombol mulai



3. Siswa memilih tema sesuai dengan materi pelajaran (contoh materi wudhu)

a. Tema yang akan dipilih



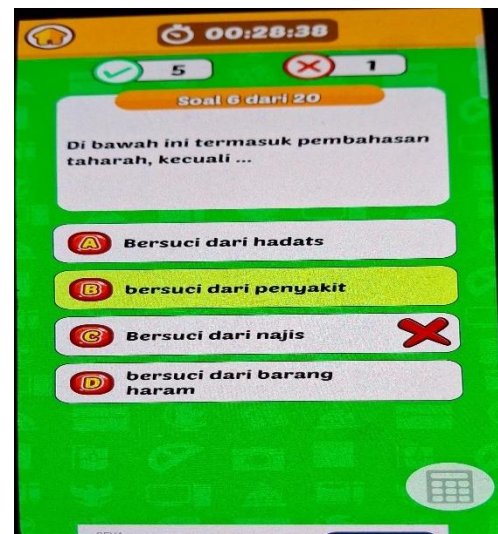
b. Tampilan start try out



c. Tampilan kuis jika menjawab benar



d. Tampilan kuis jika menjawab salah



e. Hasil Try Out Siswa



- h. Guru memberikan bonus game kepada siswa yang paling banyak menjawab kuis dengan tepat



4. Peserta didik bekerja sama menjawab kuis dalam game edukasi

Peserta didik dapat belajar secara efektif melalui pengamatan dan kolaborasi dengan orang lain. Hal ini memperkuat keterampilan sosial peserta didik. Sambil menanamkan nilai-nilai Islam seperti kerja sama, saling menghargai dan menyambung tali persaudaraan.

5. Peserta didik yang menang mendapat bonus game dari guru

“kita diberikan Batasan 20 soal kuis yang harus dijawab dengan benar dari 60 kuis yang ada dalam aplikasi (satu tema terdapat 60 pertanyaan/kuis), namun jika ada teman yang salah menjawab guru akan membantu menjawab atau menjelaskan pertanyaan yang ada sehingga kita dapat memahami pertanyaan tersebut dan mampu menjawab dengan benar.”¹²⁰

6. Evaluasi pembelajaran

Kemudian setelah melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi, guru harus menutup kegiatan pembelajaran. Kegiatan penutup dalam pembelajaran sangat bermanfaat, pada saat itu guru akan melakukan evaluasi dan refleksi untuk membantu peserta didik memahami materi dan membantu guru untuk dapat mengetahui tingkat keberhasilan peserta didik, mengidentifikasi peserta didik yang membutuhkan dukungan khusus atau secara individu, mempersiapkan peserta didik untuk siap lanjut pada tugas berikutnya, membantu peserta didik Menyusun informasi, serta

¹²⁰ Jenifer Rantung, Siswa SMP N 17 Manado, Wawancara 8 November 2024

membantu peserta didik menjadi lebih perhatian dan termotivasi motivasi dalam belajar. Guru juga memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan hasil dari game edukasi yang dilakukan, hal tersebut guna memastikan hasil pengetahuan dan perasaan yang didapatkan dalam game edukasi. Guru perlu mengetahui perasaan peserta didik dalam pengalaman pembelajaran yang dilakukan tersebut dan juga merangkum keseluruhan aktivitas pembelajaran sebagai suatu Kesimpulan.

“setelah selesai bermain game edukasi, saya memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bertanya, untuk memastikan sejauh mana pemahaman peserta didik. Kemudian saya mengajak peserta didik menyimpulkan hasil pembelajaran yang telah dipelajari untuk mendapatkan umpan balik agar saya dapat melihat apakah dengan metode pembelajaran berbasis game edukasi ini berhasil memotivasi penguatan kepada peserta didik. evaluasi saya lakukan untuk bisa melihat hasil pembelajaran dari metode yang saya gunakan yaitu metode pembelajaran yang berbasis game edukasi dimana peserta didik akan bermain sambil belajar. Metode pembelajaran berbasis game edukasi ini sangat bermanfaat terlebih dalam menarik minat peserta didik untuk belajar, membuat peserta didik lebih fokus belajar, yang tadinya mereka tidak betah dalam mengikuti pembelajaran, suka mengantuk bahkan sampai tertidur, suka berlarian dalam kelas atau izin keluar kelas menjadi sangat semangat, tidak izin keluar lagi, suka berkolaborasi, dan tidak berpaling pada hal-hal yang lain diluar pembelajaran. Evaluasi yang saya bisa langsung melihat point siswa pada saat TRY OUT, saya meminta siswa untuk memberikan kesimpulan dari materi pembelajaran sesuai dengan pemahaman yang mereka dapatkan saat pembelajaran berakhir, jadi saya akan memberikan soal tentang materi pembelajaran, dan siswa harus menjawab secara langsung dikertas/buku tulis”¹²¹

Game edukasi memudahkan guru untuk mendapatkan perhatian peserta didik dalam jangka Panjang, game edukasi merupakan cara yang inovatif dalam pembelajaran serta memberikan unsur interaktifitas yang merangsang pembelajaran juga agar supaya peserta didik meningkatkan rasa ingin tahu dengan tantangan yang dapat merangsang dalam pembelajaran.

”terdapat banyak peningkatan pada hasil belajar peserta didik, yang tadinya di awal pembelajaran mereka tidak memahami bahkan tidak

¹²¹ Khairunnisa korompot, guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado, wawancara: 6 november 2024

mampu menjawab pertanyaan tentang materi (pertanyaan pemantik) yang diberikan, setelah selesai pembelajaran mereka mampu menjawab dengan hasil yang memuaskan.”¹²²

“saya sangat suka dengan game edukasi yang diterapkan, karena saya menjadi merasa lebih semangat dan tertantang untuk menjawab kuis-kuis tersebut dan juga sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana saya memahami pembelajaran agama Islam, saya sangat merasa senang Ketika berhasil menjawab dengan benar karena hal itu berarti saya memiliki peningkatan.”¹²³

Evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru setelah penerapan metode pembelajaran berbasis game edukasi berupa tanya jawab sebagai umpan balik, meminta Kesimpulan dari peserta didik, point dari TRY OUT Game Edukasi dan juga soal asesmen. Hasil atau pencapaian dari metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi ini dapat dilihat dengan adanya peningkatan pada hasil belajar peserta didik, yang tadinya tidak mampu menjawab pertanyaan tentang materi (pertanyaan pemantik) atau tugas yang diberikan maupun ulangan mereka mampu menjawab dengan hasil/nilai yang memuaskan.

2. Kendala dan Solusi metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado

I. Beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi

1) Terdapat beberapa peserta didik yang tidak mempunyai handphone

“dalam penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi salah satu kendalanya adalah, terdapat peserta didik yang tidak mempunyai handphone. Ada yang karena handphone rusak dan juga benar-benar tidak diizinkan orang tua untuk peserta didik menggunakan handphone..”¹²⁴

2) Peserta didik tetap fokus pada handphone setelah game tersebut berakhir.

¹²² Khairunnisa korompot, *guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado*, wawancara: 6 november 2024

¹²³ Nazwa Riful, *Siswa SMP N 17 Manado*, Wawancara : 18 November 2024

¹²⁴ Khairunnisa korompot, *guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado*, wawancara: 7 november 2024

“pada saat game sedang berlangsung ada peserta didik yang tetap memainkan game bonus seperti basket ball, flappy bee, squirrel jump, crazy soccer. (bagi peserta didik yang berhasil menjawab 20 pertanyaan atau kuis akan mendapat hadiah oleh guru memainkan game bonus dalam aplikasi Selama 5 menit).”¹²⁵

3) Kendala pada HP Siswa

“ada beberapa peserta didik yang sudah menggunakan iphone sehingga tidak bisa download aplikasi game edukasi tersebut karena game itu hanya bisa di download di android, dan juga salah satu peserta didik yang ram/memory handphone nya sudah full memory sehingga tidak bisa untuk download aplikasi lagi.”¹²⁶

II. Solusi yang dilakukan untuk mengatasi kendala :

a. Guru mengajak siswa untuk berkerja sama

“saya mengajak peserta didik yang tidak mempunyai handphone ataupun yang tidak mengaplikasikan game edukasi tersebut agar dapat bergabung dengan peserta didik yang sedang memainkan game itu, kemudian Ketika permainan berakhir saya meminta peserta didik yang sudah selesai bermain itu untuk meminjamkan kepada temannya yang belum bermain.”¹²⁷

b. Guru melakukan kontrol kepada siswa

“pada saat memulai permainan saya mengawasi peserta didik hingga selesai permainan dengan berjalan dan melakukan kontrol agar peserta didik tidak membuka aplikasi yang lain dan lebih tertib.”¹²⁸

Hasil Temuan Penelitian

1. Penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17

Berikut tahapan penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado :

1) Menyiapkan pembelajaran dalam RPP

¹²⁵ Khairunnisa korompot, *guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado*, wawancara: 7 november 2024

¹²⁶ Khairunnisa korompot, *guru mata pelajaran PAI,manado diruang guru SMP n 17 Manado*, wawancara: 7 november 2024

¹²⁷ Ibid'

¹²⁸ Opcit.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) merupakan rencana yang menggambarkan prosedur dan perorganisasian pembelajaran agar guru bisa mencapai kemampuan dasar yang telah ditetapkan dalam standar isi dan silabus. Guru perlu menyiapkan RPP agar pembelajaran berlangsung secara aktif, terstruktur, efektif, terarah dan menyenangkan, dan dapat menumbuhkan minat, kreatifitas, dan mandiri, sesuai bakat, minat, perkembangan fisik, dan psikologi peserta didik.

Guru menyusun pembelajaran penerapan game edukasi di dalam RPP sehingga proses pembelajaran berbasis game edukasi yang akan dilaksanakan dapat berjalan dengan baik.

2) Guru menjelaskan materi pembelajaran

dalam penerapan game edukasi, Guru lebih dahulu menyampaikan atau menjelaskan materi pelajaran kepada peserta didik sebelum mulai menggunakan game edukasi untuk memberikan pengantar dasar materi kepada peserta didik.. Penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik merupakan hal yang penting untuk dilakukan agar supaya tercapai tujuan pembelajaran.

3) Guru mengajak siswa mengaplikasikan game edukasi

Setelah memberikan penjelasan, guru mengajak Peserta didik mengaplikasikan game edukasi, agar penerapan game edukasi dapat dilakukan secara bersamaan dan berjalan dengan baik. Pada saat penerapan metode game edukasi ini, guru melakukan kontrol dengan memantau peserta didik sehingga tidak ada peserta didik yang akan membuka aplikasi yang lain yang tidak sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

4) Peserta didik bekerja sama menjawab Quis dalam game edukasi

Kerjasama dalam konteks pembelajaran yang melibatkan peserta didik merupakan hal yang sangat penting dan diperlukan untuk menyelesaikan suatu tugas kelompok. Kerjasama akan

menanamkan pemahaman untuk saling membantu, membentuk keabran dan kekompakan, untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan konflik.

5) Peserta didik yang menang mendapat bonus game dari guru

Bonus game yang diberikan guru kepada peserta didik yang berhasil menjawab 20 pertanyaan/kuis merupakan apresiasi. Apresiasi merupakan penilaian atas suatu usaha atau pencapaian. guru memberikan apresiasi pada peserta didik menjadi salah satu hal yang penting saat pembelajaran karena dapat memberikan dorongan dan semangat bagi peserta didik yang secara tidak langsung dapat menumbuhkan jiwa kreatif dan inovatif dan mau belajar.

6) Evaluasi pembelajaran

Evaluasi dalam pembelajaran dilakukan untuk menentukan tercapai atau tidaknya kualitas pembelajaran secara keseluruhan, tujuan dilakukan evaluasi setelah proses pembelajaran adalah untuk menghasilkan informasi yang akurat terkait tingkat pencapaian tujuan pembelajaran. ketika guru selesai melakukan penerapan game edukasi terhadap peserta didik, guru akan melakukan evaluasi dengan cara memberikan pertanyaan pemantik kepada peserta didik dan juga meminta peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran agar guru dapat mengetahui sudah sejauh mana tingkatan pemahaman peserta didik.

2. Kendala dan Solusi metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado

Kendala merupakan suatu kondisi dimana gejala hambatan atau kesulitan menjadi penghalang tercapainya suatu keinginan. Kendala dalam arti yang lain ialah rintangan, halangan, keadaan yang membatasi, sesuatu yang menghalangi atau mencegah pencapaian.

Jadi kendala adalah suatu masalah atau suatu keadaan yang menjadi penghambat untuk mencapai tujuan yang ingin dicapai dan harus memiliki Solusi tertentu yang sesuai dengan kendala yang dihadapinya.

I. Beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi

- 1). peserta didik yang tidak mempunyai handphone. Ada yang karena handphone rusak dan juga benar-benar tidak diizinkan orang tua untuk peserta didik menggunakan handphone
- 2). Peserta didik tetap pada saat game sedang berlangsung. ada peserta didik yang tetap memainkan game bonus dalam permainan seperti basket ball, flappy bee, squirrel jump, crazy soccer.
- 3). Kendala pada handphone peserta didik.
ada beberapa peserta didik yang sudah menggunakan iphone sehingga tidak bisa download aplikasi game edukasi tersebut karena game itu hanya bisa di download di android, dan juga salah satu peserta didik yang ram/memory handphone nya sudah full memory sehingga tidak bisa untuk download aplikasi lagi.

III. Solusi untuk mengatasi kendala :

a. Guru mengajak siswa untuk berkerja sama

Guru mengajak peserta didik yang tidak mempunyai handphone ataupun yang tidak mengaplikasikan game edukasi tersebut agar dapat bergabung dengan peserta didik yang sedang memainkan game itu, kemudian Ketika permainan berakhir guru meminta peserta didik yang sudah selesai bermain itu untuk meminjamkan kepada temannya yang belum bermain.

b. Guru melakukan kontrol kepada siswa

pada saat memulai permainan saya mengawasi peserta didik hingga selesai permainan dengan berjalan dan melakukan kontrol agar peserta didik tidak membuka aplikasi yang lain dan lebih tertib.”

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

1. Penerapan Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi Di SMP N 17 Manado
 - a. Menyiapkan pembelajaran dalam RPP. guru menyiapkan RPP untuk mengajar. Tahap pelaksanaan penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi dalam RPP.
 - b. Guru menjelaskan materi pembelajaran sesuai bahan ajar. Penyampaian materi oleh guru kepada peserta didik merupakan hal yang sangat penting dilakukan untuk memperoleh pemahaman peserta didik supaya tercapai tujuan pembelajaran.
 - c. Guru mengajak peserta didik mengaplikasikan game edukasi. guru mengajak Peserta didik mengaplikasikan game edukasi, juga mengawasi peserta didik agar penerapan game edukasi dapat dilakukan secara bersamaan dan berjalan dengan baik.
 - d. Peserta didik bekerja sama menjawab kuis dalam game edukasi. Kerjasama akan menanamkan pemahaman untuk saling membantu, membentuk keabran dan kekompakan, untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan menyelesaikan konflik.
 - e. Peserta didik yang menang mendapat bonus game dari guru. Bonus game yang diberikan guru kepada peserta didik yang berhasil menjawab 20 pertanyaan/kuis merupakan apresiasi.
 - f. Evaluasi. Evaluasi dalam pembelajaran dilakukan untuk menentukan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.
 - g. Evaluasi pembelajaran yang dilakukan guru setelah penerapan metode pembelajaran berbasis game edukasi berupa tanya jawab sebagai umpan balik, meminta Kesimpulan dari peserta didik, point dari TRY OUT Game Edukasi dan juga soal asesmen. Hasil atau pencapaian dari metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi ini

dapat dilihat dari peningkatan pada hasil belajar peserta didik, yang tadinya menjawab pertanyaan tentang materi (pertanyaan pemantik) yang diberikan, setelah selesai pembelajaran mereka mampu menjawab dengan hasil/nilai yang memuaskan.

2. Beberapa kendala yang dihadapi oleh guru dalam penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi : 1). Terdapat beberapa siswa yang tidak mempunyai handphone, 2). Peserta didik tetap fokus pada setelah game tersebut setelah permainan berakhir 3). Kendala pada HP Siswa. Solusi yang dilakukan oleh guru yaitu: 1) Guru mengajak peserta didik untuk bermain game Bersama-sama dan secara bergantian, 2) Guru melakukan kontrol kepada peserta didik. guru mengawasi peserta didik hingga selesai permainan.

B. *Saran*

1. Kepada tenaga pendidik, dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih menarik dapat menggunakan game edukasi sehingga pembelajaran dapat memotifasi peserta didik agar lebih giat belajar menggunakan media pembelajaran
2. Peserta didik diharapkan untuk lebih giat belajar, salah satunya dengan game edukasi yang digunakan meskipun diluar pembelajaran di sekolah.
3. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadikan bahan untuk dikaji sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan perbandingan penelitian selanjutnya. Namun perlu dipahami bahwa penelitian ini masih banyak kekurangan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abuddin nata, *Ilmu Pendidikan islam* (Jakarta: Kencana, 2010)
- Andi Prastowo, *Menyusun Rencana pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Termatik Terpadu*, Jakarta: Prenademedia Group, (2015).
- Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, Semarang: Toba Putra, (2005).
- Departemen Pendidikan Nasional, *kamus besar bahasa Indonesia edisi ketiga*, Jakarta: balai pustusaka, (2001).
- Djamal, M. *Paradigma Penelitian Kualitatif*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2015).
- H.M Arifin. *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003)
- H.M Arifin. *Kapita Selektu Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2003)
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, (2011).
- Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar* (Bandung: CV Pustaka Setia, (2011).
- Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran : Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*, Jakarta: Bumi Aksara, (2008).
- Hamzah B. Uno, *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif Dan Efektif* Jakarta: Bumi Aksara, (2008).
- Hasan Langgulung, *beberapa pemikiran Tentang Pendidikan* (Bandung: Al-Marif),
- Ibnu Khaldun, *Muqaddimah (Terjemah)* (Jakarta: Ahmadie: Thoha Pustaka Firdaus, 2011)
- Jamil, *Strategi Pembelajaran* Jakarta: AR-Ruzz Media, (2016).
- Joan Freeman dan Utami munandar, *jejak-jejak permainan Tradisional Indonesia Untuk Pembelajaran kesenian* UMMPress, (2017).
- Lexy J. Moleong, *Metodologi Penetian Kualitatif* Cet.35; Jakarta: PT Remaja Rosdakarya, (2016).
- M.Quraish Shihab, *Tafsir Al-Misbah: Pesan, Kesan dan Kesan dan Keserasian Alqur'an Jilid 15*. (Jakarta: Lentera Hati, (2004).
- Madya Ekosusilo, *Pendidikan Islam* (Bandung : Pesada, 2015)

- Muzayyin Arifin, *Filsafat Pendidikan Islam* (Jakarta: PT Bumi Kasara, 203)
- Nugroho, Riant *prinsip penerapan pembelajaran*, Jakarta: balai pustaka, (2003)
- R. Wulandari, H Susilo and Kuswandi, *Penggunaan multimedia interaktif Bermuatan Game Edukasi untuk meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*, Malang, (2017).
- Ricu Sidiq, *Game Edukasi: Strategi dan Evaluasi Belajar sesuai abad 21* Medan: Yayasan Kita Menulis, (2022).
- Rumusan, *Belajar dan Pembelajaran* , Jakarta: PT Kharisma Putra Utama, (2017).
- S. Koriaty and M. .D. Agustani, *PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN GAME EDUKASI UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA*, Vol. 14 Yogyakarta: Bumi Aksara : (2016).
- Sagala Syaiful , *Konsep dan Makna Pembelajaran* Bandung : Alfabeta, (2010).
- Simamora Sabrina Reny, *Game Edukasi STRATEEGI DAN EVALUASI BELAJAR SESUAI ABAD 21* Bandung: Yayasan Kita Menulis : (2022).
- Sunyo Adji Purnomo, *Games For Fun Learning And Teaching* Bandung: Yrama Widya, (2016).
- Syaiful Bahri Djamarah, *guru dan anak didik dalam interaksi edukatif*, Jakarta: Rineka Cipta, (2000).
- Syharsono dan Ana Retnoningsih, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* Semarang: Widya Karya, (2009).
- Ummul Qura, *Pendidikan Islam*, Jurnal: Pendidikan: Vol. VI, No, 2 september, 2015),
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Yogyakarta : Media A badi,. (2005).
- Wandah Wibawa, *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)* (Semarang, LPPM UNNES : 2020)
- Wandah Wibawanto, *Board Game Edukasi (Makasar, Media Pustaka: (2024)*
- Windy Ayu Kurnia, “*efektifitas Penggunaan media Interaktif berbasis game Based Learning terhadap minat dan hasil belajar siswa*” Jakarta, media utama, 2017)

LAMPIRAN

1. Profil Sekolah

Nama Sekolah : SMP N 17 Manado
Kepala Sekolah : Dra. Jenny Etty Pande, M.Si
NPSN : 70035456
Status : Negeri
Bentuk Pendidikan : SMP
Status Kepemilikan : Pemerintah Daerah
SK Pendirian Sekolah : 262/KEP/D.01/DIKBUD/2022
Tanggal SK Pendirian : 25-10-2022
SK Izin Operasional : 262/KEP/D.01/DIKBUD/2022
Tanggal SK Izin Operasional : 2022-10-25
Akreditasi : -
Kurikulum : Kurikulum Merdeka
Alamat : Kleak, Kecamatan Malalayang
Kota : Manado
Provinsi : Sulawesi Utara

Sarana dan Prasana SMP N 17 Manado

No	Sarana dan Prasarana	Jumlah
1	Ruang Kelas	4
2	Ruang Guru	1
3	Ruang Kepsek	1
4	Ruang TU	1
5	Ruang Perpustakaan	-
6	UKS	-
7	Mushola	-

Peserta Didik di SMP N 17 Manado seluruhnya berjumlah 153 orang. Jumlah peserta didik muslim berjumlah 20 orang, dimana kelas VII berjumlah 11 orang dan kelas VIII berjumlah 9 orang. Sedangkan jumlah peserta didik non muslim berjumlah 123 orang.

PEDOMAN OBSERVASI

Observasi ini dilakukan untuk memperoleh informasi dan data baik mengenai kondisi fisik maupun non fisik dari penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado yang diterapkan guru dan pendidikan agama islam

1. Mengamati proses kegiatan belajar mengajar di kelas VII (tujuh) sampai kelas VIII (delapan) dari awal sampai akhir
2. Mengamati sarana dan prasarana yang digunakan dalam proses pembelajaran
3. Faktor pendukung dan penghambat dalam penerapan metode pembelajaran PAI Berbasis game edukasi di SMP N 17 Manado kecamatan malalayang.

LAMPIRAN WAWANCARA

PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN PAI BERBASIS GAME EDUKASI DI SMP N 17 MANADO

A. Penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi (Guru PAI)

1. Mengapa ibu memakai metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi?
2. Bagaimana penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi?
3. Apakah ada kendala pada saat penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi?
4. Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala pada saat penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi?
5. Apakah metode pembelajaran PAI ini bermanfaat untuk peningkatan terhadap peserta didik?

6. Penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi (Peserta Didik)

1. Apakah menyukai pembelajaran PAI berbasis game edukasi?
2. Lebih tertarik pembelajaran yang menggunakan game edukasi atau tidak?
3. Apakah paham dengan materi yang diberikan guru?
4. Bagaimana kamu mengaplikasikan game edukasi tersebut?
5. Apakah kamu pernah mendapatkan bonus game?
6. Bagaimana perasaan kamu saat penerapan game edukasi ini dan Menurut kamu apakah dengan game edukasi ini dapat meningkatkan kemampuan kamu dalam memahami materi?

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Informan : Khairunnisa korompot
Tanggal : 5 November 2024
Jam : 09.00-09.30
Tempat Wawancara : Ruang Guru
Topik Wawancara : Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Mengapa ibu memakai metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi?	saya ingin mengajar pembelajaran PAI yang tidak membosankan, sehingga saya berpikir untuk mengajar PAI yang sesuai dengan zamannya, zaman sekarang semua orang bahkan anak-anak menggunakan android, oleh karena itu saya memanfaatkan media tersebut dalam pembelajaran sehingga menarik perhatian dan minat siswa dalam belajar PAI terlebih peserta didik sekarang sangat suka bermain game android
2	Bagaimana penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi?	Pertama saya menyiapkan pembelajaran dalam RPP, kegiatan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan RPP, saya menjelaskan materi pembelajaran sesuai bahan ajar terlebih dahulu, kemudian mengajak siswa mengaplikasikan game edukasi, Peserta didik bekerja sama menjawab kuis dalam game edukasi, tetapi tetap saya awasi. Jika ada peserta didik yang menang mendapat bonus game dan Ketika selesai saya melakukan Evaluasi pembelajaran
3	Apakah ada kendala pada saat penerapan metode pembelajaran PAI	Ada beberapa, yaitu terdapat beberapa

	berbasis game edukasi?	siswa yang tidak mempunyai handphone, Siswa tetap fokus pada handphone setelah game tersebut berakhir, ada beberapa peserta didik yang menggunakan iphone sehingga tidak bisa mendownload game edukasi tersebut karena game itu hanya bisa di download di android
4	Bagaimana solusi untuk mengatasi kendala pada saat penerapan metode pembelajaran PAI berbasis game edukasi?	Saya mengajak siswa untuk bergabung, yang tidak mempunyai handphone atau juga yang menggunakan iphone akan bergabung dengan yang punya handphone untuk berkerja sama, kemudian saya melakukan kontrol kepada siswa saat menggunakan game sampai berakhir supaya siswa tidak terus hanya fokus pada handphone.
5	Apakah metode pembelajaran PAI ini bermanfaat untuk peningkatan terhadap peserta didik?	metode pembelajaran berbasis game edukasi ini berhasil memotivasi dan memberikan penguatan kepada peserta didik. Setelah menerapkan Metode pembelajaran berbasis game edukasi ini sangat bermanfaat terlebih dalam menarik minat peserta didik untuk belajar, membuat peserta didik lebih fokus belajar, yang tadinya mereka tidak betah dalam mengikuti pembelajaran, suka mengantuk bahkan sampai tertidur, suka berlarian dalam kelas atau izin keluar kelas menjadi

		sangat semangat, tidak izin keluar lagi, suka berkolaborasi, dan tidak berpaling pada hal-hal yang lain diluar pembelajaran.
--	--	--

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Informan : Alike Pikoli
Tanggal : Jumat, 8 November 2024
Jam : 07.00-07.20
Tempat Wawancara : Halaman Sekolah
Topik Wawancara : Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menyukai pembelajaran PAI berbasis game edukasi?	ya, saya sangat suka
2	Lebih tertarik pembelajaran yang menggunakan game edukasi atau tidak?	saya suka dengan pembelajaran agama, tetapi saya bertambah tertarik Ketika menggunakan game edukasi. karena selain menambah saya untuk lebih semangat dalam belajar juga menambah wawasan saya
3	Apakah kamu paham dengan materi yang diberikan guru dengan menggunakan game edukasi?	Ya saya paham. Karena ketika kami menjawab pertanyaan, jawaban yang kami pilih akan dijelaskan lagi oleh guru sebelum kita ke pertanyaan quiz selanjutnya.
4	Apakah game ini mudah digunakan?	Iya, saya merasa game ini sangat mudah karena gampang digunakan selain itu isi dari pertanyaan game tersebut bisa saya jawab dengan mudah
5	Bagaimana kamu menggunakan game edukasi tersebut?	Membuka game pada aplikasi yang sudah terinstal di android, kemudian kita akan menjawab quis dalam game secara Bersama-sama, saya harus menjawab kuis dengan cepat dan tepat, jika saya mampu menjawab 20 pertanyaan dengan tepat akan mendapatkan bonus game

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Informan : Jenifer Rantung
Tanggal : Jumat, 8 November 2024
Jam : 07.50-08.10
Tempat Wawancara : Halaman Sekolah
Topik Wawancara : Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menyukai pembelajaran PAI berbasis game edukasi?	ya, saya sangat suka dengan game edukasi
2	Lebih tertarik pembelajaran yang menggunakan game edukasi atau tidak?	saya lebih suka belajar PAI apalagi saat bermain menggunakan game edukasi
3	Apakah kamu paham dengan materi yang diberikan guru dengan menggunakan game edukasi?	Ya bahkan saya menjadi lebih paham. Karena sebelum memulai game itu guru sudah lebih dulu menjelaskan materi, jadi Ketika bermain game saya berhasil menjawab quiz, akan tetap mendapat penjelasan ulang dari guru tentang jawaban yang dipilih
4.	Apakah game ini mudah digunakan ?	Iya, saya merasa sangat mudah digunakan karena selain system yang sangat lancar game ini juga dapat membantu saya mengetahui sejauh mana memahami materi
5.	Bagaimana kamu menggunakan game edukasi tersebut?	Saya menggunakan aplikasi tersebut di android, saya akan menjawab quiz, dan saat menjawab juga mendapat penjelasan dari guru kemudian lanjut pada pertanyaan selanjutnya. Saya dan teman-teman akan berlomba untuk menjawab pertanyaan dengan cepat dan juga tepat.

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Informan : Nazwa Riful
Tanggal : Senin, 18 November 2024
Jam : 08.30-08.59
Tempat Wawancara : Halaman Sekolah
Topik Wawancara : Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menyukai pembelajaran PAI berbasis game edukasi?	ya, saya sangat suka dengan game edukasi, saya sampai memainkannya di rumah
2	Lebih tertarik pembelajaran yang menggunakan game edukasi atau tidak?	saya suka belajar PAI dan juga lebih bertambah suka saat bermain menggunakan game edukasi, karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik
3	Bagaimana kamu menggunakan game edukasi tersebut?	Saya menggunakan game tersebut lewat aplikasi yang ada di android. Kemudian saya menjawab quiz secara Bersama-sama seperti berlomba dengan teman-teman. saya harus menjawab dengan cepat dan benar
4	Apakah kamu paham dengan materi yang diberikan guru dengan menggunakan game edukasi?	Ya paham. Karena guru akan menjelaskan ulang tentang jawaban tepat dari quiz, sehingga menambah pemahaman saya tentang materi yang diajarkan.
5	Apakah game ini mudah digunakan?	Iya, game ini mudah digunakan karena saya hanya perlu menjawab quiz dan game ini tidak perlu menggunakan data seluler, system pada aplikasi juga sangat lancar.
6	Bagaimana perasaan kamu saat penerapan game edukasi ini dan Menurut kamu apakah dengan game edukasi ini dapat meningkatkan kemampuan kamu dalam memahami materi?	saya menjadi merasa lebih semangat dan tertantang untuk menjawab kuis-kuis tersebut dan juga sebagai alat untuk mengetahui sejauh mana saya memahami pembelajaran agama Islam, saya sangat merasa senang Ketika berhasil menjawab dengan benar karena hal itu berarti saya memiliki peningkatan.

TRANSKIP WAWANCARA

Nama Informan : Ranga Adolung
Tanggal : Senin, 18 November 2024
Jam : 09.00-09.15
Tempat Wawancara : Halaman Sekolah
Topik Wawancara : Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah menyukai pembelajaran PAI berbasis game edukasi?	ya, saya sangat suka dengan game edukasi, saya sampai memainkannya di rumah
2	Lebih tertarik pembelajaran yang menggunakan game edukasi atau tidak?	saya suka belajar PAI dan juga lebih bertambah suka saat bermain menggunakan game edukasi, karena membuat pembelajaran menjadi lebih menarik
3	Bagaimana kamu menggunakan game edukasi tersebut?	Saya menggunakan game tersebut lewat aplikasi yang ada di android. Kemudian saya menjawab quiz secara Bersama-sama seperti berlomba dengan teman-teman. saya harus menjawab dengan cepat dan benar
4	Apakah kamu paham dengan materi yang diberikan guru dengan menggunakan game edukasi?	Ya paham. Karena guru akan menjelaskan ulang tentang jawaban tepat dari quiz, sehingga menambah pemahaman saya tentang materi yang diajarkan.
5	Apakah game ini mudah digunakan?	Iya, game ini mudah digunakan karena saya hanya perlu menjawab quiz dan game ini tidak perlu menggunakan data seluler, system pada aplikasi juga sangat lancar.

DOKUMENTASI PENELITIAN

Wawancara dengan guru PAI SMP N 17 Manado



Penerapan Metode Pembelajaran PAI Berbasis Game Edukasi



Wawancara dengan peserta didik kelas



IDENTITAS PENULIS



Nama : Putri Rahmawati El Buton

Tempat Tanggal Lahir : Manado, 18 Agustus 2001

Alamat : Lingkungan III, Malalayang satu Barat, Kecamatan
Malalayang

No. Hp : 082393460947

Nama Orang Tua

Bapak : Rabiul El Buton

Ibu : Fatmawati Moha

Riwayat Pendidikan

SD : MI Kayubulan Manado

SMP : SMP Negeri 8 Manado

SMA : SMA Negeri 3 Manado