

**IMPLEMENTASI METODE PEMBELAJAR BERBASIS *SMART GAMES* DALAM  
MENINGKATKAN MINAT BELAJAR MAPEL PAI DI SMPIT MIFTAHUL HUDA VII**

**Asep Wildan**

**Sheno Kusumanandi**

Prodi Pendidikan Agama Islam Institut Agama Islam Tasikmalaya

[asepwildan@gmail.com](mailto:asepwildan@gmail.com)

**ABSTRAK**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin berkembang saat ini dijadikan sebagai solusi dalam setiap permasalahan yang terjadi khususnya pada bidang pendidikan. Hal ini tentunya membawa dampak yang positif bagi dunia pendidikan. Pembelajaran di kelas tidak akan efektif jika hanya menggunakan satu metode dalam pembelajaran melainkan harus didukung oleh berbagai metode pembelajaran yang lain agar suasana kelas menjadi lebih hidup dan tidak terkesan monoton. Untuk tercapainya tujuan pembelajaran salah satunya dengan pemilihan suatu strategi atau metode pembelajaran. Guru berinovasi menggunakan berbagai metode pembelajaran, salah satunya menggunakan metode *smart games* metode berbasis *game* ini menggunakan media berupa quiz. Pembelajaran PAI merupakan pembelajaran yang dalam satu minggunya hanya dilaksanakan dua jam pembelajaran. Untuk menghilangkan rasa bosan pada peserta didik, guru berinovasi dan berkreasi dengan mengemas pembelajaran dengan metode bermain. Penelitian ini merupakan sebuah penelitian yang memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan dari metode *smart game* dalam pembelajaran PAI di SMPIT Miftahul Huda VII, Tasikmalaya. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan data disajikan dalam bentuk deskriptif. Peneliti mengumpulkan data penelitian dengan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Analisis data dengan menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan. Dari hasil analisis data penelitian pada pembelajaran PAI yang menggunakan metode *smart game* bahwa :Metode *smart game* digunakan sebagai evaluasi pembelajaran; Metode *smart game* diterapkan sesuai dengan materi; Dalam penerapannya metode ini termasuk metode yang digemari peserta didik; Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat melihat dan menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut menjadikan suasana kelas yang aktif dan membawa kesenangan serta kenyamanan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas.

**Kata Kunci :** Metode Pembelajaran, PAI, Metode *Smart Game*.

**ABSTRACT**

The development of science and technology which is increasingly developing is currently being used as a solution in every problem that occurs, especially in the field of education. This certainly has a positive impact on the world of education. Learning in class will not be effective if only using one method in learning but must be supported by various other learning methods so that the class atmosphere becomes more lively and does not seem monotonous. To achieve learning objectives, one of them is by choosing a strategy or learning method. Teachers innovate using various learning methods, one of which is using the smart games method. This game-based method uses media in the form of quizzes and guessing games. Learning Islamic religious education is learning in one week only carried out three hours of learning. To get rid of boredom in students, teachers innovate and be creative by packaging learning with playing methods. This research is a study that aims to find out how the application of the smart game method in learning PAI at SMPIT Miftahul Huda VII. This research uses a qualitative approach and data is presented in a descriptive form. Researchers collected research data by interview, observation, and documentation techniques. Data analysis using data reduction, data presentation, and drawing conclusions. From the results of analysis of research data on Islamic religious education learning using the smart game method that: the smart game method is used as a learning evaluation, the smart game method is applied according to the material, so not all learning material only uses this method, in the application of this method is a method that is popular with students, based on the results of the research, researchers can see and conclude that learning using this method creates an active classroom atmosphere and brings pleasure and comfort to students in participating in learning activities in class.

**Keywords :** Learning Method, PAI, *Smart Game* Method.

**PENDAHULUAN**

Di era modern saat ini dimana teknologi semakin canggih dan berkembang dengan pesat telah mengubah pola hidup masyarakat terutama di dunia anak-anak dan kalangan remaja usia produktif. Di era modernisasi saat ini, kini anak-anak atau para remaja di usia produktif lebih menggemari game online seperti *play station*, *mobile legend*, *free fire*, *PUBG*, dan lain sebagainya.

Namun permainan tersebut membawa dampak yang tidak baik bagi perkembangan anak, anak menjadi seseorang yang individualis, emosi yang tidak terkendali saat bermain dengan temannya, serta kurangnya interaksi dengan lingkungannya. Terlebih permainan tersebut dimainkan dengan berdiam dan duduk saja yang tentunya akan membawa resiko buruk terhadap kesehatan anak dan merusak mata karena anak terus terpaku pada layar *smartphone* mereka dan tentunya anak bisa mengalami obesitas atau kelebihan berat badan, karena yang mereka lakukan hanya duduk terpaku selama berjam-jam. Teknologi yang semakin berkembang pesat, internet bukan hal yang asing lagi bagi anak-anak jaman sekarang, mereka rela merogoh uang saku mereka untuk bermain di warnet sepulang sekolah dan untuk saat ini banyak rumah-rumah yang menjual voucher Wi-Fi dengan harga yang ekonomis hal ini tentu sangat digemari oleh anak-anak dimana mereka dapat dengan bebas mengakses internet untuk bermain games online bersama teman-temannya.

Permainan di jaman sekarang banyak yang menyebabkan kecanduan pada game yang sedang dimainkan.

Berbeda dengan permainan masa lampau, banyak permainan yang melibatkan motorik, serta permainan yang melibatkan keberanian, kerjasama, dan eksplorasi lingkungan. Seperti permainan egrang, bekel, gasing, gobak sodor, betengan, kasti, lompat tali, petak umpet, dan permainan-permainan yang melibatkan tembang daerah masing-masing seperti di Jawa ada cublak-cublak suweng. Tentunya permainan-permainan tersebut sangat bermanfaat bagi perkembangan anak sekaligus pertumbuhan anak. Bermain merupakan dunia anak-anak, melalui bermain anak-anak akan mengenal sekaligus belajar berbagai hal. Dengan menggunakan metode *smart games* ini akan membangkitkan semangat dan minat belajar siswa di kelas, anak terlihat sangat responsif terhadap arahan yang diberikan oleh guru selama permainan berlangsung.

Pada umumnya siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi pelajaran pendidikan agama Islam, disisi lain pembelajaran yang masih berpusat pada guru, suasana kelas yang ramai dan kaku, media pembelajaran yang kurang mendukung, pengorganisasian siswa yang belum maksimal merupakan salah satu penyebab utama rendahnya minat belajar siswa di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. *Smart games* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa agar siswa mampu menguasai kompetensi dasar dari materi yang akan dipelajari, pembelajaran dengan menggunakan metode ini tentunya juga diharapkan agar siswa mampu belajar dengan aktif dan terampil. Pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti memang

terkesan monoton, biasanya guru hanya mengajar dengan metode ceramah. Oleh karena itu guru mencari strategi untuk mengubah pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti menjadi mata pelajaran yang menyenangkan dan digemari siswa.

Alasan saya tertarik mengambil tema penelitian ini dikarenakan sebelumnya saya merasakan pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti yang menggunakan metode sebelumnya dengan metode ceramah dirasa kurang efektif dan terasa sangat membosankan sehingga dirasa dapat mengurangi semangat dan konsentrasi siswa selama pembelajaran berlangsung. Selain menggunakan metode ceramah guru biasanya membentuk kelompok-kelompok kecil dan metode tersebut juga dirasa kurang efektif dikarenakan ketika belajar kelompok hanya ada beberapa siswa yang ikut berkontribusi di dalamnya dan yang lainnya hanya numpang nama dan ketika presentasi saja. Guru dalam melaksanakan pembelajaran sangat penting untuk memperhatikan strategi yang digunakan. Oleh karena itu guru mengembangkan strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan.

Metode *smart game* menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan. Tentunya metode tersebut sangat bagus jika diterapkan kedalam pembelajaran pendidikan agama Islam di kelas, karena dapat menarik perhatian siswa dan dapat mengkondisikan suasana kelas, sehingga siswa tidak asik dengan dunianya sendiri. Cara menerapkan metode *smart game* ini guru memberikan arahan dan mengatur jalannya permainan dan siswa mengikuti arahan yang telah diberikan.

Berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan di SMPIT Miftahul Huda VII, peneliti mendapatkan informasi guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti mengenai metode *smart game* yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti menggunakan permainan berupa *Quiz* tanya jawab saat pembelajaran berlangsung khususnya pada saat evaluasi, sebagai guru sifatnya hanya fasilitator, untuk melatih fokus siswa dalam pembelajaran guru berinisiatif mengajak siswa untuk melakukan *Ice Breaking* disela waktu saat pembelajaran berlangsung. Diakhir pembelajaran guru memberikan kesimpulan akhir sebagai penegasan ulang materi yang telah dipelajari. Dengan menggunakan metode tersebut pembelajaran berlangsung dengan lebih efektif dan efisien karena siswa dinilai lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran jika dibandingkan dengan metode yang sebelumnya telah digunakan, karena dengan menggunakan metode *Smart Game* ini guru dengan mudah mengambil nilai siswa yang aktif mengikuti pembelajaran di dalam kelas. Sehubungan dengan ini, peneliti tertarik untuk mengambil judul “Implementasi Metode Pembelajaran Berbasis Smart Game Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mapel Pendidikan Agama Islam Di SMPIT Miftahul Huda VII.

### **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, penelitian lapangan biasa disebut dengan penelitian etnografi atau penelitian *participan observatios* atau *field research*, Jenis penelitian ini termasuk kedalam metode penelitian kualitatif di mana peneliti

mengamati dan berpartisipasi secara langsung dalam penelitian yang dilakukan selama dilapangan. Dalam penelitian ini peneliti secara individu mengamati secara langsung objek yang akan diamati serta berinteraksi selama beberapa waktu yang telah ditentukan. Penelitian kualitatif juga disebut dengan jenis penelitian alamiah adalah jenis penelitian yang mengutamakan pada proses dan makna yang akan diuji atau diukur dengan data berupa data deskriptif. Dalam penelitian ini dibuat dengan mendeskripsikan dalam bentuk naratif atau deskriptif. Jenis penelitian ini memiliki karakteristik alamiah dan dibuat dengan apa adanya dilihat dari fenomena yang terjadi di lapangan yang berfokus pada kualitasnya.

Penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu penelitian dengan menafsirkan peristiwa yang terjadi dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara purposive dan snowball, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif di mana penelitian ini dilakukan untuk menjelaskan fakta atau fenomena yang benar-benar terjadi di lapangan. Dalam penelitian kualitatif bersifat deskriptif peneliti harus mendeskripsikan objek, fenomena, atau *setting* sosial yang akan dituangkan dalam sebuah tulisan

yang bersifat naratif. Dalam penulisannya data dan fakta yang dikumpulkan dalam bentuk kata dan gambar daripada angka.

Tujuan dengan adanya penelitian kualitatif ini untuk mempermudah peneliti dalam melakukan proses wawancara dan pengumpulan data-data observasi, serta dokumentasi. Sampel data diambil dengan menggunakan teknik triangulasi. Partisipan yang ikut andil dalam penelitian ini adalah guru yang mengajar mata pelajaran PAI di kelas VII, peserta didik, serta seluruh pihak yang ikut berpartisipasi dalam penelitian ini, tepatnya di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII. Penelitian ini ditujukan untuk menjelaskan segala sesuatu yang dapat diambil kesimpulannya terkait dengan penerapan metode smart game dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII.

## **A. Hasil dan Pembahasan**

SMPIT Miftahul Huda VII yang beralamat di Kp. Cipangebak Kelurahan Tamansari, Kecamatan Tamansari Kota Tasikmalaya.

### **1. Hasil Penelitian**

#### **a. Uji Validasi**

Dalam sebuah penelitian data hasil penelitian harus diperiksa keabsahannya. Uji keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah data yang dilakukan valid dan dapat dipercaya. Salah satu teknik analisis data adalah Trigulasi.

Trigulasi berasal dari kata "*triagulum*" yang bererti segitiga dan mengacu pada teknik navigasi

dan survei geografis untyuk menentukan lokasi suatu titik dengan mengukur sudut ke titik tersebut dari dua titik lain yang sudah diketahui. Dengan kata lain, trigulasi merupakan pendekatan untuk memeriksa dari berbagai sudut agar hasil penelitian lebih valid dan dapat dipercaya. Berikut beberapa jenis trigulasi yang paling umum :

- a. Trigulasi sumber data mengacu pada penggunaan berbagai sumber data dalam satu penelitian.
- b. Trigulasi metode adalah bentuk trigulasi yang paling sering dikenal melibatkan penggunaan lebih dari satu metode penelitian untuk memeriksa fenomena yang sama.
- c. Trigulasi teori, melibatkan penggunaan lebih dari satu kerangka teoritis atau konseptual untuk menginterpretasikan data yang samna.
- d. Trigulasi peneliti, dalam trigulasi ini terlibat lebih dari satu peneliti untuk mengumpulkan data dan analisis dari satu penelitian.

Sedangkan untuk penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber. Teknik triangulasi data adalah pengecekan data atau pemeriksaan ulang data. Triangulasi sumber merupakan triangulasi yang mengharuskan peneliti mencari lebih dari satu sumber untuk memahami data atau informasi. Peneliti akan melakukan dengan membandingkan fakta suatu peristiwa dengan sumber-sumber

yang berhubungan dengan penerapan metode *smart game* pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII.

## **2. Pembahasan**

### **1. Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII**

Setelah melakukan observasi proses pembelajaran PAI di SMPIT Miftahul Huda VII peneliti mendapatkan hasil bahwa pembelajaran PAI merupakan hal yang sangat penting bagi peserta didik di sekolah dan tentunya sangat bermanfaat untuk diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Ruang lingkup pembelajaran PAI mencakup empat materi yaitu aqidah akhlak, syariah atau fiqh ibadah, sejarah kebudayaan Islam, dan Al-Qurán hadits. Fungsi pembelajaran PAI diantaranya sebagai pedoman peserta didik dalam menjalankan kehidupan sehari-hari sesuai dengan ketentuan hukum syara, sebagai perbaikan akhlak dan menanamkan ajaran-ajaran Islam, menyempurnakan pengetahuan peserta didik tentang ajaran Islam. Selain itu pembelajaran PAI juga memiliki tujuan yang sesuai dengan pendapat Ismatul Maula, dkk dalam buku yang berjudul pengembangan metode pembelajaran PAI di masa pandemi covid-19 yaitu meningkatkan keimanan dan

ketakwaan kepada Allah melalui pengenalan, pemahaman, dan penghayatan terhadap ayat-ayat Allah Swt, membentuk karakter peserta didik dalam melakukan hubungan antar manusia, dirinya dengan Allah, dan dirinya dengan lingkungan atau alam, serta mengembangkan nalar dan sikap moral yang sesuai dengan keyakinan Islam dalam dirinya sebagai warga masyarakat dan dunia.

## 2. Metode Pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII

Menurut pandangan peneliti, strategi pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII yang diampu oleh Pak Ayi sudah sesuai dengan pendapat Sobri Sutkno dalam buku yang berjudul strategi pembelajaran bahwa guru yang profesional harus dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan disukai oleh peserta didik, guru dituntut untuk menguasai ilmu mendidik dalam hal ini strategi pembelajaran merupakan salah satu hal yang harus dikuasai oleh guru karena variasi guru sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Peserta didik akan mudah bosan jika guru selalu menggunakan satu metode pembelajaran yang digunakan

dengan cara yang sama alias monoton hanya itu-itulah saja dalam setiap pertemuan. Dengan hal ini maka guru akan lebih kreatif dalam menentukan metode dalam pembelajaran. Karena pembelajaran yang bervariasi memiliki beberapa tujuan yaitu agar perhatian peserta didik meningkat, memotivasi peserta didik, menjaga wibawa guru, dan mendorong kelengkapan fasilitas pembelajaran.

## 3. Penerapan Metode *Smart Games* dalam Pembelajaran PAI di SMPIT Miftahul Huda VII

Menurut peneliti, penerapan metode *smart games* atau biasa disebut dengan metode bermain dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII sudah sesuai dan tepat dalam penggunaannya. Di awal sudah direncanakan pada saat proses pembuatan perencanaan pembelajaran dengan mempersiapkan metode yang disesuaikan dengan materi pelajaran dan kondisi peserta didik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti dengan pembelajaran yang dibawakan oleh guru dapat diterima oleh siswa dengan antusias dan pembelajaran terkesan menjadi menyenangkan karena ada beberapa siswa yang aktif. Hal ini selaras dengan skripsi yang ditulis oleh Langgeng

Ibah Rahmawati dengan skripsi yang berjudul Peningkatan prestasi belajar mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti menggunakan metode *smart games* dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar siswa dalam pelajaran pendidikan agama Islam dengan menggunakan metode tersebut siswa menjadi lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran di kelas karena suasana yang tercipta sangat menyenangkan. Dalam hal ini siswa mengakui bahwa pembelajaran PAI dengan menggunakan metode bermain terkesan lebih menyenangkan dan materi pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik khususnya pada saat evaluasi soal-soal yang disajikan dalam bentuk permainan dapat menciptakan suasana yang lebih berbeda sehingga materi yang telah dibahas akan lebih cepat masuk ke dalam ingatan peserta didik.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

### **A. KESIMPULAN**

Setelah melaksanakan penelitian maka peneliti dapat mengambil kesimpulan selama penelitian berlangsung. Peneliti telah melakukan wawancara observasi, dokumentasi secara langsung untuk menggali berbagai informasi yang dibutuhkan. Data-data hasil penelitian yang akan menjawab rumusan masalah yang telah ditentukan oleh peneliti yaitu

terkait bagaimana penerapan metode *smart game* pada pembelajaran PAI kelas VII di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII.

Penerapan metode *smart game* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII dilakukan mulai dari tahap perencanaan yaitu seperti biasa guru merancang rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan menyiapkan media apa saja yang akan digunakan pada saat pembelajaran nantinya. Kemudian pada saat pelaksanaannya guru seperti biasa membuka pembelajaran dimulai dengan doa bersama lalu hafalan suratan pendek dilanjutkan dengan penyampaian materi pembelajaran dengan menarik agar suasana kelas menjadi lebih hidup dan hal ini tentunya dapat membangkitkan semangat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, sampai pada tahap evaluasi guru PAI kemudian memberikan soal-soal yang telah dikemas dalam bentuk *games* seperti tebak-tebakan dan *quiz* tanya jawab.

Untuk pembelajaran menggunakan metode tersebut guru PAI memulai pembelajaran sesuai dengan yang ada pada RPP dimulai dari kegiatan pendahuluan, inti, dan evaluasi. Pada awal pembelajaran guru seperti biasa menyampaikan materi dengan metode ceramah agar siswa tidak mudah merasa bosan guru PAI menyelipkan beberapa *ice breaking* untuk mengalihkan kejenuhan peserta didik. Penggunaan metode tersebut pada saat evaluasi karena soal dibuat dengan berbasis

game atau permainan quiz dan tebak-tebakan sehingga pembelajaran tidak menjadi monoton hanya dengan menggunakan satu metode saja. Pembelajaran PAI dengan menggunakan metode bermain secara keseluruhan mendapat respon yang positif dari peserta didik. Yang mereka rasakan saat mengikuti pembelajaran PAI ada perasaan senang ketika mengikuti pembelajaran karena guru pengampu yang kreatif sehingga menciptakan suasana kelas yang nyaman dan menyenangkan dan materi pembelajaran yang disampaikan dapat diterima dan dipahami oleh pesertadidik dengan baik.

### **B. SARAN**

1. Kepala Sekolah SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII, agar tetap mempertahankan program unggulan sekolah sebagai kegiatan yang menarik minat masyarakat luas untuk menempuh pendidikan di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII.
2. Kepada Guru Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Terpadu Miftahul Huda VII, agar selalu mengembangkan strategi dan metode pembelajaran yang selalu bervariasi agar peserta didik menjadi lebih termotivasi dan menambah gairah semangat untuk mempelajari agama Islam. Untuk pelaksanaan kegiatan keagamaan agar selalu dipertahankan bukan hanya diterapkan kepada peserta

didik tetapi untuk seluruh warga sekolah.

3. Kepada peserta didik agar selalu semangat dalam menimba ilmu di sekolah dan dapat mengamalkan materi yang sudah diajarkan oleh guru kedalam kehidupan sehari-hari baik dilingkungan sekolah maupun ketika berada dilingkungan luar sekolah dan masyarakat.
4. Kepada peneliti selanjutnya agar lebih mengembangkan kembali tentang penelitian ini dan melengkapi apa yang belum terdapat dalam hasil penelitian ini.