

**PENERAPAN METODE *SMART GAME*  
PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
DAN BUDI PEKERTI DI SMP ISLAM MAJENANG CILACAP**



**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto  
Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

**Oleh:**

**CITRA TRI JUNIAR  
NIM. 1917402083**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO  
2023**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya :

Nama : Citra Tri Juniar  
NIM : 1917402083  
Jenjang : S-1  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Program Studi : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa naskah Skripsi berjudul **“Penerapan Metode *Smart Game* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Majenang Cilacap”** ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar pustaka.

Apalagi dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar akademik yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 07 Juni 2023

Saya yang menyatakan



**Citra Tri Juniar**

NIM. 1917402083

## PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI**  
**PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**  
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126  
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553  
www.uinsaizu.ac.id

### PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

**PENERAPAN METODE *SMART GAMES* PADA PEMBELAJARAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP ISLAM MAJENANG  
CILACAP**

Yang disusun oleh: Citra Tri Juniar (NIM. 1917402083), Jurusan Pendidikan Islam, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesi Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, telah diujikan pada tanggal 23 Juni 2023 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 07 Juli 2023

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/ Sekretaris Sidang,

**Dr. H. Yuslam, M.Pd**  
NIP. 196801091994031001

**Rahman Affandi, S.Ag, M.Si**  
NIP. 196808032005011001

Penguji Utama,

**Dwi Privanto, S.Ag, M.Pd.**  
NIP. 197606102003121004

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Islam,



**Dr. H. M. Slamet Yakya, M.Ag.**  
NIP. 19771104 200312 1 003

## NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Citra Tri Juniar  
Lampiran : -

Kepada Yth.

Ketua Jurusan Pendidikan Islam

UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto

di Purwokerto

***Assalamuálaikum Wr. Wb.***

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa:

Nama : Citra Tri Juniar

NIM : 1917402083

Jurusan : Pendidikan Islam

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Penerapan Metode *Smart Game* pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Majenang

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof. K.H Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqasyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih.

***Wassalamuálaikum Wr. Wb***

Purwokerto, 07 Juni 2023

Pembimbing,



**Drs. H. Yuslam, M.Pd**

NIP. 19680109199403 1 001

# **PENERAPAN METODE *SMART GAMES* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI DI SMP ISLAM MAJENANG CILACAP**

Citra Tri juniar  
1917402083

## **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 dan game tebak-tebakan. Pembelajaran pendidikan agama Islam merupakan pembelajaran yang dalam satu minggunya hanya dilaksanakan tiga 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 dan BP di SMP Islam Majenang, Kabupaten Cilacap.

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 pendidikan agama Islam yang menggunakan metode *smart game* bahwa: 1) metode *smart game* digunakan sebagai evaluasi pembelajaran, 2) metode *smart game* diterapkan sesuai dengan materi, jadi tidak semua materi pembelajaran hanya menggunakan metode tersebut, 3) dalam penerapannya metode ini termasuk metode yang digemari peserta didik, 4) berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat melihat dan menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode tersebut menjadikannya 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*.

# **THE APPLICATION OF THE SMART GAMES METHOD IN ISLAMIC RELIGIOUS EDUCATION AND CHARACTERISTICS AT SMP ISLAM MAJENANG CILACAP**

Citra Tri Juniar  
1917402083

## **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 and BP at SMP Islam Majenang, Cilacap Regency.

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: 1) the smart game method is used as a learning evaluation, 2) the smart game method is applied according to the material, so not all learning material only uses this method, 3) in the application of this method is a method that is popular with students, 4) 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.

## MOTTO

“Selalu diyakinkan dengan kata-kata “Mustahil Allah membawamu sejauh ini hanya untuk gagal”



## PERSEMBAHAN

### *Bismillahirrahmanirrahim*

Tiada kata yang dapat penulis ungkapkan, Alhamdulillah segala rasa syukur atas limpahan rahmat dan nikmat yang telah Allah Swt berikan. Dengan dibebaskannya segala kesulitan yang telah penulis hadapi. Karya ini akan saya persembahkan untuk orang-orang tersayang yang telah banyak membantu penulis selama menempuh pendidikan S-1 di UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto diantaranya yakni:

1. Seseorang yang paling berjasa dalam hidup saya, yang sangat bertanggung jawab atas kehidupan saya, kebahagiaan saya dan yang telah mempersiapkan pendidikan terbaik untuk saya, yang tidak lain adalah kedua orang tua saya yang paling saya cintai dan saya hormati Bapak Tarno dan Ibu terhebat saya Ibu Warsih yang tentunya tidak pernah henti mendoakan saya dan berjuang demi pendidikan saya.
2. Selanjutnya, orang tua kedua saya di Pondok Pesantren Darul Falah Ayah Dr. H. Supani, M.A dan Bunda Hj. Enung Asmaya, M.A. yang telah mendidik, membimbing dan selalu memberikan nasihat terbaiknya kepada saya yang tentunya sangat bermanfaat untuk kehidupan saya kedepannya.
3. Kakak-kakak saya yang sangat saya sayangi dan saya banggakan Wahyuni dan Apriyana, yang selalu menyayangi dan memberikan bantuan kepada saya, dan selalu menjadi tempat ternyaman saya untuk saling bertukar cerita dan pengalaman.
4. Almamater tercinta yaitu UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah memberikan saya tempat untuk menuntut ilmu sampai saya menyelesaikan tugas akhir ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah Swt atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan inayahnya sehingga atas ridho-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Metode Smart Game Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Majenang”. sholawat dan salam semoga tercurahkan kepada Baginda Nabi Agung Muhammad Saw yang dinantikan syafaatnya kelak di *yaumul qiyamah*.

Dalam proses penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Moh. Roqib, M.Ag., selaku Rektor UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. H. Suwito, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Suparjo, M.Ag., selaku Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Prof. Dr. Subur, M.Ag., selaku Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
6. Dr. H. Slamet Yahya, M.Ag., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
7. Rahman Affandi, M.S.I selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Dr. Hj. Sumiarti, M.Ag., selaku Penasehat Akademik PAIE angkatan 2019.
9. Dr. H. Yuslam, M.Ag., selaku Pembimbing Skripsi yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan nasehatnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

10. Segenap dosen dan staff administrasi Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto yang telah banyak membantu penulis selama perkuliahan hingga skripsi.
11. Bapak Nurjaman, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMP Islam Majenang.
12. Ibu Dyah Ayu Tri Istiana, S.Pd selaku Waka Kurikulum SMP Islam Majenang.
13. Bapak David Apriyana, S.Pd dan Ibu Trias Syahriatul, S.Pd selaku Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMP Islam Majenang.
14. Teman-teman seperjuangan kelas PAI E angkatan 2019 yang telah menemani dan berjuang bersama selama kegiatan perkuliahan.
15. Teman-temanku di Pondok Pesantren Darul Falah yang sudah kebersamai penulis di pondok dan menjadi tempat untuk bertukar pikiran.
16. Masdek dan mama tati yang telah memberikan dukungan serta doá dan ,menjadi tempat penulis berkeluh kesah dan selalu menemani dalam setiap proses penulisan skripsi.
17. Semua pihak yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian.

Hanya ucapan terimakasih yang dapat penulis sampaikan. Semoga segala keberkahan dan kebaikan dari Allah Swt selalu tercurahkan kepada semuanya. Segala amal dan ibadah dapat diterima oleh Allah Swt. Penulis berharap dengan adanya skripsi ini dapat dijadikan sebagai tambahan pengetahuan yang nantinya dapat bermanfaat untuk banyak orang.

Purwokerto, 08 Juni 2023

Penulis



**Citra Tri Juniar**

NIM. 191740208

## DAFTAR ISI

<b>PENERAPAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>NOTA DINAS PEMBIMBING</b> .....	<b>iv</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xi</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	<b>xiii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang Masalah</b> .....	<b>1</b>
<b>B. Definisi Konseptual</b> .....	<b>4</b>
<b>C. Rumusan Masalah</b> .....	<b>6</b>
<b>D. Tujuan dan Manfaat Penelitian</b> .....	<b>7</b>
<b>E. Sistematika Pembahasan</b> .....	<b>8</b>
<b>BAB II METODEDE SMART GAME PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI</b> .....	<b>10</b>
<b>A. Tinjauan Umum Metode Pembelajaran <i>Smart Game</i></b> .....	<b>10</b>
<b>B. Pengertian Metode <i>Smart Game</i></b> .....	<b>17</b>
<b>C. Pembelajaran</b> .....	<b>21</b>
<b>D. Pendidikan Agama Islam</b> .....	<b>22</b>
<b>E. Telaah Penelitian Sebelumnya</b> .....	<b>31</b>
<b>BAB III METODEDE PENELITIAN</b> .....	<b>33</b>
<b>A. Jenis Penelitian</b> .....	<b>33</b>
<b>B. Tempat dan Waktu Penelitian</b> .....	<b>34</b>
<b>C. Objek dan Subjek Penelitian</b> .....	<b>35</b>
<b>D. Teknik Pengumpulan Data</b> .....	<b>38</b>
<b>E. Uji Keabsahan Data</b> .....	<b>40</b>

<b>F. Metode Analisis Data .....</b>	<b>40</b>
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>43</b>
<b>A. Penerapan Metode <i>Smart Game</i> pada Pembelajaran PAI .....</b>	<b>43</b>
1. Pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang .....	43
2. Metode Pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang.....	44
3. Penerapan Metode <i>Smart Games</i> dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Majenang.....	47
<b>B. Analisis Data .....</b>	<b>55</b>
1. Pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang .....	55
2. Metode Pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang.....	56
3. Penerapan Metode <i>Smart Games</i> dalam Pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang .....	56
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>58</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>58</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>59</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>60</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>63</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>99</b>



## LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1	Instrumen Penelitian
Lampiran 2	Visi dan Misi SMP Islam Majenang
Lampiran 3	Foto Dokumentasi Kegiatan
Lampiran 4	Hasil wawancara
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
Lampiran 6	Daftar Guru SMP Islam Majenang
Lampiran 7	Blanko Pengajuan Judul Skripsi
Lampiran 8	Surat Ijin Observasi Pendahuluan
Lampiran 9	Surat Balasan Observasi Pendahuluan
Lampiran 10	Surat Ijin Riset Individu
Lampiran 11	Surat Balasan Riset Individu
Lampiran 12	Surat Keterangan Seminar Proposal
Lampiran 13	Surat Pernyataan Lulus Semua Mata Kuliah
Lampiran 14	Surat Keterangan Ujian Komprehensif
Lampiran 15	Blanko Bimbingan Skripsi
Lampiran 16	Surat Keterangan Wakaf Buku Peprustakaan
Lampiran 17	Hasil Turnitin
Lampiran 18	Rekomendasi Munaqosyah
Lampiran 19	Sertifikat BTA PPI
Lampiran 20	Sertifikat Bahasa Inggris
Lampiran 21	Sertifikat Bahasa Arab
Lampiran 22	Sertifikat PPL
Lampiran 23	Sertifikat KKN
Lampiran 24	Sertifikat Aplikom

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

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 eksplora 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 PAIKEM yang merupakan singkatan dari (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, dan Menyenangkan).

Metode *smart game* menyajikan materi pembelajaran dengan berbagai bentuk permainan.<sup>1</sup> 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 SMP Islam Majenang, 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.<sup>2</sup> 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 “Penerapan Metode *Smart Game* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti Di SMP Islam Majenang Cilacap”. Dengan metode *smart game* ini diharapkan siswa lebih tertarik dan aktif

---

<sup>1</sup> Mariyatul Qibtiyah, “Peningkatan Kemampuan Memahami Iman Kepada Allah Dengan Menggunakan Metode Smart Game (Tepuk Sifat Wajib dan Mustahil) Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match pada Siswa Kelas VII B SMPN 2 Panti Jember,” *Jurnal Diklat Keagamaan*, Vol. 12, No. 2, 2018.

<sup>2</sup> Hasil Wawancara dengan Bapak David Apriyana Selaku Guru PAI SMP Islam Majenang.



mengikuti pembelajaran agama Islam. Pada metode ini siswa dapat merasakan belajar dengan cara yang berbeda dan menyenangkan dengan cara bermain.

## **B. Definisi Konseptual**

Definisi konseptual bertujuan Sebagai penjelasan dalam mengartikan judul penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan secara jelas mengenai konsep-konsep pada penelitian ini, maka dari itu peneliti akan memaparkan istilah-istilah yang ada dalam judul di atas sebagai berikut:

### **1. Penerapan Metode *Smart Game***

Penerapan atau yang biasa disebut dengan implementasi dalam arti sederhana didefinisikan sebagai pelaksanaan atau penerapan. Browne mendefinisikan sebagaimana yang dikutip dari buku Implementasi Manajemen Berbasis Sekolah karya Arinda Firdianti<sup>3</sup> mengemukakan implementasi adalah perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan adapun Schubert mengatakan bahwa implementasi adalah sistem rekayasa. Dengan adanya sebuah penerapan dapat diketahui sejauh mana dampak dan manfaat dari kegiatan yang dilakukan. Metode *Smart Game* adalah sebuah permainan yang dikemas menarik agar siswa mampu menguasai kompetensi dasar dan materi yang dipelajari.

Metode bermain adalah cara atau pendekatan dengan bermain dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Ada beberapa jenis permainan yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.<sup>4</sup> Dengan menggunakan metode tersebut siswa diharapkan dapat mengikuti pembelajaran dengan aktif dan meningkatkan semangat siswa dalam belajar agar siswa tidak cepat jenuh dan bosan apalagi tertidur di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Terlebih dalam pembelajaran PAI yang dinilai terkesan monoton menjadi pembelajaran yang menarik dan menyenangkan. Metode *smart game* dinilai sebagai

---

<sup>3</sup> Arinda Firdianti, *Manajemen Berbasis Sekolah* (Yogyakarta: CV Gre Publishing, 2018), hlm.19.

<sup>4</sup> Siti Pariah, "Penggunaan Metode Smart Game dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Nama-Nama dan Tugas-Tugas Malaikat Allah Di Kelas VII A Smp NU Shofyatul Huda Cianjur, *Jurnal Athulab*, Vol. 03, No. 1, hlm. 63.

metode yang menyenangkan tanpa mengurangi tingkat esensi belajar selama pembelajaran berlangsung.

## 2. Pembelajaran PAI dan Budi Pekerti

Pembelajaran yang dalam Bahasa Inggris diucapkan *learn* berasal dari kata belajar. Pembelajaran merupakan penggabungan dari belajar dan mengajar. Jadi, Pembelajaran merupakan proses transfer ilmu pengetahuan dan pendidikan karakter dari pendidik kepada peserta didik agar dapat belajar dengan baik.<sup>5</sup> Istilah lain dari pembelajaran yaitu suatu proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja yang dalam kegiatannya terencana dan tersusun secara sistematis dalam menciptakan suatu perubahan menjadi lebih baik.<sup>6</sup>

Pendidikan agama Islam dalam Bahasa Inggris disebut dengan istilah *religion education* yang merupakan usaha sadar yang bertujuan menghasilkan orang yang beragama. Pendidikan agama Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan dengan hukum-hukum agama Islam. Pendidikan agama Islam memiliki peran dan fungsi dalam membina jasmani dan rohani dalam membentuk kepribadian anak yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Tujuan diadakannya pendidikan agama Islam dan budi pekerti di sekolah adalah untuk membentuk manusia yang bertakwa, serta manusia yang selalu patuh kepada Allah Swt dengan menjalankan ibadah sesuai dengan syara'dan membentuk peserta didik dengan berakhlakul karimah yang berpedoman pada Al-Qurán dan As-Sunnah.

## 3. SMP Islam Majenang Kecamatan Majenang Kabupaten Cilacap

SMP Islam Majenang merupakan jenjang satuan pendidikan tingkat menengah yang didirikan oleh Yayasan Sufyan Tsauri, pada tahun 1952, sekolah swasta pertama yang didirikan pada saat itu, berada tidak jauh dari jantung kota, SMP Islam Majenang terletak di Jl. Kapten Suyono No.20, Sindangsari, Kec Majenang persisnya di bagian selatan Alun-alun Majenang. Sekolah swasta dengan Akreditasi B yang dilengkapi dengan

---

<sup>5</sup> Moh. Suwardi, *Belajar dan Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm.7.

<sup>6</sup> Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran* (Uwais Inspirasi Indonesia), hlm.21.

sarana dan prasarana serta tenaga pendidik yang tentunya telah berpengalaman dalam bidangnya. Berdasarkan hasil dokumentasi yang telah peneliti dapatkan ketika penelitian bahwa SMP Islam Majenang merupakan sekolah menengah pertama yang terletak 50 Meter ke selatan dari alun-alun Majenang. Memiliki Luas tanah keseluruhan 1.615 m<sup>2</sup>.

Sejak awal berdiri ada berbagai prestasi yang diraih oleh para siswa baik dari bidang akademik maupun non akademik. Hal yang paling menjadi ciri khas dari sekolah ini yaitu ekstrakurikuler *Marching Band* yang pernah menjuarai lomba festival, namun setelah virus Covid-19 melanda kegiatan pelatihan ekstrakurikuler *Marching Band* masih belum aktif kembali. Tidak hanya itu sekolah ini juga memfasilitasi peserta didiknya dengan 15 ruang kelas, 2 laboratorium, 1 perpustakaan, 1 ruang musik (keterampilan), 4 wc guru, 6 wc siswa, 1 Mushola, 1 ruang olahraga, 1 koperasi siswa, 1 ruang osis, 1 ruang BK, 1 ruang tata usaha, 1 ruang kepala sekolah, dan 1 ruang guru. Jumlah peserta didik seluruhnya adalah 230 orang, jumlah guru 18 orang. Rombongan belajar di sekolah ini sebanyak 9 dan untuk kurikulum kelas 7 dan 8 menggunakan Kurikulum Merdeka sedangkan kelas 9 masih menggunakan kurikulum 2013.<sup>7</sup>

Peneliti melakukan wawancara dengan Ibu Dyah Ayu Tri Istiana, S.Pd selaku waka kurikulum SMP Islam Majenang. Beliau menjelaskan bahwa hari aktif pembelajaran di SMP Islam Majenang adalah 6 hari kerja yaitu senin sampai sabtu. Setiap siswa wajib memilih dan mengikuti setidaknya 1 ekstrakurikuler.<sup>8</sup>

Hal tersebut yang menjadikan Alasan bagi peneliti untuk mengambil judul “Penerapan Metode *Smart Game* Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Di SMP Islam Majenang.

### C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: Bagaimana penerapan Metode *Smart Game* dalam

---

<sup>7</sup> Dokumentasi SMP Islam Majenang pada Jum'at 12 Mei 2023

<sup>8</sup> Wawancara dengan Waka Kurikulum SMP Islam Majenang

pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti di SMP Islam Majenang?.

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

##### 1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara terperinci tentang penerapan metode *smart game* yang digunakan di dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMP Islam Majenang yang dilakukan oleh guru untuk menarik minat siswa dan mengubah pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti menjadi pembelajaran yang tidak monoton dan menyenangkan.

##### 2. Manfaat Penelitian

###### a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan konstruktif di dunia pendidikan, sehingga dapat menambah pengetahuan keilmuan di dalam dunia pendidikan melalui penerapan metode *smart game* sehingga dapat mengambil manfaat yang ada.

###### b. Manfaat Praktis

###### 1) Bagi Penulis

Secara praktis penelitian ini sebagai tambahan khazanah pengetahuan tentang penerapan metode *smart game* yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Majenang.

###### 2) Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam pembelajaran lainnya dan dapat dijadikan sebagai solusi terhadap permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran.

###### 3) Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan evaluasi oleh guru dalam upaya untuk meningkatkan minat belajar peserta didik khususnya dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

#### 4) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dan motivasi peserta didik untuk belajar lebih mendalam tentang ilmu agama Islam.

#### 5) Bagi Peneliti Berikutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai pegangan saat penelitian selanjutnya dan harapan besar untuk dapat melengkapi apa yang belum ada dalam penelitian ini.

### **E. Sistematika Pembahasan**

Di dalam sistematika pembahasan akan menerangkan urutan-urutan yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi. Sistematika diungkapkan dalam bentuk deskripsi singkat masing-masing bab, bukan numerik seperti daftar isi. Adapun penulisannya sebagai berikut :

Bagian awal meliputi halaman judul, abstrak, halaman motto, halaman persembahan, halaman kata pengantar dan daftar isi, tabel, dan daftar lampiran. Sedangkan bagian isi terdiri dari 5 bab:

Bab I adalah pendahuluan yang terdiri dari : latar belakang masalah, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab II adalah landasan teori yang dibagi menjadi tiga bahasan. *Pertama*, membahas terkait pengertian metode pembelajaran, *kedua* jenis-jenis metode pembelajaran, *ketiga* membahas tentang pengertian metode *smart game*. *Keempat*, membahas metode pembelajaran *smart game*, kelebihan dan kekurangan metode *smart game*, *keempat* membahas tentang pengertian pembelajaran, *kelima* membahas pengertian PAI dan BP, tujuan dan manfaat, ruang lingkup PAI, karakteristik PAI, dan telaah penelitian sebelumnya.

Bab III adalah metode penelitian yang menjelaskan jenis penelitian, lokasi penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan uji keabsahan data.

Bab IV adalah pembahasan tentang hasil penelitian yang terdiri dari penyajian data dan hasil penelitian yang membahas mengenai penerapan

metode *smart game* dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti di SMP Islam Majenang.

Bab V adalah penutup yang meliputi kesimpulan dan saran. Pada bagian akhir berisikan daftar pustaka, lampiran-lampiran dan daftar riwayat hidup.



## **BAB II**

### **METODE *SMART GAME* PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI**

#### **A. Tinjauan Umum Metode Pembelajaran *Smart Game***

Kerangka teori digunakan untuk memperkuat peneliti dalam melangsungkan penelitian, karena dalam kerangka teori memuat teori yang dapat dijadikan sebagai dasar pemikiran dalam suatu penelitian. Beberapa teori yang membahas terkait penerapan metode *smart game* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti di SMP Islam Majenang, sebagai berikut:

##### **1. Pengertian Metode Pembelajaran**

Metode dapat diartikan suatu prosedur pembelajaran. Secara istilah metode didefinisikan yaitu sebuah rencana keseluruhan untuk menyajikan bahan ajar yang tersusun dan tertib, serta tidak ada bagian-bagiannya tidak berlawanan dan keseluruhannya disesuaikan dengan pendekatan yang telah dipilih. Dapat dikatakan, bahwa pendekatan bersifat aksiomatik sedangkan metode bersifat prosedural sehingga di dalam satu pendekatan bisa jadi terdapat banyak metode. Dalam hal tersebut dapat dipahami bahwa metode merupakan rencana keseluruhan proses pembelajaran dari tahap penentuan tujuan pembelajaran, peran guru, peran siswa, materi, sampai tahap evaluasi pembelajaran. Mengajar diartikan sebagai interaksi antara siswa dan guru. Mengajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan untuk menciptakan kegiatan belajar siswa yang kondusif.<sup>9</sup> Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari beragam komponen yang saling berkaitan antara satu dengan komponen yang diantaranya tujuan, materi, metode dan evaluasi. Dari komponen tersebut guru memiliki kewajiban dalam memperhatikan serta menentukan media, metode strategi serta pendekatan yang akan digunakan dalam kegiatan mengajar di kelas.

---

<sup>9</sup> Shilphy, *Model Model Pembelajaran* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2020), hlm.5.

Metode merupakan elemen yang terdapat didalam sebuah strategi. Strategi yang digunakan haruslah menarik agar siswa mampu menerima materi dengan baik. Secara umum strategi didefinisikan sebagai suatu cara dalam sebuah usaha untuk mencapai suatu tujuan yang telah ditargetkan. Jika dihubungkan dengan pembelajara stategi memiliki arti sebagai sebuah cara guru dan peserta didik dalam mencapai kegiatan pembelajaran yang telah ditentukan secara aktif dan efisien. Ruang lingkup strategi pembelajaran mecangkup pendekatan, metode, teknik pembelajaran, dan seluruh aspek yang memiliki keterkaitan dengan pencapaian tujuan ini.<sup>10</sup>

Hubungan antara strategi, tujuan, dan metode pembelajaran dapat dideskripsikan sebagai satu kesatuan yang bertitik tolak dari penentutujuan pembelajaran, pemilihan startegi pembelajaran dan perumusan tujuan, kemudian diimplementasikan kedalam berbagai metode yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung. Metode didefinisikan sebagai cara yang dilakukan oleh guru dalam menjalankan tugasnya dan digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>11</sup> Metode pembelajaran lebih memfokuskan kepada upaya guru yang dilakukan pendidik dengan cara yang telah dipersiapkan sedemikian rupa. Metode pembelajaran berlangsung saat pembelajaran berlangsung. Dengan ini metode pembelajaran tidak perlu dirancang hanya saja disesuaikan dengan materi pembelajaran yang akan disampaikan kepada peserta didik.<sup>12</sup> Metode lebih menekankan pada pelaksanaannya yang bersifat prosedural atau proses yang beratur.<sup>13</sup> Ada berbagai macam metode pembelajaan diantaranya yaitu metode ceramah, diskusi, kelompok kecil, *jigsaw*, *metode smart game*, dll.

---

<sup>10</sup> Lufri, Dkk, *Metodologi Pembelajaran...*, hlm.2.

<sup>11</sup> Hamzah dan Nurdin, *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm.7.

<sup>12</sup> Asfiati, *Resaign Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 33.

<sup>13</sup> Luthfi, dkk, *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembeajaran* (Malang: CV IRDH, 2020), hlm. 35.



Untuk dapat lebih memahami karakteristik sebuah metode, berikut beberapa karakteristik metode pembelajaran berdasarkan pandangan Brown, Richard, dan Rogers yang dikutip dari buku *Metode pembelajaran pendidikan agama islam konteks kurikulum 2013* yang ditulis oleh Rahmat yakni sebagai berikut:<sup>14</sup>

- a. Metode bersifat prosedural yang berisikan seluruh rangkaian langkah-langkah dalam proses pembelajaran.
- b. Metode diturunkan dari pendekatan tertentu.
- c. Tidak bisa diamati hanya dengan melihat guru mengajar atau menyampaikan materi.
- d. Ditunjukkan untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran secara luas.
- e. Dalam satu proses pembelajaran hanya terdapat satu metode, sangat keliru jika ada yang mengatakan bahwa pembelajaran harus dilaksanakan dengan multimetode, karena jika dalam proses pembelajaran terdapat dua metode maka secara otomatis pembelajaran akan menjadi kacau dan tidak akan kondusif.
- f. Penerapan metode di dalam kelas dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai teknik pembelajaran.

Setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh guru wajib adanya sebuah metode pembelajaran yang akan digunakan yang bertujuan untuk tercapainya sebuah pembelajaran yang diharapkan. Dengan karakter siswa yang berbeda-beda perlu adanya sebuah metode atau strategi pembelajaran yang sesuai untuk diterapkan di dalam kelas, hal tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Guru dituntut untuk bisa menggunakan beberapa metode dalam suatu pembelajaran yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan.

Karena tidak semua materi pembelajaran dapat disampaikan hanya melalui satu metode saja. Misalnya materi yang menjelaskan tentang fakta

---

<sup>14</sup> Rahmat, *Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Konteks Kurikulum 2013* (Yogyakarta: Bening Pustaka, 2019), hlm.23.

atau informasi bisa disampaikan dengan metode ceramah, namun jika materi yang mengandung permasalahan dan penyelesaian masalah harus dilakukan dengan praktik dan diskusi kelompok. Maka dari itu perlu adanya penerapan metode dalam sebuah pembelajaran guna memenuhi beberapa hal penting dalam komponen pembelajaran.

## 2. Faktor-faktor penentu Metode Belajar Mengajar

Dalam memilih metode pembelajaran yang tepat ada beberapa panduan yang berdasarkan empat prinsip umum di antaranya sebagai berikut:<sup>15</sup>

### a. Orientasi pada tujuan pembelajaran

Hal yang paling utama dalam sebuah proses mengajar adalah tercapainya tujuan serta sistem pembelajaran dimana merupakan komponen utama. Artinya, keberhasilan suatu metode pembelajaran dapat ditentukan dari keberhasilan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

### b. Orientasi pada aktivitas peserta didik

Belajar bukan hanya sekedar menghafal dan memahami suatu informasi, belajar juga dapat memberikan pengalaman sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Oleh karena itu, metode pembelajaran perlu diperhatikan sehingga dapat mendorong aktivitas peserta didik. Aktivitas bukan hanya secara fisik, melainkan meliputi aktivitas psikis/mental.

### c. Orientasi pada individualitas

Dalam mengajar memiliki tujuan untuk mengembangkan setiap individu peserta didik, namun pada dasarnya yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku peserta didik. Standar keberhasilan peserta didik dapat dilihat dari jumlah peserta didik. Semakin tinggi standar keberhasilan yang ditentukan, maka akan semakin berkualitas pula proses pembelajaran yang terjadi.

---

<sup>15</sup> Akrim, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran* (Sumatera: Umsu Press, 2022), hlm.180-181.

d. Orintasi pada integritas

Dalam mengajar harus mampu mengembangkan seluruh pribadi peserta didik, bukan hanya aspek kognitif saja, melainkan harus meliputi aspek afektif dan psikomotorik. Pembelajaran harus diarahkan untuk dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian peserta didik yang terintegrasi (kognitif, afektif, psikomotorik).

Berikut beberapa faktor yang dapat mempengaruhi dalam pemilihan metode pembelajaran diantaranya:<sup>16</sup>

a. Peserta didik

Suasana kelas yang menyenangkan tergantung dalam pemilihan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan jenjang pendidikan peserta didik dan situasi belajar mengajar. Dalam pemilihan metode pembelajaran sngat penting untuk diperhatikan karena kemampuan peserta didik. Pemilihan metode yang sederhana dan sangat kompleks kedua berbeda dengan tingkatan kemampuan berpikir yang dimiliki oleh peserta didik dalam setiap jenjangnya.

b. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai

Tujuan pembelajaran wajib ada dalam setiap pelaksanaan pembelajaran dan tentunya harus tercapai. Dimana peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran akan memperoleh pengalaman belajar dan perubahan perilaku yang bersifat positif dan bertahan lama.

c. Faktor materi pembelajaran

Materi dalam pembelajaran memiliki tingkatan yang berbeda-beda dlam segi kedalaman, keluasan, dan kerumitan. Materi pembelajaran dengan tingkat kesulitan yang tinggi biasanya menuntut siswa untuk melakukan analisis dalam beberapa tataran yang beragam. Analisis biasanya pada tataran dangkal, sedang, maupun mendalam. Pemilihan metode pembelajaran yang tepat akan memberikan arahan praktis untuk mengatasi kesulitan suatu materi pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Akrim, *Buku Ajar Strategi Pembelajaran...*, hlm.183-184.

d. Situasi belajar mengajar

Pendidik harus memilih metode mengajar yang disesuaikan dengan situasi yang diciptakannya. Jadi, situasi yang diciptakan akan mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode mengajar.

e. Fasilitas belajar mengajar

Fasilitas belajar mengajar memiliki fungsi untuk mempermudah dalam proses mengajar agar sesuai dengan target yang ditetapkan, namun bukan berarti fasilitas yang disediakan tidak sesuai dengan standar yang diharapkan akan menjadi kendala bagi pendidik. Jika hal tersebut terjadi, maka kreativitas pendidik harus lebih bervariasi lagi supaya proses belajar mengajar menjadi lebih menarik dan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

f. Faktor alokasi waktu pembelajaran

Dalam memilih metode pembelajaran yang tepat juga harus memperhitungkan ketersediaan waktu. Rancangan pembelajaran yang baik adalah yang memperhitungkan secara rinci agar pembelajaran dapat berjalan dinamis, serta tidak ada waktu yang terbuang secara sia-sia.

g. Pendidik

Hal yang melatar belakangi pendidikan seorang pendidik memberikan pengaruh hasil dari tujuan pembelajaran, hal tersebut tentunya dapat mempengaruhi kompetensi. Pendidik dituntut untuk mampu menguasai jenis metode yang dipilih.

3. Jenis-jenis Metode Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar di kelas terdapat banyak macam metode pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran karena dalam dunia pendidikan, mengajar bukan hanya memiliki satu jenis saja, tetapi pendidik bisa memilih dan menerapkan berbagai metode mengajar yang dirasa tepat dan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan. Metode yang dipilih juga dapat meningkatkan keratifitas serta keaktifan peserta didik. Dalam hal ini aktif diartikan sebagai peserta didik

yang mampu berinteraksi sehingga dapat menunjang kegiatan pembelajaran. Diantaranya beberapa metode pembelajaran aktif yakni sebagai berikut:

a. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan cara mengajar paling tradisional dan sudah bukan hal yang dianggap asing lagi dalam dunia pendidikan. Metode ini biasa diterapkan oleh guru untuk mengajar di dalam kelas karena metode ini termasuk dalam cara mengajar yang paling sederhana. Meskipun dalam penerapannya, pembelajaran yang menggunakan metode ini dianggap membosankan dan terkesan monoton karena interaksi hanya terjalin dalam satu arah saja yakni guru dengan siswa. Maka dari itu guru perlu menambahkan keterampilan lain dalam mengajar. Akan tetapi metode ini dianggap perlu dan sangat penting ketika materi yang disampaikan cukup banyak sementara waktu penyampaian terbatas, tetapi perlu diperhatikan pula cara guru dalam menyampaikan materinya, jika guru tersebut menjadi pembicara yang baik, maka antusias siswa juga akan baik.

b. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab merupakan suatu penyampaian materi melalui interaksi dua arah antara siswa dengan guru dan guru dengan siswa agar mendapatkan informasi terkait materi pelajaran. Dalam metode ini antara guru dengan siswa sama-sama aktif sehingga suasana kelas berjalan dengan lebih kondusif.

c. Metode Diskusi

Metode diskusi adalah suatu kegiatan kelompok untuk memecahkan suatu masalah dalam pengambilan keputusan. Metode ini biasa disebut juga dengan metode mengajar dengan memecahkan suatu masalah (*problem solving*).

d. Metode Bermain Peran (*Role Playing*)

Metode bermain peran dalam pembelajaran suatu usaha untuk memecahkan masalah melalui peragaan dan dianggap juga dengan metode sosio-drama.<sup>17</sup>

e. Metode *Snowball Throwing* (Penggelundungan Bola Salju)

Dalam metode ini siswa dilatih agar informasi yang didapat dipahami oleh siswa lain dengan menggunakan kertas bola salju yang digelundungkan dan dilemparkan kepada temannya. Metode ini merupakan model pembelajaran aktif yang memungkinkan siswa untuk berpartisipasi dalam penerapannya.<sup>18</sup>

## B. Pengertian Metode *Smart Game*

*Smart game* adalah permainan yang dirancang sedemikian rupa agar siswa mampu berkompetensi dasar dari materi yang akan dipelajari. Metode bermain adalah cara atau pendekatan dengan bermain dalam kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diharapkan.<sup>19</sup>

Metode belajar melalui permainan ini dijadikan salah satu alternatif untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan anak dalam belajar. Metode ini dinilai dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Metode permainan adalah metode pembelajaran dimana materi disampaikan melalui suatu kegiatan yang menyenangkan sehingga mampu menunjang terciptanya tujuan instruksional dalam pembelajaran baik aspek kognitif, afektif, maupun psikomotorik.<sup>20</sup> Setiap metode tentunya memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing. Guru dalam menerapkan sebuah metode pembelajaran juga perlu memperhatikan kelemahan dan kelebihan metode tersebut dengan situasi dan kondisi serta materi yang nantinya akan disampaikan.

---

<sup>17</sup> Yeti Hayatillah, dkk, *Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif* (Surabaya: Global Aksara Pres, 2021), hlm.5.

<sup>18</sup> Yeti Hayatillah, *Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif...*, hlm.58.

<sup>19</sup> Faizin, "Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Smart Game dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Materi Nama-Nama dan Tugas-Tugas Malaikat Allah Kelas IV B SDN 01 Kebondalem Pematang Tahun Pembelajaran 2013/2014", *Jurnal Of Primary and Children's Education* Volume 1, No.01, 2017.

<sup>20</sup> Erna, *Permainan Dalam Pembelajaran Sebagai Motivasi Belajar Di Era New Normal* (Lombok: Pusat Pengembangan dan Penelitian Indonesia, 2022), hlm.46.

Metode pembelajaran *smart game* termasuk kedalam pembelajaran aktif atau disebut dengan *active learning*. Metode *active learning* merupakan salah satu usaha guru agar mampu menciptakan suasana belajar secara aktif, kreatif, dan menyenangkan.<sup>21</sup>

Setiap guru memiliki karakteristiknya masing-masing ketika mengajar di kelas, mulai dari media dan metode yang digunakan. Akan tetapi, guru harus mampu menguasai dan mengembangkan materi pembelajaran, merencanakan dan menyipkan pembelajaran setiap harinya serta mengontrol setiap kegiatan siswa. Disamping itu guru sangatlah penting memperhatikan siswa, memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran terutama dalam memilih model-model pembelajaran modern. Dengan mengembangkan strategi PAIKEM atau singkatan dari (Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, efisien, dan Menyenangkan). Pembelajaran aktif diistilahkan yakni guru dalam proses mengajar harus bisa menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif dalam mengajukan pertanyaan, gagasan dan mencari informasi dalam memecahkan masalah. Inovatif diartikan bahwa guru harus mampu memiliki ide-ide yang baru yang bervariasi. Kreatif guru dituntut untuk mengembangkan kreativitas peserta didik. Efektif model pembelajaran apapun yang digunakan harus mampu menjamin tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung dengan variatif, inovatif, dan konstruktif dalam membangun pengetahuan siswa dan implementasinya sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitas peserta didik. Menyenangkan diartikan bahwa dalam proses pembelajaran harus berlangsung dalam suasana menyenangkan dan mengesankan sehingga tujuan pembelajaran akan berlangsung dengan maksimal.<sup>22</sup> Berikut penjabaran dari masing-masing definisi PAIKEM<sup>23</sup>:

#### 1. Pembelajaran Aktif

---

<sup>21</sup> Sinar, *Metode Active Learning* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm.5.

<sup>22</sup> Remiswal dan Rezki, *Format Pengembangan Strategi PAIKEM dalam Pembelajaran Agama Islam* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2013), hlm.46.

<sup>23</sup> Narno, *Model Pembelajaran PAIKEM* (Sragen: CV Azka Pustaka, 2021), hlm.20-22.

Yang dimaksud aktif disini bahwasanya guru harus dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyebabkan siswa menjadi aktif untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan mempertanyakan yang bertujuan untuk memecahkan masalah.

## 2. Pembelajaran Inovatif

Guru harus dapat menciptakan suasana di dalam kelas dengan menyesuaikan tuntutan perkembangan dalam dunia pendidikan.

## 3. Pembelajaran Kreatif

Merupakan pembelajaran yang disesuaikan dengan kreativitas dan kemampuan berpikir dengan menciptakan hal yang baru dan unik dalam menyelesaikan setiap permasalahan.

## 4. Pembelajaran Efektif

Keefektifan dilihat dari bagaimana suasana kelas dan lingkungan belajar yang memadai. Pembelajaran yang terlihat aktif dan menyenangkan hanya akan terlihat hanya sekedar permainan saja.

## 5. Pembelajaran Menyenangkan

Pembelajaran menyenangkan merupakan proses kegiatan pembelajaran yang di dalamnya tidak mengandung unsur paksaan dan tekanan. Kondisi suasana yang hidup, tidak kaku akan dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar. Pembelajaran yang menyenangkan akan menjadikan siswa aktif bertanya, mengemukakan pendapat dan memusatkan perhatiannya secara penuh selama proses kegiatan belajar berlangsung.

Dengan menggunakan metode *smart game* termasuk strategi PAIKEM. Pembelajaran Inovatif adalah suatu proses pembelajaran yang dirancang berbeda dengan pembelajaran yang umumnya dilakukan oleh guru.<sup>24</sup> Pembelajaran inovatif lebih mengarah pada pembelajaran yang berpusat pada siswa. Umumnya guru melakukan pembelajaran dengan metode konvensional atau biasa disebut dengan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru saja, guru di depan berperan untuk menyampaikan materi

<sup>24</sup> Hamzah dan Nurdin, *Pendekatan Dengan Metode PAIKEM...*, hlm.105



pembelajaran dan siswa hanya dituntut untuk mendengarkan materi yang disampaikan oleh guru tanpa adanya sanggahan atau komunikasi dua arah jika guru belum memberikan perintah untuk bertanya, hal tersebut tentunya hanya akan menyebabkan suasana kelas menjadi pasif dan terkesan monoton hingga siswa akan mudah merasa bosan bahkan sampai ada siswa yang mengantuk hingga tertidur dikelas, hal tersebut juga menjadikan kelas menjadi tidak kondusif. Selain guru harus selalu dituntut untuk kreatif dan inovatif dalam mulai mengembangkan metode-metode dan media pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan, dengan menggunakan dan memilih berbagai metode yang nantinya akan diterapkan di dalam kelas.

Pembelajaran aktif yang proses kegiatannya dapat membuat siswa aktif secara mental. Jika ditinjau dari kegiatannya, pembelajaran aktif mampu membuat siswa aktif bertanya, mengemukakan gagasan, mempertanyakan gagasan orang lain (guru atau siswa lain) atau gagasa dirinya. Ditinjau dari kegiatan guru, pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang menuntut guru aktif dalam memantau kegiatan belajar siswa, memberi umpan balik, mengajukan pertanyaan yang menantang kepada siswa, mempertanyakan gagasan peserta didik, memberi motivasi pada saat pembelajaran dimulai, dan mengajak siswa untuk berdiskusi.<sup>25</sup>

Kreativitas guru dalam mengajar merupakan sebuah usaha untuk mengekspresikan pengetahuan yang telah dimilikinya dalam bentuk tingkah laku yang bertujuan untuk membimbing peserta didik dalam meningkatkan pengetahuannya sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Seperti yang telah kita ketahui beberapa guru masih menggunakan metode konvensional sehingga kemungkinan terjadi beberapa kendala dalam proses mengajar di kelas masalah tersebut diantaranya yakni, rendahnya keaktifan belajar siswa dikarenakan metode pembelajaran yang kurang tepat, dan suasana kelas sulit untuk kondisikan. Dengan menggunakan metode ini diharapkan siswa tidak mudah merasa jenuh bahkan sampai tertidur di dalam kelas, karena siswa dituntut

---

<sup>25</sup> Zainal Aqib, *Kupas Tuntas Strategi Pakem Pembelajaran Aktif Kreatif Efektif & Menyenangkan* (Yogyakarta: CV Andi, 2022), hlm.41.

untuk aktif selama pembelajaran berlangsung. *Smart game* pada dasarnya adalah sebuah permainan yang dirancang untuk menarik perhatian siswa pada saat pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk mengubah pembelajaran agama Islam yang biasa dinilai terkesan monoton dan kaku sehingga menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Metode belajar melalui permainan ini dijadikan salah satu alternatif untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan anak dalam belajar. Metode ini dinilai dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

Guru dalam menerapkan sebuah metode pembelajaran juga perlu memperhatikan kelemahan dan kelebihan metode tersebut dengan situasi dan kondisi serta materi yang nantinya akan disampaikan. Berikut beberapa kelemahan dan kelebihan dengan menggunakan metode *smart games*:

1. Kelebihan
  - a. Siswa dirangsang untuk aktif, berpikir logis, sportif, dan merasa senang (puas) dalam proses belajar mengajar.
  - b. Materi pembelajaran dapat lebih cepat dipahami.
  - c. Kemampuan memecahkan masalah pada siswa dapat meningkat.
2. Kelemahan
  - a. Tidak semua topik dapat disajikan dengan metode permainan.
  - b. Dapat memakan waktu yang lama dalam proses pembelajaran.
  - c. Permainan dapat menyebabkan kelas gaduh sehingga dapat mengganggu ketenangan kelas sekitarnya.

### **C. Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan gabungan dari kata belajar dan mengajar. Belajar merupakan aktivitas mental untuk memperoleh perubahan tingkah laku positif melalui latihan atau pengalaman yang menyangkut aspek kepribadian baik secara fisik maupun psikis.<sup>26</sup> Belajar menghasilkan perubahan dalam diri setiap individu dan perubahan tersebut memiliki nilai positif bagi setiap individu. Pembelajaran merupakan perubahan atas hasil pembelajaran yang mencakup segala aspek kehidupan untuk mencapai suatu tujuan tertentu,

---

<sup>26</sup> Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran....*, hlm. 1.

pembelajaran juga diartikan sebagai proses perubahan yang dilakukan secara sadar dan disengaja dengan adanya suatu kegiatan yang telah tersusun dalam rangka perubahan diri menjadi lebih baik.

Pembelajaran lebih diarahkan kepada perubahan yang lebih baik dari sebelumnya, hal ini dicontohkan dengan anak yang belajar membaca, perubahan yang lebih baik dari anak tersebut yaitu anak bisa mengenal huruf, mengeja, dan membaca dengan baik.<sup>27</sup> Tujuan pembelajaran dibagi menjadi tiga kawasan yaitu: 1) aspek kognitif yaitu aspek mental yang diawali dari tingkat pengetahuan sampai evaluasi, 2) aspek afektif yaitu aspek yang berkaitan dengan sikap, nilai-nilai ketertarikan, penghargaan, dan penyesuaian perasaan sosial, 3) aspek psikomotor terkait dengan keterampilan yang bersifat manual dan motorik.<sup>28</sup>

Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang mempunyai tujuan yang jelas dikarenakan untuk menciptakan belajar yang baik, efektif, terstruktur, dan berproses. Dalam hal ini peran guru di kelas yang menjadi utama dalam menciptakan suasana pembelajaran yang terarah sehingga dapat mencapai tujuan.

#### **D. Pendidikan Agama Islam**

##### **1. Pengertian Pendidikan Agama Islam**

Pendidikan berasal dari kata *didik* yang berarti perbuatan, hal dan cara. Pendidikan agama Islam dalam bahasa Inggris disebut dengan istilah *religion education* yang merupakan usaha sadar yang bertujuan untuk menghasilkan orang yang beragama. Dalam bahasa Arab pendidikan biasa menggunakan istilah yang biasa disebut *ta'lim* (mengajar), *ta'dib* (mendidik), dan *tarbiyah* (mendidik). *Ta'dib* berasal dari kata *adab* yang berarti moral, etika, dan adab atau kemajuan (kecerdasan, kebudayaan) lahir dan batin. Tetapi, kata *ta'dib* menurut beberapa pendapat ulama lebih tepat digunakan dalam pendidikan agama Islam.<sup>29</sup>

<sup>27</sup> Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*..., hlm.22.

<sup>28</sup> Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*..., hlm. 22-23.

<sup>29</sup> Nur Ahyat, "Metode Pembelajaran Pendidikan Agama Islam", *Edusiana: Jurnal Manajemen dan Pendidikan Islam*, Vol. 4, No.4, 2017, hlm.25-26.

Beberapa pengertian pendidikan agama Islam menurut pendapat beberapa pakar seperti yang telah dikutip dalam jurnal penelitian sebagai berikut:<sup>30</sup>

- a. Menurut Abdul Majid dan Dian Andayani dalam buku *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi* bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani ajaran agama Islam yang dituntut untuk saling toleransi antar sesama penganut agama lain (moderasi beragama).
- b. Menurut Azizy yang dikutip oleh Abdul Majid dan Dian Andayani mendefinisikan esensi pendidikan yaitu adanya proses memberikan nilai, pengetahuan, dan keterampilan dari orang yang lebih dewasa kepada orang yang lebih muda. Pendidikan agama Islam mencakup dua hal yakni mendidik siswa agar memiliki akhlak yang baik sesuai dengan nilai-nilai Islam dan mendidik siswa agar mampu mempelajari materi tentang Islam.
- c. Menurut Ahmad Supardi yang dikutip oleh Ahmad Tafsie, dkk bahwa pendidikan agama Islam adalah pembelajaran yang mengajarkan ilmu-ilmu tentang agama Islam sesuai dengan syara' dalam membentuk muslim yang bertaqwa kepada Allah SWT, cinta dan kasih sayang pada kedua orang tua, dan menghormati antar umat beragama serta kepada tanah airnya sebagai anugerah yang telah diberikan oleh Allah SWT.

Karena memiliki arti yang luas tidak hanya mendidik saja melainkan kata tarbiyah juga digunakan untuk hewan dan tumbuhan dengan pengertian memelihara. agama Islam merupakan salah satu pembelajaran wajib yang harus diikuti oleh siswa yang beragama Islam. Pendidikan agama Islam merupakan suatu mata pelajaran yang bertujuan untuk mendidik siswa memiliki wawasan pengetahuan tentang agama islam secara mendalam. Pendidikan Islam adalah bimbingan jasmani dan rohani

---

<sup>30</sup> Elihami E, Addullah Syahid, "Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islam", *Jurnal Edumaspul*, Vol. 2, No. 01, 2018, hlm.84-85.

berdasarkan hukum-hukum agama Islam. Zakiyah Daradjat sebagaimana (dalam buku Sayid Habiburrahman) menjelaskan bahwa pendidikan agama Islam dan budi pekerti adalah suatu usaha untuk membimbing peserta didik agar dapat memahami agama Islam secara menyeluruh.<sup>31</sup>

Pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti memiliki peran dan fungsi dalam membina jasmani dan rohani dalam membentuk kepribadian anak sesuai agama Islam. Tujuan pendidikan agama Islam disekolah yakni untuk membentuk manusia takwa, manusia yang selalu patuh kepada Allah SWT dengan menjalankan ibadah sesuai dengan ketentuan syara' dan membentuk siswa berakhlakul karimah dengan berpedoman kepada Al-Qurán dan As-Sunnah.

Pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti dalam kurikulum wajib ada dalam sebuah kurikulum pembelajaran, dikarenakan pendidikan agama Islam dan budi pekerti berperan penting dalam membentuk karakter siswa yang lebih religius sesuai dengan nilai-nilai ajaran agama Islam. Pendidikan agama Islam dan budi pekerti diimplementasikan dalam Pancasila sila satu yang berbunyi "Takwa kepada Tuhan Yang Maha Esa".

Manfaat pembelajaran pendidikan agama Islam yakni mendidik manusia untuk beragama, agar dapat melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna sehingga dapat dilihat dari sikap serta perilaku yang tercermin dalam kehidupannya yang bertujuan memperoleh kebahagiaan di dunia dan akherat. Tujuan pendidikan agama Islam secara umum dapat diklasifikasikan menjadi tiga yakni: *jismiyyat*, *ruhiyyat*, dan *aqliyyat*. Tujuan (*Jismiyyat*) berorientasi bahwa manusia ditunjuk sebagai *Khalifah fi Al-ardh*, selanjutnya *ruhiyyat* lebih berorientasi pada kemampuan yang dimiliki oleh manusia dalam menerima ajaran Islam secara *kaffah*, sebagai *ábd* dan tujuan *aqliyyat* berorientasi kepada pengembangan pengetahuan peserta didik.

---

<sup>31</sup> Sayid Habiburrahman, *Pendidikan Agama Islam* (Palembang: CV Feniks Muda Sejahtera, 2022), hlm.14.

Dalam hal ini tujuan pendidikan agama Islam lebih berorientasi kepada nilai-nilai luhur dari Allah Swt yang diterapkan kedalam diri peserta didik melalui proses pendidikan.<sup>32</sup> Dengan pembelajaran pendidikan agama Islam diharapkan dapat menanamkn nilai-nilai islami dan juga mampu mengembangkan anak didik agar dapat mengamalkan nilai-nilai Islam secara berkelanjutan, artinya pendidikan agama Islam harus mampu mendidik peserta didik agar memiliki kematangan dalam berpikir, beriman, dan bertaqwa kepada Allah Swt.

Berikut beberapa alasan pentingnya pendidikan agama Islam di sekolah:<sup>33</sup>

- a. Pancasila sebagai falsafah negara atau bangsa Indonesia yaki sila pertama yang berbunyi “Ketuhanan Yang Maha Esa” dalam sila tersebut tentunya memiliki makna bahwa inti pancasila adalah ketuhanan atau keimanan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang merupakan sasaran utama pendidikan agama, sekaligus menjadi inti pendidikan dalam kurikulum sekolah.
- b. Di dalam UU No 20/2003 tentang Sisdiknas pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya secara spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang dimilikinya. Lalu dalam UU Sisdiknas No 20 tahun 2003 pasal 1 ayat (2) menyatakan bahwa pendidikan nasional adalah pendidikan yang berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama dan seterusnya. Dalam UU No 14/2005 tentang Guru dan Dosen, seperti pada pasal 6 dan 7, hingga dikembangkan menjadi pilar pertama dalam belajar, yaitu belajar:

---

<sup>32</sup> Siskha, dkk, *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI Di Masa Pandemi Covid-19* (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021), hlm.78.

<sup>33</sup> Su'dadah, “Kedudukan dan Tujuan Pendidikan Agama Islam Di Sekolah”, *Jurnal Kependidikan*, Vol. II No. 2, 2014.

belajar beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Tujuan pendidikan agama Islam dan budi pekerti pada jenjang pendidikan dasar maupun menengah yakni mewujudkan manusia Indonesia yang taat beragama dan berakhlak mulia, yaitu manusia yang berpengetahuan, rajin beribadah, dan cerdas, produktif, jujur, adil, etis, berdisiplin, bertoleransi, menjaga keharmonisan secara personal maupun sosial, serta mengembangkan budaya agama dan sekolah.

## 2. Ruang Lingkup Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Dalam tingkatan sekolah dari dasar sampai menengah, pembelajaran pendidikan agama Islam tentunya memiliki ruang lingkup yang saling memiliki keserasian, keselarasan, dan keseimbangan antara hubungan manusia dengan Allah Swt, hubungan manusia dengan dirinya sendiri, hubungan manusia dengan sesama manusia yang lain, dan hubungan anantara manusia dengan lingkungan dan alamnya.

Dalam setiap jenjang pendidikan tentunya memiliki ruang lingkup pembelajaran PAI yang berbeda-beda. Yang termasuk dalam ruang lingkup pembelajaran PAI di tingkat sekolah menengah pertama diantaranya yaitu:<sup>34</sup> aspek Al-Qurán dan Hadits menjelaskan beberapa hukum bacaan yang terkait dengan ilmu tajwid dan menjelaskan hadist Rasulullah SAW, aspek Keimanan dan Aqidah Islam, dalam aspek ini menjelaskan berbagai konsep keimanan yang meliputi enam rukun iman dalam Islam, aspek Akhlak menjelaskan beberapa sifat-sifat terpuji (Akhlak Karimah) yang harus diterapkan dalam kehidupan dan akhlak tercela yang harus dihindari dalam kehidupan sehari-hari, aspek hukum Islam atau Syariáh Islam menjelaskan berbagai konsep keagamaan yang terkait dengan ibadah dan muámalah, Aspek tarikh Islam, menjelaskan sejarah perkembangan atau peradaban Islam yang dapat diambil manfaatnya untuk diterapkan pada masa sekarang.

## 3. Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam

---

<sup>34</sup> Muhamad Haris Zubaidillah, dkk, "Analisis Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SD, SMP, dan SMA", *Addabana Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol. 2, No. 1, hlm. 5.

Pembelajaran PAI memiliki karakteristik saling memiliki keterkaitan (integral), lintas sector, dan zig zag. Artinya pembelajaran PAI saling memiliki keterkaitan dengan ilmu-ilmu lainnya misalnya dengan ilmu psikologi, sosiologi, geografi, ilmu manajemen, ilmu sains, dan lainnya. Pembelajaran PAI menjadi lebih mudah diterima dan dipahami apabila disampaikan dengan didukung dengan ilmu lain dari luar PAI. Contohnya jika dikaitkan dengan ilmu manajemen dalam pembelajaran PAI terdapat materi tentang zakat fitrah dengan mempelajari pola pengelolaan zakat fitrah (ilmu manajemen). Selanjutnya, jika mengajarkan materi tentang sholat maka pokok bahasan perlu dijelaskan tentang makna gerakan sholat dalam kehidupan sosial (ilmu sosiologi/antropologi), perlu juga menjelaskan tentang khusyu' (ilmu psikologi).<sup>35</sup> Guru PAI harus memiliki ilmu pengetahuan lintas sector, artinya guru PAI tidak hanya memiliki pengetahuan tentang ritual dan aturan-aturan keagamaan melainkan harus dapat mengikuti dinamika perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dapat disimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran PAI tidak mengenal *mismatch* (tidak relevan), karena materi yang mengharuskan mampu memahami ilmu pengetahuan lintas sector.

#### 4. Kurikulum Pembelajaran Pendidikan Agama Islam SMP

Kurikulum berasal dari bahasa latin yaitu *Curriculae*, yang mengandung arti jarak seorang pelari. Kurikulum adalah jangka waktu pendidikan yang harus ditempuh oleh peserta didik yang bertujuan untuk mendapatkan ijazah atau tanda bahwa peserta didik tersebut telah menempuh kurikulum berupa rencana pelajaran, yang diibaratkan seperti pelari yang telah menempuh suatu jarak dari satu tempat ketempat lainnya dan mencapai garis finish.<sup>36</sup> ada lima hal yang ada dalam kurikulum PAI diantaranya sebagai berikut:<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Saekan Muchith, Pengembangan Kurikulum PAI ..., hlm. 53-54.

<sup>36</sup> Lismina, *Pengembangan Kurikulum Di Sekolah dan Peruguruan Tinggi* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2018), hlm.2.

<sup>37</sup> Saekan Muchith, *Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) Berbasis Moderasi Beragama* (Yogyakarta: Nas Media Indonesia, 2023), hlm.47-48.



- a. Kegiatan harus terencana dan sistematis, dibuat berdasarkan perencanaan yang matang dan dilaksanakan secara rutin serta disesuaikan dengan jadwal, tidak boleh dilakukan dengan asal-asalan. Bisa disimpulkan bahwa, aturan dan materi yang dibuat harus benar-benar terencana secara sistematis, teramati, dan terukur.
- b. Pelaku atau subjeknya adalah guru PAI. Jadi semua kegiatan pembelajaran harus dipimpin oleh guru yang mengajar sesuai bidangnya yakni guru PAI. Karena guru PAI memiliki tugas dan tanggung jawab dalam membimbing dan mengembangkan kurikulum PAI.
- c. Kurikulum PAI dilaksanakan harus dalam kondisi nyata saat pembelajaran berlangsung, dalam artian harus terjadi interaksi edukatif antara guru PAI dengan peserta didik serta dilengkapi dengan sarana dan prasarana yang mendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Realitas kegiatan pembelajaran tidak harus terjadi di dalam ruang kelas.
- d. Aktivitas yang dilakukan meliputi menyampaikan materi, menanamkan kesadaran kepada peserta didik. Jadi inti dari kurikulum PAI adalah memberikan pengetahuan dan pemahaman dan menanamkan kesadaran tentang kekuasaan Allah Swt.
- e. Target akhir (tujuan yang ingin dicapai), keterampilan peserta didik dapat menjalankan aturan-aturan agama dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kurikulum PAI harus bisa melahirkan keterampilan beragama peserta didik.

Sebagai program pendidikan yang telah direncanakan secara tersusun, kurikulum memiliki perananan penting bagi siswa, yaitu<sup>38</sup>:

- a. Peran konservatif, sesuai dengan gagasan pendidikan yang memiliki fungsi sebagai penghantar antara siswa dan orang dewasa dalam interaksi sosial.

---

<sup>38</sup> Elok dan Basuki, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jetis Ponorogo", *Jurnal Of Islamic Educationan & Management*, Vol 2, No.1, 2022, hlm.49.

- b. Peran kritis atau evaluatif, kurikulum berperan aktif dalam pengendalian sosial dan menekankan pada unsur berpikir kritis.
- c. Peran kreatif, untuk membantu setiap orang, hal ini dapat menciptakan pengalaman, cara berpikir, dan kemampuan dan keterampilan baru yang akan bermanfaat bagi masyarakat.

Kurikulum pendidikan agama Islam harus berdasarkan pada permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang standar isi dalam hal sikap spiritual dan sikap sosial, pengetahuan dan keterampilan, standar isi telah disesuaikan dengan pendidikan nasional. Standar isi disusun untuk menentukan ruang lingkup dan tingkat kompetensi berdasarkan kemampuan lulusan dalam standar kompetensi lulusan.

Pola pengembangan standar proses pelaksanaan kurikulum pendidikan agama Islam, pelaksanaan pembelajaran diatur dalam permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar proses adalah kriteria mengenai pelaksanaan pembelajaran pada satuan pendidikan untuk mencapai Standar Kompetensi Lulusan. Dalam hal ini, terdapat beberapa pola pengembangan standar proses kurikulum yaitu sebagai berikut<sup>39</sup>:

- a. Pola pembelajaran langsung (*Direct Instruction*), proses belajar mengajar model ini bermacam-macam diantaranya ceramah, demonstrasi, pelatihan atau praktek dan kerja kelompok. Dalam hal ini guru dapat mengajarkan materi atau keterampilan baru, diikuti dengan diskusi kelas untuk melatih siswa berpikir tentang topik yang sedang dibahas, lalu menerapkan pembelajaran kooperatif yang membentuk kelompok-kelompok belajar untuk menerapkan keterampilan yang baru diperolehnya dan membangun pemahamannya sendiri tentang materi pembelajaran.
- b. Pola pembelajaran tidak langsung (*Indirect Instruction*), pada pembelajaran tidak langsung, guru berperan sebagai fasilitator, pemyemangat dan sumber belajar, sehingga guru hanya memberikan

---

<sup>39</sup> Elok dan Basuki, "Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam"... ,hlm.49.

feedback dan bimbingan kepada siswa. Dalam pola ini siswa lebih memiliki banyak ruang untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan jawaban. Strategi ini dapat membantu mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan keterampilan pribadi siswa. Hasilnya mereka akan lebih memahami materi dan gagasan.

- c. Pola pembelajaran tersembunyi (Hidden Curriculum), kurikulum tersembunyi adalah tingkah laku, sikap, cara bicara, dan perlakuan guru terhadap siswa yang mengandung informasi moral. Inti dari kurikulum ini adalah penerapan disiplin siswa dan guru, serta kebiasaan guru ketika memberikan sanksi kepada siswa yang melanggar peraturan di dalam atau di luar kelas.

Materi-materi yang tercakup dalam ruang lingkup pendidikan agama Islam di jenjang SMP kelas VIII adalah sebagai berikut:

- a. Al-Qurán / Hadits

Pada penerapannya pembelajaran Al-Qurán / Hadits lebih difokuskan pada tata cara pembacaan ayat yang baik dan benar sesuai dengan ketentuan hukum tajwid. Hal ini berkaitan dengan berperilaku rendah hati, hemat, dan hidup sederhana dalam Q.S Al-Furqon/25:63 dan Q.S Al-Isra/17:26-27, mengkonsumsi makanan halal haram Q.S An-Nahl/16:114, berbuat baik kepada orang tua An-Nisa/4:36, dan hadits terkait.

- b. Aqidah/ Keimanan

Bertujuan untuk membimbing, mengetahui, meyakini, dan mengamalkan aqidah Islam secara benar. Materi yang berkaitan dengan aqidah atau keimanan kelas VIII yakni beriman kepada kitab-kitab suci yang diturunkan Allah SWT.

- c. Fiqh/ibadah

Merupakan pengajaran dan bimbingan untuk mengetahui syari'at Islam yang di dalamnya mengandung perintah-perintah agama yang harus diamalkan dan larangan yang harus di jauhi. Berisi aturan dan hukum, nilai-nilai dan sikap yang menjadi acuan serta pandangan

hidup seorang muslim, yang harus dipatuhi dan dilaksanakan oleh dirinya, keluarganya dan masyarakat lingkungannya. Materi yang berkaitan dengan hal ini di antaranya: mengkonsumsi makanan dan minuman halal haram menurut Islam, sholat sunnah berjamaah dan munfarid, praktik sujud syukur, sujud tilawah, dan sujud sahwi, puasa wajib dan puasa sunnah.

d. Tarikh/ sejarah peradaban Islam

Memberikan pengetahuan tentang sejarah dan kebudayaan Islam, dari masa sebelum kelahiran Rasulullah SAW, masa sahabat, daulah Islamiyah dan perkembangan negara-negara Islam di dunia dan tanah air. Materi yang terkait tentang sejarah pertumbuhan ilmu pada masa bani umayah dan bani abbasiyah.

**E. Telaah Penelitian Sebelumnya**

*Pertama*, Langgeng Ibah Rahmawati dengan skripsi yang berjudul “Peningkatan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan budi pekerti Menggunakan Metode Smart Game Pada Siswa Kelas V SDN Jati Gunung Kidul Tahun Pelajaran 2016/1017. dalam skripsi tersebut penulis menjelaskan mengenai metode *smart game* yang dilaksanakan ketika pembelajaran berlangsung dinilai dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Peningkatan prestasi belajar ditunjukkan dengan peningkatan sebesar (12,95) dari nilai rata-rata pra siklus (65,29) kategori cukup, menjadi (78,24) pada siklus I kategori baik. Nilai ketuntasan kelas juga mengalami peningkatan pra siklus (35,29%) menjadi (58,28%) pada siklus I dan II sebesar (82,35%). Persamaan dengan yang peneliti lakukan adalah sama-sama berkaitan dengan metode *smart game* sebagai metode yang layak digunakan dan membawa dampak positif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa.

Kedua, Suci Wuryani dengan skripsi yang berjudul “Penggunaan Metode Pembelajaran *Game* dan *Puzzle* Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Dalam Menentukan Jaring-Jaring Bangun Ruang Pada Siswa Kelas V SDN 1 Rawoh. Mengenai pembelajaran yang dilakukan dengan

metode game setelah dilakukan tindakan siklus I dan II pada siklus II motivasi belajar siswa dan pemahaman matematika siswa meningkat. Pencapaian yang ditargetkan peneliti adalah siswa yang aktif mengikuti pelajaran lebih dari 85% dari jumlah siswa yang hadir. Dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan metode *game* dan *puzzle* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Kesamaan dengan penelitian yang dilakukan adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan metode berbasis game yang di nilai efektif dan efisien jika dilakukan untuk meningkatkan motivasi siswa dengan suasana belajar yang berbeda dan menyenangkan.

*Ketiga*, Mariyatul Qibtiyah dalam jurnal penelitian yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Memahami Iman Kepada Allah dengan Menggunakan Metode *Smart Game* (tepek sifat wajib dan mustahil) Dalam Pembelajaran *Kooperatif Tipe Make A Match* pada siswa kelas VII B SMPN 2 Panti Kabupaten Jember. Dalam penelitian ini membuktikan bahwa ada peningkatan keimanan kepada Allah melalui penerapan metode smart game dalam pembelajaran menghasilkan kemampuan prestasi belajar siswa yang meningkat mulai dari siklus I sebesar 72 % kemudian meningkat dalam siklus II menjadi 82,26%. persamaan dengan penelitian yang saya lakukan adalah sama-sama meneliti tentang penggunaan metode *smart game* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam yang dinilai dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran karena dengan menggunakan metode bermain dapat meningkatkan antusias siswa dalam belajar dikelas sehingga pembelajaran tidak berlangsung secara monoton.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan, penelitian lapangan biasa disebut dengan penelitian etnografi atau penelitian *participan observatio*s 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.<sup>40</sup>

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

---

<sup>40</sup> [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/7300/10/Bab10\\_Penelitian%20Kualitatif\\_3.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/7300/10/Bab10_Penelitian%20Kualitatif_3.pdf) , diakses Maret 2023 pukul 20.41.

penulisannya data dan fakta yang dikumpulkan dalam bentuk kata dan gambar daripada angka.<sup>41</sup>

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 VIII, peserta didik, serta seluruh pihak yang ikut berpartisipasi dalam penelitian ini, tepatnya di SMP Islam Majenang Kabupaten Cilacap. Penelitian ini ditujukan untuk menjelaskan segala sesuatu yang dapat diambil kesimpulannya terkait dengan penerapan metode smart game dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat Penelitian**

Tempat penelitian adalah suatu tempat atau wilayah dimana dilakukannya penelitian. Penelitian ini dilakukan di SMP Islam Majenang. Beralamat di Desa Sindangsari Jl.Kapt.Suyono No.20, Tanjungsari, Kecamatan Majenang, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. Peneliti memilih lokasi atau tempat penelitian ini dikarenakan mempertimbangkan beberapa alasan, diantaranya yaitu sekolah tersebut merupakan salah satu sekolah swasta tertua yang diresmikan pada tahun 1952 dan tentunya sudah banyak melahirkan alumnus-alumnus sukses, sekolah tersebut juga merupakan sekolah swasta yang cukup banyak peminatnya setiap tahunnya bisa mendapat kurang lebih 3 kelas. Selain itu sekolah tersebut terletak di jantung kota yakni sebelah selatan alun-alun Kota Majenang. Ada beberapa prestasi dalam bidang kejuaraan telah dimenangkan baik dalam bidang akademik maupun non akademik. Hal yang menarik minat peneliti dalam melakukan penelitian tersebut karena metode pembelajaran yang digunakan oleh guru ketika mengajar mata pelajaran PAI dan BP dengan menggunakan metode *smart game*.

---

<sup>41</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Sukabumi: CV Jejak, 2018), hlm. 11.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian ialah banyaknya waktu yang digunakan olehnya peneliti dalam melakukan penelitian. Dalam penelitian ini dilakukan dalam dua tahapan. Pertama, tahap observasi pendahuluan dan yang kedua tahap penelitian/riset. Tahap observasi pendahuluan bertujuan untuk meminta izin atas ketersediaan sekolah terhadap kerjasama dalam penelitian yang dilakukan dan juga arahan serta bimbingan dari pihak terkait untuk melakukan wawancara, observasi, serta dokumentasi dalam penelitian. Waktu observasi pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti adalah pada tanggal 22 November 2022.

Tahapan yang kedua yaitu tahapan penelitian, merupakan suatu tahapan yang berkaitan dengan proses belajar-mengajar di kelas. Pada tahapan ini penelitian dilakukan selama bulan Maret sampai Mei 2023. dalam jangka waktu tersebut peneliti melakukan pengamatan, wawancara, dan dokumentasi yang lebih mendalam, jelas, dan kompleks yang nantinya akan bermanfaat dalam proses pengumpulan data, menyajikan data, dan menganalisis data, serta menyusun laporan hasil penelitian.

## C. Objek dan Subjek Penelitian

### 1. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah variabel yang diteliti oleh peneliti di tempat penelitian dilakukan. Objek penelitian menurut Husein Umar (sebagaimana yang dikutip dalam buku Andrew, 11) menjelaskan bahwa objek penelitian adalah menjelaskan apa atau siapa yang menjadi objek penelitian, juga dimana dan kapan penelitian dilakukan.<sup>42</sup> Jadi, objek penelitian adalah sasaran ilmiah yang digunakan untuk memperoleh data dalam suatu penelitian. Dalam penelitian yang bertempat di SMP Islam Majenang, Kecamatan Majenang, Kabupaten Cilacap. Kegiatan yang akan dijadikan objek penelitian yaitu penerapan metode *smart game* pada pembelajaran Pendidikan agama Islam dan budi pekerti di kelas VIII.

---

<sup>42</sup> Andrew, dkk, *Metodologi Penelitian Ilmiah* (t.k: Yayasan Kita Menulis, 2021), hlm. 45.



## 2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto (sebagaimana dalam buku Fitria dan Khutfiah) menjelaskan bahwa subjek penelitian adalah memberi batasan subjek penelitian sebagai benda, hal atau orang tempat data untuk variabel penelitian melekat dan yang dipermasalahkan. Istilah lain yang digunakan untuk menyebut subjek penelitian adalah responden. Yaitu orang yang memberi respon atas suatu perlakuan yang diberikan kepadanya, dalam penelitian kualitatif istilah responden disebut dengan istilah informan yaitu orang yang memberikan informasi tentang data yang diinginkan peneliti.<sup>43</sup> Dalam penelitian ini subjek penelitiannya adalah guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti dan siswa SMP Islam Majenang beserta subjek yang lainnya untuk data tambahan, yaitu kepala sekolah, waka kurikulum, guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti, dan Tata Usaha di SMP Islam Majenang.

### a. Kepala Sekolah SMP Islam Majenang ( Bapak Nurjaman, S.Pd.)

Orang yang berperan dalam penelitian ini yaitu kepala sekolah. Di mana beliau merupakan seseorang yang berhak memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekeolah. Dalam hal ini peneliti meminta izin dimulai dari observasi pendahuluan sampai peneliti melaksanakan riset individu.

### b. Guru PAI SMP Islam Majenang ( Bapak David Apriyana, S.Pd, M.Pd.)

Orang yang berperan dalam penelitian yang menjadi subjek utama dalam penelitian ini. Di mana beliau merupakan seseorang yang menjadi sumber dari segala informasi yang memiliki data lengkap yang terlibat dalam penelitian ini. Dengan melakukan wawancara secara langsung bersama guru PAI peneliti dapat menggali berbagai informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran PAI secara umum, metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru, apa saja kegiatan keagamaan yang dilaksanakan secara rutin baik setiap minggu maupun saat ada

---

<sup>43</sup> Fitria dan Kuthfiah, *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus* (Sukabumi: CV Jejak, 2017), hlm.152.

hari-hari besar Islam dan sebagai contohnya yaitu kegiatan pesantren Ramadhan, qur'ban dan sholat dhuha secara berjamaah, serta kurikulum PAI yang digunakan oleh guru PAI saat mengajar di dalam kelas.

- c. Waka Kurikulum SMP Islam Majenang ( Ibu Dyah Ayu Tri Istiana, S.Pd)

Selain guru mata pelajaran PAI, peneliti juga membutuhkan wawancara langsung dengan waka kurikulum di SMP Islam Majenang selaku orang yang memiliki kebijakan tentang kurikulum yang berlaku disekolah tersebut. Dalam hal ini peneliti melakukan wawancara terkait dengan kebijakan kurikulum dalam hal kurikulum PAI. Dengan melakukan wawancara secara langsung bersama waka kurikulum peneliti mendapatkan berbagai informasi mengenai kebijakan kurikulum khususnya pada PAI yang diterapkan saat ini, proses kegiatan pelaksanaan pembelajaran, waktu kerja selama satu minggu, kegiatan keagamaan yang dilakukan di sekolah, dan jenis ekstrakurikuler yang ada di SMP Islam Majenang.

- d. Tata Usaha SMP Islam Majenang

Selain kepala sekolah dan guru PAI, yang menjadi subjek selanjutnya yakni tata usaha. Hal ini ditujukan agar peneliti mendapatkan data yang berkaitan dengan dokumentasi seperti profil sekolah, visi dan misi sekolah, dan surat balasan yang nantinya dapat dijadikan bukti bahwa peneliti sudah melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.

- e. Peserta Didik

Informan selanjutnya yaitu peserta didik, hal ini dikarenakan peserta didiklah yang menjadi pelaku atau pihak yang terlibat dalam penelitian. Peserta didik dapat dijadikan narasumber yang tentunya akan memberikan informasi dalam penelitian ini. Peserta didik dimintai tanggapan atau pendapat mereka mengenai penerapan metode *smart game* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, pengalaman peserta didik selama mengikuti pembelajaran PAI bersama Bapak

David, dan kesan peserta didik dengan pembelajaran PAI. Peserta didik yang menjadi narasumber untuk diwawancarai diantaranya siswa kelas VIII SMP Islam Majenang. Sehubungan dengan dilibatkannya peserta didik dalam penelitian ini tidak lain dikarenakan peserta didiklah yang merasakan bagaimana proses pembelajaran PAI dengan diterapkannya metode *smart game* tersebut dalam pembelajaran.

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini digunakan untuk memperoleh data yang diperlukan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, yaitu:

##### 1. Wawancara

Setelah peneliti melakukan observasi, tahap selanjutnya peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terlibat dalam subjek penelitian. Wawancara (interview) adalah teknik pengumpulan data penelitian yang dilakukan melalui komunikasi percakapan tanya jawab antara peneliti dengan responden<sup>44</sup> Dalam wawancara terdapat narasumber dan pewawancara (*interviewer*). Wawancara dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya yaitu 1) wawancara terstruktur yang digunakan bila peneliti telah paham dan tahu tentang informasi yang akan diteliti, 2) wawancara tidak semiterstruktur dalam pelaksanaannya lebih bebas dibandingkan dengan terstruktur, 3) wawancara tidak terstruktur dimana dalam pelaksanaannya bebas dan tidak memerlukan pedoman wawancara.<sup>45</sup> Dalam penelitian ini, yang peneliti gunakan yaitu wawancara semi terstruktur dimana peneliti telah menyiapkan beberapa pertanyaan yang bisa dijawab oleh informan secara bebas namun peneliti wajib untuk mendengarkan dan mencatat atau merekam hasil wawancara. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data atau informasi terkait penerapan metode *smart game* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Majenang.

---

<sup>44</sup> Bambang Sugeng, *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)* (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2022), hlm. 305.

<sup>45</sup> Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Media Ilmu Press, 2014), hlm.107-108

Untuk mendapatkan data atau informasi peneliti melakukan wawancara dengan guru dan siswa SMP Islam Majenang, waka kurikulum, dan peserta didik.

## 2. Observasi

Observasi biasa diartikan sebagai pengamatan yang dilakukan pertama kali dalam penelitian. Observasi merupakan suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dengan observasi. Berikut beberapa jenis observasi 1) observasi partisipatif dimana peneliti terlibat dalam kehidupan sehari-hari terhadap sumber data yang sedang diamati, 2) observasi terstruktur atau tersamar observasi ini dilakukan dengan tidak terstruktur karena penelitian belum jelas, 3) observasi non partisipatif dimana peneliti tidak ikut serta dalam kegiatan dan peran peneliti hanya mengamati kegiatan yang terjadi.<sup>46</sup> Dalam penelitian ini jenis observasi yang digunakan oleh peneliti yaitu *non participant* dimana peneliti hanya mengamati kegiatan tanpa ikut serta dalam pelaksanaannya. Observasi hanya dilakukan apabila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam, dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.<sup>47</sup>

Observasi yang peneliti lakukan hanya pada saat riset pendahuluan saja namun dikuatkan oleh data hasil wawancara dan dokumentasi dengan berbagai pihak. Mengenai:

- a. Profil dan gambaran umum SMP Islam Majenang baik dari segi fisik, geografis, sosial, maupun sarana dan prasarana.
- b. Gambaran mengenai penerapan metode *smart game* melalui wawancara langsung dengan guru mata pelajaran PAI dan peserta didik dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang

## 3. Dokumentasi

Dokumen adalah semua bahan tertulis atau film/video yang disiapkan peneliti karena adanya permintaan. Contoh dokumentasi berupa

---

<sup>46</sup> Masrukhin, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, hlm. 105-106.

<sup>47</sup> Albi Anggito dan Johan Setiawan, *Metodologi Kualitatif...*, hlm. 109.

catatan, buku teks, jurnal, makalah, memo, dan sebagainya.<sup>48</sup> Dokumen yang nantinya di perlukan yaitu: silabus dan RPP terkait media, serta dilengkapi dengan video atau foto media pembelajaran dan suasana kelas saat pembelajaran berlangsung dan data profil sekolah. Data tersebut sebagai data pelengkap sebelumnya saat melakukan observasi pendahuluan dan wawancara.

### **E. Uji Keabsahan Data**

Dalam sebuah penelitian data hasil penelitian harus diperiksa keabsahannya. Uji keabsahan data dilakukan untuk membuktikan apakah data yang dilakukan valid dan dapat dipercaya. 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.<sup>49</sup> 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 Majenang.

### **F. Metode Analisis Data**

Kegiatan analisis data pada umumnya dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Kegiatan menganalisis data dalam suatu penelitian merupakan kegiatan utama yang nantinya akan berakhir pada kesimpulan dari hasil penelitian. Menurut Sugiyono, analisis data kualitatif adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi dengan cara mengelompokkan data kedalam kategori yang nantinya akan mudah dipahami oleh diri sendiri dan orang lain.<sup>50</sup> Menurut Milles dan Hubberman menjelaskan bahwa analisis data dapat dilakukan dengan beberapa tahap yaitu sebagai berikut:

#### **1. Reduksi Data**

---

<sup>48</sup> Helaluddin dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik* (Makassar: Sekolah Tinggi Theology Jaffray, 2019), hlm. 84.

<sup>49</sup> Helaludin dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif...*, hlm. 130.

<sup>50</sup> Umrati dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif: Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan* (Makassar: Sekolah Tinggi Theology Jaffray, 2020), hlm. 86.

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, serta dicari tema dan polanya. Peneliti melakukan reduksi data dengan memilih data yang penting yang ada kaitannya dengan penerapan metode *smart game* dalam pembelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti dan menyingkirkan data yang sudah tidak terpakai.

## 2. Penyajian Data

Selanjutnya, setelah mereduksi data langkah selanjutnya dalam menyajikan data. Penyajian data dapat dilakukan dengan menggunakan tabel, grafik, pictogram, dan sebagainya.<sup>51</sup> Melalui penyajian data terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan mudah dipahami. Data disajikan dalam penelitian ini berbentuk tulisan-tulisan yang berkaitan dengan penerapan metode *smart game* pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

## 3. Menarik Kesimpulan

Setelah menyajikan data, langkah ketiga dalam analisis data dalam penelitian kualitatif menurut Milles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan mengalami perubahan apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Namun jika kesimpulan yang dikemukakan di awal didukung oleh bukti yang valid dan konsisten ketika penelitian kembali kelapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan tersebut kredibel.<sup>52</sup>

Tiga langkah teknik analisis data yang telah dipaparkan di atas, peneliti memilih data pokok (data primer) dan membuang data yang tidak digunakan dalam pengumpulan data dan studi berikutnya, kemudian semua data yang telah diperoleh disajikan secara deskriptif kemudian dapat

---

<sup>51</sup> Umrati dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif...*, hlm. 89

<sup>52</sup> Umrati dan Hengki Wijaya, *Analisis Data Kualitatif...*, hlm. 89-90.

diambil kesimpulan, namun kesimpulan bersifat masih sementara karena dapat berubah jika terdapat bukti yang lebih kuat dalam penelitian.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Penerapan Metode *Smart Game* pada Pembelajaran PAI**

##### **1. Pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang**

Pendidikan agama Islam adalah salah satu mata pelajaran wajib di sekolah dari tingkat sekolah dasar sampau tingkat sekolah menengah atas maupun kejuruan. Pembelajaran PAI di sekolah memiliki jam pembelajaran lebih sedikit dibandingkan dengan mata pelajaran wajib lainnya. Biasanya waktu yang diberikan oleh sekolah hanya satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran atau 2 jam pelajaran, satu jam pelajaran setara dengan 40 menit. Pembelajaran PAI di sekolah bertujuan untuk menanamkan ajaran-ajaran Islam dalam diri peserta didik supaya kehidupan mereka terarah sesuai dengan ajaran Al-Qurán dan As-Sunnah.

Dalam penelian ini peneliti hanya melibatkan salah satu guru mapel PAI di sekolah tersebut yang bisa dijadikan narasumber untuk memenuhi beberapa hal yang diperlukan dalam peneltian. Peneliti melakukan wawancara dengan Bapak David Apriyana, M.Pd. Beliau merupakan salah satu guru PAI yang telah bergabung sejak tahun 2022. Dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Peneliti mendapatkan informasi yang menarik yang mungkin jarang dilakukan di sekolah lain. Setiap satu minggu sekali diadakan rutinan sholat dhuha berjamaah di lapangan sekolah. Selain itu kegiatan keagamaan lainnya yang dilakukan adalah rutinan membaca dan mengkhatamkan al-qurán dan sholat jamaah wajib bagi para siswa. Pembiasaan yang dilakukan tentunya membawa dampak positif bagi para peserta didik dalam menguatkan iman dan bertanggung jawab dengan kewajiban-kewajiban agama yang harus dilaksanakan.

Pembelajaran PAI dimulai dengan membaca doá diikuti lantunan asmaul husna secara bersama-sama diikuti oleh peserta didik. Tak jarang



pula memurojaah kembali hafalan-hafalan suratan dan juga hafalan materi tajwid untuk memberikan kekuatan pada ingatan peserta didik.<sup>53</sup>

Selain melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI peneliti juga melakukan wawancara dengan salah satu peserta didik kelas VIII B dari hasil wawancara dengan siswa tersebut peneliti mendapatkan informasi bahwa pembelajaran pendidikan agama islam memiliki daya tarik tersendiri bagi para peserta didik. Menurut mereka Pak David selalu menggunakan metode yang berbeda-beda dalam setiap pembelajaran khususnya dengan menggunakan metode *smart games* yang kemudian disesuaikan dengan materi yang sedang dibawakan sehingga menjadi daya tarik tersendiri bagi para siswa karena para peserta didik beranggapan pembelajaran PAI terkesan menjadi menyenangkan dan tidak membosankan karena suasana kelas yang selalu hidup.<sup>54</sup>

## 2. Metode Pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang

Dalam melaksanakan kegiatan mengajar di kelas tentunya setiap guru memiliki strategi dan metode yang berbeda-beda dalam setiap menyampaikan materi pelajaran. Dengan beragamnya metode-metode yang bisa diterapkan di kelas beberapa guru menggunakan kekreatifitasnya untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga dapat disenangi oleh para peserta didik. Guru harus dapat memahami situasi dan kondisi dalam memperhatikan siswa di kelas ketika pembelajaran berlangsung. Sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan peserta didik merasa nyaman ketika belajar.

Metode pembelajaran memegang peran yang sangat penting yang harus dipersiapkan oleh guru ketika akan memulai kegiatan pembelajaran. Pemilihan metode pembelajaran dilakukan ketika menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Dalam menentukan metode pembelajaran juga harus disesuaikan dengan materi PAI dan kondisi peserta didik.

---

<sup>53</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.

<sup>54</sup> Wawancara dengan Peserta Didik Kelas VIII di SMP Islam Majenang Cilacap pada Kamis 11 Mei 2023.

Terlebih untuk pembelajaran PAI tidak mungkin hanya menggunakan metode yang sama dalam setiap pertemuan. Karena kondisi peserta didik berbeda-beda dalam menerima materi yang disampaikan.

Ada berbagai macam metode yang dapat digunakan ketika pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Majenang. Untuk metode yang digunakan oleh Bapak Dafid sendiri selain menggunakan metode ceramah beliau juga menggunakan beberapa metode pembelajaran yang bervariasi disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Berikut beberapa metode pembelajaran yang digunakan oleh Bapak David ketika pembelajaran pendidikan agama Islam adalah sebagai berikut:

a. Ceramah

Metode ceramah sudah biasa digunakan dalam setiap pembelajaran bukan hanya pembelajaran PAI saja. Metode ini sangat mudah digunakan karena tidak memerlukan media yang beragam dalam pelaksanaannya. Guru diharuskan menguasai materi pembelajaran lalu disampaikan kepada peserta didik. Namun kekurangannya disini adalah siswa hanya memperhatikan dan mendengarkan guru ketika menyampaikan materi, sehingga interaksi yang terjadi hanya satu arah antara guru dengan siswa tidak ada feedback dari siswa yang menyebabkan pembelajaran cenderung pasif dan membosankan. Oleh karena itu jika hanya menggunakan metode ceramah tidak akan cukup untuk menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi peserta didik.<sup>55</sup>

b. Tanya Jawab

Dalam menggunakan metode ini, guru mulanya menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah kepada siswa. Untuk menciptakan suasana yang aktif dalam kegiatan pembelajaran guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengajukan

---

<sup>55</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.

pertanyaan dan memberi kesempatan peserta didik untuk bertanya. Hal ini tentunya dapat menambah nilai keaktifan siswa di kelas.

c. Praktek

Setelah memaparkan materi pelajaran, untuk langkah selanjutnya adalah mempraktikkan secara langsung. Hal ini ditujukan agar peserta didik lebih memahami materi yang disampaikan oleh guru. Materi yang menggunakan metode praktek ini biasa dipraktikkan dalam pembelajaran PAI tentang ilmu tajwid dan praktik ibadah lainnya.<sup>56</sup>

d. Kisah

Metode kisah merupakan salah satu metode yang biasa digunakan oleh Bapak David ketika mengajar di kelas. Dengan menggunakan metode kisah ini terbukti bahwa siswa mampu menyimak materi pelajaran dengan antusias dan tanpa merasa bosan. Siswa biasanya lebih bersemangat dengan mendengarkan cerita cerita dari guru. Materi yang dibawakan oleh Bapak David dengan menggunakan metode kisah ini yaitu tentang tarikh (kisah-kisah Nabi).<sup>57</sup>

e. Bernyanyi

Metode bernyanyi ini tentunya yang menjadi daya tarik tersendiri bagi peneliti. Bapak David biasa menggunakan metode ini sebagaimana disesuaikan dengan materi pelajaran yang akan dibawakan. Jadi, tidak semua materi dapat menggunakan satu metode yang sama berkali-kali. Disesuaikan kembali dengan situasi dan kondisi peserta didik agar selalu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan. Bapak David memberikan contoh beberapa lagu yang biasa dinyanyikan ketika pembelajaran berlangsung. Contohnya tentang hukum bacaan tajwid, dan kisah tentang nabi. Dengan metode ini dapat

---

<sup>56</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.

<sup>57</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.

dibuktikan hasil yang nyata bahwa peserta didik dapat terus mengingat materi yang pernah diajarkan.<sup>58</sup>

f. Bermain (*Smart Games*)

Metode belajar melalui permainan ini dijadikan salah satu alternatif untuk menstimulasi perkembangan kecerdasan anak dalam belajar. Metode ini dinilai dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Menggunakan metode bermain dinilai dapat menarik perhatian siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.

3. Penerapan Metode *Smart Games* dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas VIII di SMP Islam Majenang

Pembelajaran pendidikan agama Islam di SMP Islam Majenang yang diampu oleh Pak David menggunakan beberapa metode dan strategi pembelajaran. Hal itu tentunya dilakukan sesuai dengan materi yang akan dibawakan. Karena, tidak semua materi hanya dapat menggunakan metode yang sama secara berulang-ulang. Hal ini dilakukan yang bertujuan untuk menciptakan suasana kelas yang terkesan tidak monoton sehingga peserta didik merasa senang dalam mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu metode yang digunakan oleh Pak David adalah metode *Smart Games*.

Metode *smart games* adalah salah satu strategi pembelajaran yang masuk kedalam strategi pembelajaran aktif atau bisa disebut dengan *active learning*. Metode ini merupakan sebuah metode yang dapat menarik minat siswa dalam proses pembelajaran. Metode *smart games* tentunya tidak asing lagi bagi kalangan para guru, karena beberapa guru ada yang pernah menggunakan metode ini. Dengan menggunakan metode bermain diharapkan dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh selama kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil data penelitian yang peneliti dapatkan ketika melakukan wawancara dengan guru pendidikan agama Islam yaitu Pak

---

<sup>58</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.

David Apriyana, M.Pd bahwa penerapan metode *smart games* merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengingat kembali materi yang telah disampaikan dan bisa juga digunakan sebagai evaluasi diakhir pembelajaran. Dengan menggunakan metode bermain menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan namun tentu ada kekurangannya yakni peserta didik terkadang kurang memperhatikan materi sehingga menganggap bahwa mereka sedang bermain beliau menjelaskan bahwa setiap metode yang digunakan ketika mengajar di dalam kelas tentunya memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing namun dengan metode tersebut dirasa lebih banyak kelebihannya dan membawa kebermanfaatan bagi masing-masing peserta didik.<sup>59</sup> Sedangkan dari pengakuan peserta didik ketika dilakukan wawancara mengatakan bahwa peserta didik tetap menikmati pembelajaran yang dilakukan oleh Pak David, karena selain menggunakan metode *smart games* beliau juga banyak menggunakan metode lainnya yang bervariasi sehingga pembelajaran terkesan lebih menyenangkan yang tentunya peserta didik tidak akan merasa bosan ketika kegiatan belajar mengajar di kelas sedang berlangsung.

Pembelajaran dengan menggunakan metode *smart games* (Bermain) yang dilakukan tentunya terjadi melalui beberapa proses diantaranya yaitu:

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan dilakukan dengan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP dirancang oleh guru tentunya memiliki tujuan dan peran penting sebagai pedoman guru dalam pelaksanaan pembelajaran dalam kelas. Dalam RPP tentunya ada beberapa hal pokok salah satunya yakni penggunaan media disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Pak David menggunakan metode pembelajaran yang bervariasi ketika mengajar sehingga pembelajaran dirasa lebih menyenangkan dan dapat diterima baik oleh para peserta didik.

---

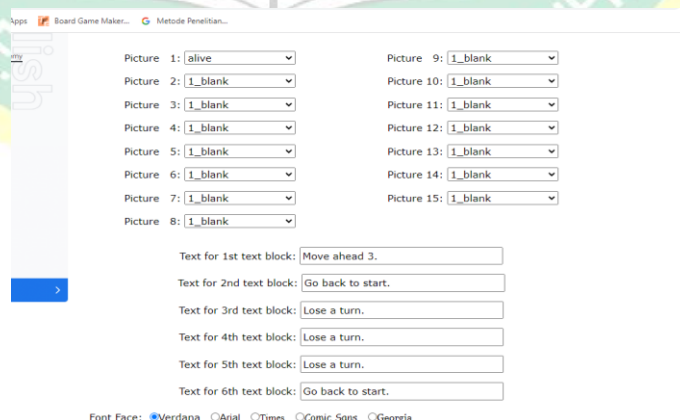
<sup>59</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.



Proses pembuatan media permainan bisa digunakan dengan web di google, berikut beberapa cara pembuatan games yaitu sebagai berikut:

1) *Galactic Chalange* (Ular Tangga dan Dadu)

- a) Membuka web di google chrome dengan judul pencarian “*Tools For Educators*” terdapat beberapa model permainan yang akan digunakan.
- b) Akan terdapat beberapa pilihan menu di beranda, lalu pilih menu “*boarding game*”.
- c) Pilih salah satu game “*Galactic Challenge*” dan pilih game dengan menampilkan beberapa gambar agar lebih menarik perhatian.
- d) Masukkan soal-soal yang berkaitan dengan materi yang akan dipelajari.



- e) Untuk gambar sudah disediakan dari sistemnya, namun masih bisa diedit kembali menyesuaikan dengan materi yang akan

dipelajari karena pemilihan atau penyelipan gambar bersifat opsional

08/02/2023, 23:48 <https://www.toolsforeducators.com/boardgames/boardgame.php>

Galactic Challenge				
Start	Pengertian makanan halal	maju 1 langkah	pengertian makanan Haram	maju 2 langkah
				contoh hewan yang diharamkan untuk dimakan
Maju 1 langkah	dalil naqli tentang makanan halal dan Haram	maju 2 langkah	Minuman yang diharamkan dalam islam	mundur 1 langkah

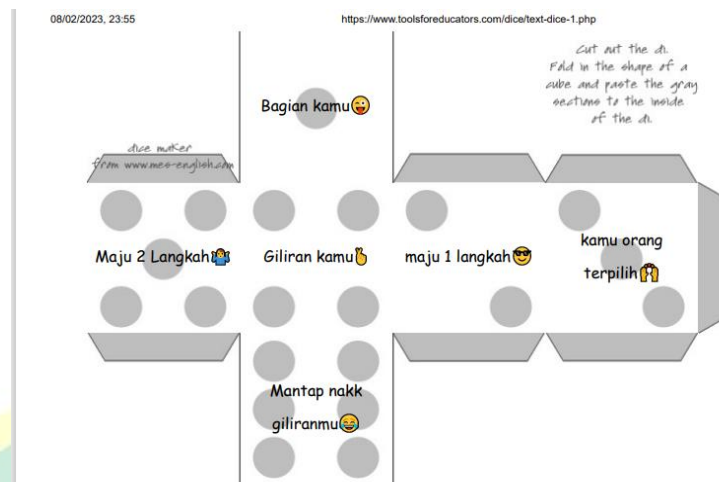
f) Selanjutnya, pembuatan dadu untuk pelengkap jalannya permainan dengan pilih menu “*The Dice Maker*”

[The Dice Maker](#): Generate printable dice with images or text on each face of the dice. You can print one or two dice at a time and even mix and match text and images. These are great for foreign language teachers.

[Printable Board Games](#): make board games with images, images mixed with text, or all text. Use the all text version to create printable math board games. There are currently games for over twenty themes but more to come! Two styles and 4 themes to choose from: [Galactic Challenge](#), [Fantasy Park](#), [Cute Animals](#).

[A looping Board Game](#) - a racing theme game. More board games: [Bounce Around](#)

g) Setelah itu, masukkan kata-kata sebagai perintah selama permainan berlangsung pada setiap sisi dadu.



h) Selanjutnya, print kedua media tersebut untuk soal bisa masih bisa diedit kembali.

## 2) Game Tebak Kata

a) Membuka web di google chrome dengan judul pencarian “Tools For Educators” terdapat beberapa model permainan yang akan digunakan.





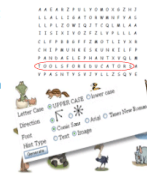
- b) Memilih jenis game yang akan dibuat yaitu klik menu “Word Search) lalu akan muncul tampilan seperti pada gambar dibawah.

**Free word search maker with images or text hints** from Tools for Educators: These worksheet makers are light, easy to use, but very powerful. Make word searches for kids, elementary school, phonics programs, language classes and more.

You can **use text** for your puzzle hint: find the same word, unscramble the word and find it, read a clue for the puzzle word, or use your own ideas. It's up to you.

word search maker: text only

You can **use images** as the puzzle hints: choose an image category below and type the word you want entered into the puzzle. The maker will generate a puzzle with your image choices below.



adjectives	hair styles	prepositions
animals	Halloween	pronouns
bathroom	health	question words
bedroom	hobbies	recess
body parts	house	school
buildings	insects	science

- c) Lalu pilih salah satu misal saya memilih menu adjective maka nantinya akan muncul beberapa kolom yang harus diisi dimana disesuaikan dengan materi yang akan dibahas.

Hint Type: ADJECTIVES -- IMAGE

Select Image	Enter Puzzle Text
Image 1 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 1: <input type="text"/>
Image 2 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 2: <input type="text"/>
Image 3 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 3: <input type="text"/>
Image 4 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 4: <input type="text"/>
Image 5 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 5: <input type="text"/>
Image 6 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 6: <input type="text"/>
Image 7 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 7: <input type="text"/>
Image 8 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 8: <input type="text"/>
Image 9 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 9: <input type="text"/>
Image 10 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 10: <input type="text"/>
Image 11 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 11: <input type="text"/>
Image 12 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 12: <input type="text"/>
Image 13 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 13: <input type="text"/>
Image 14 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 14: <input type="text"/>
Image 15 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 15: <input type="text"/>
Image 16 <input type="text" value="select image"/>	Puzzle Text 16: <input type="text"/>

Puzzle Case:  UPPER CASE  lowercase

- d) Selanjutnya masukan beberapa kata yang sesuai, lalu setelah itu klik make it, maka akan muncul format soal seperti berikut ini yang akan langsung terunduh di dalam penyimpanan.

**Word Search**

MEG-English.com Tools for Educators

R	Q	O	R	T	3	U	J	H	I	D	K	F	S	U	A	M	W
I	V	I	E	J	E	B	U	K	H	T	Q	M	E	Z	U	B	Q
R	N	A	R	U	T	A	H	L	P	I	F	A	J	R	M	R	V
I	W	X	O	R	X	A	O	A	T	J	A	L	S	C	N	M	N
D	V	G	E	Z	G	Y	A	X	R	L	J	U	Q	F	P	A	X
I	B	R	T	Y	P	H	P	N	E	A	I	D	G	R	W	I	T
L	F	J	W	A	Q	A	A	C	W	Z	Q	B	U	J	R	Z	A
A	Y	M	E	N	D	E	N	G	A	R	N	A	S	E	H	A	T
D	R	X	Z	J	Q	E	X	Y	Y	N	M	G	B	Q	S	X	A
N	N	A	D	X	M	X	E	N	X	E	K	W	F	L	E	F	K
E	X	E	D	K	P	B	D	Y	S	A	X	Q	N	J	A	W	R
K	E	T	A	R	U	A	P	U	T	U	N	E	M	B	U	S	A
R	C	D	X	P	A	I	T	A	M	R	O	H	G	N	E	M	M
E	I	B	C	X	F	N	U	L	R	A	I	V	E	Y	X	H	A
T	W	P	I	U	F	S	O	P	A	N	S	A	N	T	U	N	V

1. Perilaku yang sesuai dengan tata tertib atau adat istiadat disebut?
2. Kebiasaan yang lahir dari dalam diri manusia yang sesuai dengan adat dan sopan santun adalah?
3. Contoh tata krama kepada orang tua
4. Perintah untuk berbuat baik kepada orang tua terdapat pada surah?

e) Media sudah bisa dicetak dan siap untuk digunakan.

#### b. Tahap Pelaksanaan

Dalam pembelajaran PAI kelas VIII Dampak David biasanya melakukan berbagai macam metode pembelajaran yang disesuaikan dengan materi yang dibawakan. Pembelajaran PAI dimulai dengan doa lalu dilanjutkan dengan penyampaian materi. Guru menyampaikan materi dengan baik dan siswa mampu mendengarkan dan memahami dengan mudah. Ada strategi lain yang dilakukan agar siswa tidak mudah merasa jenuh dan mengantuk maka guru akan menyelipkan beberapa *ice breaking* yang menyenangkan yang dapat menggugah semangat siswa dalam belajar di kelas. Setelah dirasa materi sudah selesai disampaikan biasanya guru mengajukan pertanyaan kepada siswa dan siswa menanggapi.<sup>60</sup>

<sup>60</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.

Dilanjutkan dengan memberikan soal sebagai evaluasi dalam setiap pertemuan. Hal ini guru PAI dengan kreatifitasnya menggunakan metode *games* agar pembelaran terasa lebih menyenangkan. Dengan begitu siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran setiap pertemuan kelas. Jenis *games* yang biasa digunakan yaitu tebak kata, dan quiz seperti yang sudah dicontohkan diatas.

c. Tahap Evaluasi

Kegiatan evaluasi dalam pembelajaran menjadi hal yang wajib. Karena setelah tahap perencanaan dan pelaksanaan guru harus mengadakan evaluasi. Dalam kegiatan evaluasi tentunya dibutuhkan data dan informasi yang menyangkut objek yang sedang dievaluasi. Evaluasi dalam pembelajaran tidak dapat dilepaskan dari berbagai tujuan pembelajaran yang tidak dicapai. Tanpa menentukan tujuan terlebih dahulu maka sangat sulit untuk mengetahui sampai mana pencapaian belajar dari peserta didik. Prinsip evaluasi pembelajaran harus menjadi panduan atau pedoman dan harus dipenuhi antara lain kontinuitas, komprehensif, objektif, kooperatif dan praktis.<sup>61</sup>

Ruang lingkup evaluasi pembelajaran dibagi menjadi 3 domain yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor.<sup>62</sup>

a. Domain Kognitif Hal ini berkaitan dengan pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*komprehensif*), penerapan (*aplication*), analisis, sistesis, evaluasi. Dengan melakukan tes maupun tidak dengan tes. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI bahwa penilaian dengan mengerjakan soal dalam buku paket yang telah disediakan. Dengan variasi lain guru menggunakan metode bermain pada saat evaluasi pembelajaran.<sup>63</sup>

---

<sup>61</sup> Hasan Muhammad, *Evaluasi Pembelajaran*, (Bandung: CV Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 37.

<sup>62</sup> Rukajat Ajat, *Teknik Evaluasi Pembelajaran*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 7-9.

<sup>63</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.

- b. Domain Afektif Dalam ranah afektif guru PAI melakukan penilaian terhadap sikap dengan mengamati peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Peserta didik menjadi lebih sadar akan dalam mengambil sikap dirinya dengan membentuk nilai dan menentukan tingkah laku. Yang menjadi patokan guru pengampu dalam penilaian ranah afektif ini yaitu kemampuan menerima (*receiving*), kemampuan menanggapi (*responding*), menilai (*voluting*), organisasi (*Organization*) yaitu kemampuan yang menuntut peserta didik untuk mentaukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, dan membentuk sistem.<sup>64</sup>
- c. Domain Psikomotorik, kemampuan peserta didik dalam ranah ini berkaitan dengan gerakan tubuh. Dengan mengamati tingkah laku dan penerapan peserta didik dalam kehidupan sehari-hari di sekolah maupun di luar sekolah apakah sudah menerapkan setiap materi yang telah dipelajari ketika pembelajaran.

## **B. Analisis Data**

### **1. Pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang**

Setelah melakukan observasi proses pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang 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

---

<sup>64</sup> Wawancara dengan Pak David Apriyana, M.Pd. Pengampu mata pelajaran PAI di SMP Islam Majenang Cilacap, pada Kamis 11 Mei 2023.

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 Majenang

Menurut pandangan peneliti, strategi pembelajaran yang diterapkan pada pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang yang diampu oleh Pak David 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-itu 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 SMP Islam Majenang

Menurut peneliti, penerapan metode *smart games* atau biasa disebut dengan metode bermain dalam pembelajaran PAI di SMP Islam Majenang 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.<sup>65</sup>

---

<sup>65</sup> Wawancara dengan Peserta Didik kelas VIII

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **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 VIII di SMP Islam Majenang.

Penerapan metode *smart game* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Islam Majenang 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 peserta didik dengan baik.

## **B. Saran**

1. Kepala Sekolah SMP Islam Majenang, agar tetap mempertahankan program unggulan sekolah sebagai kegiatan yang menarik minat masyarakat luas untuk menempuh pendidikan di SMP Islam Majenang.
2. Kepada Guru Mata Pelajaran PAI di SMP Islam Majenang, 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.



## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah & Elihami. 2018. “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islam, Jurnal Edumaspul. Vol.2, No.1
- Ajat, Rukajat. 2018. *Teknik Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Akrim. 2022. *Buku Ajar Strategi Pembelajaran*. Sumatera: Umsu Press.
- Andrew, dkk. 2021. *Metodologi Penelitian Ilmiah*. Yayasan Kita Menulis.
- Anggito, Albi & Johan Setiawan. 2018. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Sukabumi: CV Jejak.
- Asfiati. 2020. *Resaign Pembelajaran Agama Islam Menuju Revolusi Industri 4.0*. Jakarta: Kencana.
- Aqib, Zainal. 2022. *Kupas Tuntas Strategi Pembelajaran Akti Kreatif Efektif & Menyenangkan*. Yogyakarta: CV Feniks Muda Sejahtera.
- Basuki & Elok. 2022. “Pengembangan Kurikulum Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 1 Jetis Ponorogo”, *Jurnal Of Islamic Education & Management*. Vol. 2, No. 1.
- Elihami E, Addullah Syahid. 2018. “Penerapan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Pribadi yang Islam”, *Jurnal Edumaspul*. Vol. 2, No. 01.
- Faizin. 2017. “Peningkatan Hasil Belajar Dengan Metode Smart Game dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Materi Nama-Nama Tugas-Tugas Malaikat Allah Kelas IV B SDN 01 Kebondalem Pematang Tahun Pembelajaran 2013/2014”, *Jurnal Of Primary and Childrn’s Education*. Vol. 1, No. 1.
- Firdianti, Arinda. 2018. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Yogyakarta: CV Gre Publishing.
- Fitria & Khutfiah. 2017. *Metodologi Penelitian: Penelitian Kualitatif, Tindakan Kelas, & Studi Kasus*. Sukabumi: CV Jejak.
- Habiburrahman, Sayyid. 2022. *Pendidikan Agama Islam*. Palembang: CV Feniks Muda Sejahtera.

- Hayatillah, yeti dkk. 2021. *Metode Pembelajaran Guru dan Dosen Kreatif*. Surabaya: Global Aksara Pres.
- Helaluddin & Hengki Wijaya. 2019. *Analisis Data Kualitatif: Sebuah Tinjauan Teori dan Praktik*. Makassar: Sekolah Tinggi Theology Jaffray.  
[http://repo-iain-tulungaagung.ac.id/7300/10/Bab10\\_Penelitian%Kualitatif\\_3.pdf](http://repo-iain-tulungaagung.ac.id/7300/10/Bab10_Penelitian%Kualitatif_3.pdf).  
Diakses pada 16 Maret 2023 pukul 20.41.
- Lismina. 2018. *Pengembangan Kurikulum di Sekolah dan Perguruan Tinggi*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia.
- Luthfi, dkk. 2020. *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*. Malang: CV IRDH.
- Narno. 2021. *Model Pembelajaran PAIKEM*. Sragen: CV Azka Pustaka.
- Nurdin & Hamzah. 2013. *Belajar dengan Pendekatan PAIKEM*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Parihah, Siti. 2018. "Penggunaan Metode Smart Game dan Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyebutkan Nama-Nama Malaikat Allah Di Kelas VII A SMP NU Shofiatul Huda Cianjur", *Jurnal Athulab*. Vol. 3, No. 1.
- Setiawan, Andi. *Belajar dan Pembelajaran*. Uwais Inspirasi Indonesia.
- Shilphy. 2020. *Model Model Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budhi Utama.
- Sinar. 2018. *Metode Active Learning*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Siskha, dkk. 2021. *Pengembangan Metode Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19*. Bandung: CV Media Sains Indonesia.
- Sobri, Sutikno. 2021. *Strategi Pembelajaran*. Indramayu: CV Adanu Abimata.
- Sugeng, Bambang. 2022. *Fundamental Metodologi Penelitian Kuantitatif (Eksplanatif)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Suwardi, Moh. 2018. *Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Umrati & Hengki Wijaya. 2020. *Analisis Data Kualitatif : Teori Konsep dalam Penelitian Pendidikan*. Makassar: Sekolah Tinggi Theology Jaffray.
- Qibtiyah, Mariyatul. 2018. "Peningkatan Kemampuan Memahami Iman Kepada Allah Dengan Menggunakan Metode *Smart Game* (Tepuk Sifat Wajib dan Mustahil) Dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe *Make A Match* Pada

Siswa Kelas VII SMPN 2 Panti Jember”, Jurnal Diklat Keagamaan, Vol.12, No.2.

Zubaidillah, Haris Muhamad. Analisis Karakteristik Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Jenjang SD, SMP, SMA”, Addabana Jurnal Pendidikan Islam. Vol.2, No.1.

