

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

a. Profil Sekolah

Nama Sekolah	: SMP Negeri 2 Kertak Hanyar
Status Sekolah	: Negeri
Alamat	: Jl. A Yani, km 8.200, Kec. Kertak Hanyar, Kab. Banjar 70654
Telepon	: 0811528422
Kelurahan	: Pemangkih Laut
Kecamatan	: Kertak Hanyar
Kota	: Kab. Banjar
Provinsi	: Kalimantan Selatan
Nomor Statistik Sekolah	: 201150106047
Akreditasi Sekolah	: A (Sangat Baik)
No. Pokok Sekolah Nasional	: 30300262
Tahun Berdiri	: 1986
Status Kepemilikan Tanah	: Milik Pemerintah
Luas Tanah	: 17.796 m ²
Luas Bangunan	: 1.920 m ²

b. Sejarah Singkat Sekolah

SMPN 2 Kertak Hanyar Kabupaten Banjar didirikan pada tahun 1986. Pada awalnya, terdapat tiga SMP di Kertak Hanyar. Pertama, SMPN 13 Banjarmasin,

yang sekarang dikenal sebagai SMPN 1 Kertak Hanyar karena berada di wilayah Kabupaten Banjar. Kedua, SMPN 2 Kertak Hanyar yang awalnya berlokasi di Tatah Pamangkih, masuk wilayah Kertak Hanyar. Namun, wilayah tersebut sekarang menjadi kecamatan baru, sehingga sekolah ini tidak lagi termasuk di dalamnya. Ketiga, SMPN 3 Kertak Hanyar, yang kini menjadi SMPN 2 Kertak Hanyar. Saat ini, di Kertak Hanyar hanya terdapat dua sekolah, yaitu SMPN 1 Kertak Hanyar dan SMPN 2 Kertak Hanyar. Oleh karena itu, sejak tahun 2017 hingga sekarang, nama sekolah yang sebelumnya dikenal sebagai SMPN 3 Kertak Hanyar berubah menjadi SMPN 2 Kertak Hanyar.

Dalam hal fasilitas, SMPN 2 Kertak Hanyar menyediakan berbagai sarana pendukung pendidikan yang mencakup ruang kelas, laboratorium, mushola dan area olahraga. Sekolah ini berlokasi diantara permukiman warga dan memiliki danau kecil tepat di depan pintu masuk sekolah. Mayoritas warga sekitar berdagang sebagai mata pencaharian mereka.

SMPN 2 Kertak Hanyar adalah sekolah yang baru mengimplementasikan kurikulum merdeka. Siswa kelas 7 dan 8 berpedoman pada kurikulum merdeka sedangkan untuk siswa kelas 9 masih berpedoman dengan kurikulum K13. Meskipun terdapat perbedaan dalam kurikulum, sekolah tetap dapat memfasilitasi siswanya secara efektif dalam proses pembelajaran mereka. Sejak didirikan pada tahun 1986, SMPN 2 Kertak Hanyar telah dipimpin oleh sembilan kepala sekolah mulai dari tahun 1986 hingga saat ini.

B. Penyajian Data

Data yang dipaparkan dalam bab ini diperoleh melalui kegiatan survei yang dilaksanakan di SMPN 2 Kertak Hanyar. Informasi tersebut dikumpulkan dengan memanfaatkan berbagai Media pengumpulan data yaitu melalui teknik observasi langsung, wawancara mendalam dengan subjek terkait, serta analisis dokumen yang relevan. Data yang dikumpulkan oleh peneliti akan disajikan secara kualitatif yaitu dalam bentuk dekriptif sehingga mudah dipahami. Berdasarkan fokus penelitian ini, yaitu:

1. Penggunaan *Game* Edukatif sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar

Penggunaan *game* edukatif sebagai media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi salah satu inovasi yang menarik dalam dunia pendidikan. Pendekatan ini mengkombinasikan permainan dengan tujuan pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran PAI, *game* edukatif dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan interaktif sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung lebih fokus, aktif, dan berpartisipasi secara optimal selama proses belajar berlangsung. Oleh karena itu, penerapan *game* edukatif dalam pembelajaran PAI berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa melalui suasana belajar yang tidak monoton dan lebih sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Hal tersebut sejalan dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru Pendidikan Agama Islam Bapak Auri Rahman, S.Pd yang menyatakan bahwa:

Terkadang misalnya memakai *game* edukatif itu palingan kaya sebulan sekali supaya nyaman siswannya kada bosan dikelas. Kelebihan menggunakan *game* edukatif tu, satu buat siswa jadi semangat untuk belajar, kedua saat *game* edukatif tersebut siswa itu jadi antusias inya untuk mempelajari materi tersebut.⁶⁰

Terkadang *game* edukatif digunakan sekitar satu kali dalam sebulan agar siswa merasa lebih nyaman dan tidak mudah bosan saat mengikuti pembelajaran di kelas. Menurut saya, penggunaan *game* edukatif memiliki beberapa kelebihan, di antaranya dapat meningkatkan semangat belajar siswa dan membuat mereka lebih antusias dalam mempelajari materi yang disampaikan.

Jawaban serupa juga disampaikan oleh siswi kelas VII SMPN 2 Kertak Hanyar, yang mengatakan bahwa:

Senang belajar menggunakan *game*, dan lebih semngat daripada yang tidak pakai *game*.⁶¹

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran PAI bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih nyaman dan mengurangi kejenuhan siswa selama proses pembelajaran. Selain itu, *game* edukatif juga mampu meningkatkan semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga mereka lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar mengajar. Dapat disimpulkan bahwa *game* edukatif dapat menjadi salah satu Media pembelajaran interaktif yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI.

⁶⁰ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

⁶¹ Siswi kelas VII SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 11.00 WITA)

Game edukatif merupakan bentuk permainan yang dirancang untuk menumbuhkan kemampuan berfikir, termasuk meningkatkan konsentrasi serta kemampuan dalam memecahkan masalah. Penggunaan *game* edukatif menjadi salah satu Media pembelajaran interaktif yang efektif, terutama dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) yang cenderung didominasi oleh penyampaian materi secara teoritis sehingga berpotensi menimbulkan kejenuhan pada siswa. Seperti yang disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam bapak Auri Rahman, S.Pd

*karna kanakan wahini inya kalau diterapkan Media kaya ceramah aja itu timbul mengantuk inya dikelas, diusakan inya dicampur aduk ae dengan digitalisasi keitu.*⁶²

Karena anak-anak sekarang, jika hanya diterapkan Media ceramah saja, biasanya mereka menjadi mengantuk di kelas. Oleh karena itu, pembelajaran perlu dipadukan dengan digitalisasi.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran PAI tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai strategi pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa. Sejalan dengan hasil wawancara tersebut, penerapan *game* edukatif dalam pembelajaran PAI diwujudkan melalui berbagai jenis permainan yang dirancang untuk mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Adapun macam-macam *game* edukatif yang digunakan guru dalam pembelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar adalah sebagai berikut.

⁶² Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

a. *Game* berbasis Aplikasi Digital (Wordwall, Quizizz, Kahoot, dll)

Game berbasis aplikasi digital menjadi salah satu bentuk *game* edukatif yang digunakan guru dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 2 Kertak Hanyar. Pemanfaatan aplikasi digital dilakukan untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih interaktif, menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Melalui penggunaan aplikasi digital materi pembelajaran dapat diwujudkan dalam bentuk permainan sehingga siswa lebih aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun bentuk penerapan *game* edukatif berbasis aplikasi digital dalam pembelajaran PAI dijelaskan oleh guru Pendidikan Agama Islam bapak Auri Rahman, S.Pd sebagai berikut.

*Gasas kegiatannya, biasanya nang pernah ulun laksanakan itu memakai Quizizz. Selain itu, ada jua Wordwall, Kahoot dan game-game pembelajaran lainnya. Jadi, aplikasi atau game itu dipakai dalam pembelajaran. Siswa biasanya suka karena ada unsur permainan-permainan keitu. Siswa biasanya kita suruh bawa hp, selanjutnya mabar seberataan dikelas. Tapi tetap dikontrol jua pang dikelas tu kalau-kalau membuka yang lain maka dilihati bekuliling rancak kulihati.*⁶³

Untuk kegiatannya, biasanya yang pernah saya laksanakan menggunakan Quizizz. Selain itu, ada juga Wordwall, Kahoot, dan *game-game* pembelajaran lainnya. Jadi, aplikasi atau *game* tersebut digunakan dalam pembelajaran. Siswa biasanya menyukai kegiatan tersebut karena terdapat unsur permainan di dalamnya. Siswa biasanya kami minta membawa telepon genggam, kemudian bermain bersama-sama di kelas. Namun, penggunaannya tetap dalam pengawasan guru, takutnya ada yang membuka aplikasi lain, maka akan diawasi dengan cara berkeliling dan sering memantau mereka.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, diketahui bahwa guru Pendidikan Agama Islam memanfaatkan berbagai aplikasi *game* edukatif digital, seperti

⁶³ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

Quizizz, Wordwall, dan Kahoot dalam proses pembelajaran. Penggunaan aplikasi tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik melalui unsur permainan yang terdapat di dalamnya. Melalui *game* edukatif, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan handphone yang mereka bawa ke sekolah.

Selain itu, penggunaan *game* edukatif berbasis aplikasi digital juga menunjukkan adanya upaya guru dalam menyesuaikan Media pembelajaran dengan perkembangan teknologi yang dekat dengan kehidupan siswa. Meskipun pembelajaran memanfaatkan telepon genggam, guru tetap melakukan pengawasan secara langsung dengan berkeliling kelas untuk memastikan siswa menggunakan perangkat tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dan tidak membuka aplikasi lain di luar kegiatan yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran dilaksanakan melalui beberapa tahapan, yaitu tahap persiapan pembelajaran, tahap penyampaian aturan permainan, dan tahap pelaksanaan *game* edukatif. Tahapan tersebut dilakukan agar proses pembelajaran berlangsung lebih terarah dan siswa dapat mengikuti kegiatan dengan baik.

1) Tahap Sebelum Pembelajaran

Pada tahap ini guru bertanggung jawab dalam merumuskan merencanakan pembelajaran yang akan dilaksanakan.⁶⁴ Tahap sebelum pembelajaran merupakan

⁶⁴ Eka Eismawati, dkk., "Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Problem Based Learning (PLB) Siswa Kelas 4 SD", *Jurnal Mercumatika: Jurnal Penelitian Matematika dan pendidikan Matematika*, Vol. 3, No. 2, (2019) 74.

tahapan yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pada tahap ini guru melakukan perencanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran, karakteristik peserta didik, Media yang digunakan, serta media dan sumber belajar yang mendukung.

Pada tahap awal, guru terlebih dahulu menyiapkan materi pembelajaran berbasis digital yang akan digunakan selama proses pembelajaran. Sebagaimana disampaikan oleh bapak Auri Rahman, S.Pd sebagai berikut:

*tapi biasannnya kalau mau lebih maju digitalnya biasannya gurunya harus lebih belapah dulu lo menyiapkan media nya. Bisa juga kaya canva itu lo untuk menyiapkan materinya dahulu, seperti tata cara solat, bisa juga kaya PPT keitu*⁶⁵

Biasanya kalau ingin lebih maju dalam penggunaan teknologi digital, guru harus lebih dahulu menyiapkan medianya. Misalnya menggunakan Canva untuk menyiapkan materi pembelajaran, seperti materi tata cara salat, atau bisa juga menggunakan PPT

Selanjutnya guru melakukan pengaturan lingkungan belajar dengan menyiapkan perangkat pembelajaran serta mengondisikan kelas sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Hal tersebut sebagaimana disampaikan oleh Bapak Auri Rahman, S.Pd sebagai berikut:

*Pertama-tama masang LCD dulu, nah itu memakan waktu pulang menyita waktu siswa, untuk mengaturnya pulang, selanjutnya posisi duduknya supaya siswa tu lebih aktif.*⁶⁶

Pertama-tama memasang LCD terlebih dahulu. Proses tersebut terkadang memerlukan waktu untuk pengaturannya. Setelah itu, posisi tempat duduk siswa diatur agar mereka lebih aktif.

⁶⁵ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

⁶⁶ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

Berdasarkan kutipan tersebut, sebelum *game* edukatif digunakan, guru terlebih dahulu melakukan pengaturan tempat duduk dan pembentukan kelompok belajar. Pengaturan tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

2) Tahap Pembelajaran

Tahap pelaksanaan pembelajaran merupakan proses berlangsungnya kegiatan belajar mengajar yang telah direncanakan sebelumnya. Pada tahap ini, guru melaksanakan perangkat pembelajaran yang sudah disusun pada tahap perencanaan.⁶⁷

Setelah kondisi kelas siap, guru menyampaikan aturan-aturan yang harus dipatuhi siswa selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Guru juga membuat kesepakatan bersama siswa agar penggunaan perangkat digital tetap sesuai dengan tujuan pembelajaran. Sebagaimana dijelaskan oleh Bapak Auri Rahman, S.Pd berikut:

sebelum ingin memulai kegiatan yang ingin diajarkan kaya *game* tadi tu kita sepakat dulu misalnya, yang pertama, saat pembelajaran nanti tidak boleh memainkan sesuatu selain pembelajaran *game* edukatif, yang kedua, tidak boleh mengganggu teman saat pelajaran dilakukan, jadi masing-masing aja mengerjakannya, setelah sepakat dan siswa setuju, pembelajaran pun dimulai.⁶⁸

Kutipan tersebut menunjukkan bahwa guru terlebih dahulu membuat kesepakatan bersama siswa mengenai tata tertib penggunaan *game* edukatif.

⁶⁷ *Ibid*, 74.

⁶⁸ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

Langkah ini dilakukan agar siswa tetap fokus pada pembelajaran dan tidak menggunakan perangkat digital untuk kegiatan lain yang dapat mengganggu proses belajar.

Selanjutnya guru menyesuaikan penggunaan *game* edukatif dengan materi yang sedang dipelajari. Guru dapat menggunakan berbagai aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, maupun Wordwall untuk menyajikan soal-soal pembelajaran secara menarik dan interaktif. Hal tersebut dijelaskan oleh Bapak Auri Rahman, S.Pd sebagai berikut:

misalnya di materi tentang shalat, tentang shalat bisa aja digunakan untuk *game* edukatif,, melihat tata carannnya dulu dengan cara melihat vidio tersebut, nah selanjutnya bisa misalnya diadakan permainan. Tentang pembelajaran Aqidah akhlak, Aqidah akhlak tu misalnya ada Al-Qur'an kan, selanjutnya dibuat lembaran tugas kaya kertas kaya mediannya, dari guru kemudian dibagikan kepada siswa, kaya kartu keitu, tapi untuk yang di *game* edukatif nya tu pakai quizizz, wordwall, ada jua yang satunnya kahoot tu kan situ kan ada beberapa tampilan-tampilan permainan, yang misalnya ditekan lo kartu ini keluar soal biasannnya itu lebih menarik, kemudian siswanya bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di *game* edukatif seperti quizizz atau wordwall di hpnya masing-masing, kemudian siswa bisa langsung melihat nilai tertinggi, itu yang diketujui siswa, sampai ada siswa yang mengulangi beberapa kali sampe mendapat nilai yang lebih baik.⁶⁹

Untuk materi sholat, kita bisa menggunakan *game* edukatif. Pertama, siswa diajak melihat tata cara sholat melalui video terlebih dahulu. Setelah itu, baru diadakan permainan edukatif. Tentang pembelajaran Akidah Akhlak, misalnya materi tentang Al-Qur'an, biasanya guru menyiapkan lembar media kertas atau kartu yang dibagikan kepada siswa. untuk *game* edukatifnya bisa menggunakan Quizizz, Wordwall, atau Kahoot. Di aplikasi tersebut ada beberapa tampilan permainan, misalnya ketika kartu ditekan maka soal akan muncul. Biasanya itu lebih menarik. Kemudian, siswa bisa menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ada di *game* edukatif seperti Quizizz atau Wordwall melalui HP masing-masing. Setelah itu siswa bisa langsung melihat nilai tertinggi. Hal itulah yang disukai siswa, bahkan ada siswa yang mengulang beberapa kali sampai mendapat nilai yang lebih baik.

⁶⁹ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

Berdasarkan kutipan tersebut, guru memanfaatkan berbagai aplikasi *game* edukatif yang disesuaikan dengan materi pembelajaran. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung menggunakan telepon genggam masing-masing. Selain itu, adanya tampilan skor dan peringkat mendorong siswa untuk lebih antusias serta termotivasi memperoleh hasil yang lebih baik.

3) Tahap Sesudah Pembelajaran

Tahap sesudah pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan setelah proses pertemuan belajar mengajar selesai. Kegiatan tersebut meliputi menilai pekerjaan anak didik, menilai pengajaran pendidik, dan membuat perencanaan untuk pembelajaran berikutnya.⁷⁰

Pada tahap setelah pembelajaran, guru memberikan evaluasi atau umpan balik kepada siswa terkait hasil belajar yang telah dicapai. Umpan balik tersebut diberikan melalui penyampaian hasil skor yang diperoleh siswa. Hal tersebut sebagaimana diungkapkan oleh Bapak Auri Rahman, S.Pd sebagai berikut:

Setelah *game* selesai, lalu skornya dapat dikirim di group, dan diumumkan nilai-nilai tertinggi ini, ini, ini, kena antusias inya

Setelah permainan selesai, hasil skor dikirim ke grup. Kemudian nilai-nilai tertinggi diumumkan, nanti mereka pun jadi antusias

Berdasarkan kutipan tersebut, setelah kegiatan *game* edukatif selesai, guru membagikan hasil skor siswa melalui grup kelas serta mengumumkan perolehan nilai tertinggi. Penyampaian hasil tersebut menimbulkan antusiasme siswa karena adanya apresiasi terhadap capaian yang diperoleh. Hal ini juga dapat meningkatkan

⁷⁰ Asep Abdul Aziz, *Membentuk Akhlak Karimah Melalui Media Ibrah Mau'idzah*, (Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka, 2022), 9.

motivasi siswa untuk lebih aktif dan berusaha memperoleh hasil yang lebih baik pada pembelajaran berikutnya.

2. Kendala yang Dialami Guru dan Siswa dalam Penggunaan *Game* Edukatif pada Mata pelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar

Dalam penggunaan *game* edukatif, khususnya pada mata pelajaran PAI. Terdapat beberapa kendala yang secara langsung maupun tidak langsung memengaruhi keberhasilan penggunaan *game* edukatif sebagai Media pembelajaran interaktif. Di lingkungan SMPN 2 Kertak Hanyar, guru mendapati beberapa kendala yang paling berpengaruh diantaranya yaitu:

a. Keterbatasan Sarana dan Prasana

Sarana dan Prasana merupakan faktor pendukung yang sangat penting dalam dunia pendidikan selain tenaga pendidik. Pendidikan tidak akan pernah bisa berjalan dengan baik tanpa adanya sarana dan prasana yang memadai. Saranan adalah peralatan dan perlengkapan yang secara langsung dipergunakan dan menunjang proses pendidikan, khususnya proses belajar mengajar, seperti gedung, ruang kelas, meja, kursi, serta alat-alat dan media pengajaran.⁷¹

Kendala utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis digital. Guru menjelaskan bahwa jumlah LCD yang tersedia masih terbatas dan penggunaannya harus dilakukan secara bergantian. Selain itu, kondisi listrik sekolah juga terkadang menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *game* edukatif. Berikut yang disampaikan oleh guru Pendidikan Agama Islam Bapak Auri Rahman, S.Pd:

⁷¹ Dewi Agustina, dkk, Konstruksi Pemahaman Pentingnya Sarana Prasana di Sekolah, Jurnal Edumaspul, Vol. 06 No. 01 (2022), 3

jadinnya untuk menggunakan interaktif itu jarang menggunakan itu, soalnya LCD nya terbatas jua keitu, ada dua ada tiga, itu gin kesesuaian listrik pulang dikelas pulang, kadang kadakawa dipakai, artinnya terkadang misalnya memakai game edukatif itu palingan kaya sebulan sekali supaya anu aja pang apa namanya jadi nyaman siswannya tu kada bosan dikelas keitu nah.⁷²

jadi untuk interaktif itu jarang menggunakan itu, karena LCD nya juga terbatas, ada dua atau ada tiga, lalu itu perlu kesesuaian listrik lagi didalam kelas, kadang tidak bisa dipakai, artinnya misal memakai *game* edukatif itu kadang satu bulan sekali agar siswa merasa nyaman dan tidak bosan di kelas.

Guru Pendidikan Agama Islam mengungkapkan bahwa keterbatasan sekolah dalam saran dan prasarana menjadi kendala utama guru dalam pembelajaran berbasis digital.

Pada dunia pendidikan internet akan sangat baik bila digunakan sebagai salah satu sumber belajar. Dengan adanya internet guru dan siswa menjadi sangat terbantu ketika mencari pembelajaran karena menurut Association for Educational Communiations and Technology sumber belajar adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan untuk kepentingan belajar mengajar, dengan tujuan meningkatkan efektifitas dan efesiensi tujuan pembelajaran.⁷³

Selain sarana sekolah, kendala juga berasal dari kondisi siswa yang tidak seluruhnya memiliki perangkat dan akses internet yang memadai. Beberapa siswa tidak memiliki handphone sendiri, sementara sebagian lainnya tidak memiliki kuota internet yang cukup untuk mengikuti pembelajaran berbasis *game* digital. Seperti yang disampaikan oleh Bapak Auri Rahman, S.Pd:

⁷² Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

⁷³ Rimba Sastra Sasmita, Pemanfaatan Internet Sebagai Sumber Belajar, dalam Jurnal Pendidikan dan Konseling, Vol. 01, No. 02 (2020), 101

*Kebanyakan siswa yang kada bisi kuota bahkan ada yang kada bisi HP, jdi yang kada bisi HP ni bisa minjam lawan kawan atau minjam HP bapak untuk jawab soal-soal yang ada di game.*⁷⁴

Kebanyakan siswa yang tidak memiliki paket kuota bahkan ada juga yang tidak memiliki HP, jadi yang tidak memilki HP kadang pinjam HP milik temannya atau pinjam HP bapak untuk menjawab soal-soal yang ada di *game*.

Dengan demikian, keterbatasan perangkat dan akses internet menjadi salah satu hambatan yang mempengaruhi partisipasi siswa dalam pembelajaran berbasis *game* edukatif. Kondisi tersebut mengharuskan sebagian siswa menggunakan perangkat milik teman atau guru ketika mengikuti kegiatan *game* edukatif.

b. Waktu dan Manajemen Kelas

Pembelajaran berbasis *game* sering kali membutuhkan waktu tambahan, baik dalam perencanaan, persiapan teknis, maupun pelaksanaannya. Manajemen waktu yang kurang efektif dapat mengurangi fokus pembelajaran utama.⁷⁵ Hal tersebut sesuai dengan yang telah disampaikan oleh Bapak Auri Rahman, S.Pd:

Tarus jua harus memasang-masang alatnya, nah itu memakan waktu dan manyita waktu siswa. Gasan mengaturnya jua parlu waktu, misalnya mangatur duduk siswa supaya inya lebih aktif lawan dibagi dalam kelompok-kelompok.

Selain itu, proses pemasangan alat atau media yang digunakan juga memerlukan waktu sehingga menyita waktu belajar siswa. Pengaturan kegiatan pembelajaran juga membutuhkan waktu, misalnya mengatur posisi tempat duduk siswa agar mereka lebih aktif dengan membaginya ke dalam beberapa kelompok.

⁷⁴ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

⁷⁵ *Ibid*, 50.

Berdasarkan pernyataan informan tersebut, dapat dipahami bahwa pembelajaran berbasis *game* memerlukan waktu yang lebih banyak dibandingkan pembelajaran biasa. Waktu tambahan diperlukan untuk menyiapkan media atau perangkat pembelajaran, mengatur tempat duduk siswa, serta membentuk kelompok belajar.

Dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran berbasis *game* memerlukan pengelolaan waktu dan kelas yang baik. Persiapan media pembelajaran, pengaturan tempat duduk, serta pembagian kelompok belajar membutuhkan waktu tambahan yang dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perencanaan yang matang agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan.

c. Resiko Distraksi

Di era yang sekarang ini teknologi semakin canggih dan berkembang seperti adanya Audio Visual, adanya internet, *smartphone* yang dimiliki setiap siswa dan masih banyak lagi media-media yang bisa dimanfaatkan atau dikolaborasikan dalam pembelajaran. Seperti halnya media *smartphone* yang dimiliki hampir setiap orang baik dari kalangan siswa maupun dari kalangan guru, akan tetapi *smartphone* cenderung digunakan hanya sebagai alat bermain *game* dan media untuk mengirim pesan saja bahkan dalam lingkup sekolah siswa cenderung menggunakan *smartphone* untuk bermain *game*.⁷⁶

⁷⁶Nur Laela Dewi, dkk, Implementasi Strategi Information Search Dengan Memaksimalkan Penggunaan *Smartphone* Dalam Pembelajaran Pai Kelas X Mipa 1 Di Sma Negeri 1 Genteng Tahun Pelajaran 2018/2019, *Jurnal Tarbiyatuna*, Vol. 03, No. 02 (2019), 173

Penggunaan HandPhone dalam pembelajaran juga menimbulkan tantangan tersendiri bagi guru. Guru harus melakukan pengawasan secara intensif agar siswa tidak membuka aplikasi lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran. Sebagaimana yang diungkapkan oleh guru Pendidikan Agama Islam:

Ngalih membawa hp ni resiko nya bisa mepididlo atau memoto-moto yang tidak... lalu juga ada jua yang kada mengumpul hp nya, simpaninnya nanti dikelas inya dimainkannnya macam-macam keitu. Tapi tetap dikontrol jua pang dikelas tu kalau-kalau membuka yang lain maka dilihati bekuliling rancak kulihati.⁷⁷

Resiko untuk membawa handphone ini sulit anak-anak bisa ngevideo atau ngefoto yang tidak-tidak, lalu ada juga anak yang tidak mengumpulkan handphonenya disimpan di kelas lalu memainkan handphonenya.

Untuk mengatasi hal tersebut, guru menerapkan kesepakatan kelas dan memberikan sanksi bagi siswa yang melanggar aturan penggunaan HP selama pembelajaran. Sesuai dengan penyampaian dari Bapak Auri Rahman, S.Pd:

Kalo mengontrol siswa tu kita buat kesepakatan kelas dulu misalnya, sebelum ingin memulai kegiatan yang ingin diajarkan kaya game tadi tu kita sepakat dulu misalkan saat pembelajaran nanti tidak boleh memainkan sesuatu selain pembelajaran game edukatif tadi itu, setelah sepakat dengan siswannya disetujui nah disitu tu kena ada sanksinnya disana , sanksinnya disepakati oleh siswa jua misalnya sanksinnya jika ketahuan melanggar kesepakatan jika main kan hp atau tidak mengumpulkan hp kembali keguru kena inya disita hp nya 10 hari.⁷⁸

Kalau untuk mengontrol siswa kita membuat kesepakatan kelas terlebih dahulu misalnya, sebelum ingin memulai kegiatan yang ingin diajarkan seperti game edukatif, kita sepakat bahwa pada saat pembelajaran nanti tidak boleh memainkan sesuatu selain pembelajaran game edukatif tadi itu, jika ada yang melanggar kesepakatan baik itu memainkan hp atau tidak mengumpulkan hp kembali keguru maka akan dikenakan sanksi, dan

⁷⁷ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

⁷⁸ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

sanksinya juga disepakati oleh siswa yaitu hpnya akan disita selama 10 hari.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa pengawasan siswa menjadi tantangan penting dalam penggunaan *game* edukatif.

Dalam Kegiatan belajar mengajar terdapat dua hal yang turut menentukan berhasil tidaknya suatu proses belajar mengajar, yaitu pengelolaan kelas dan pengajaran itu sendiri. Kedua hal tersebut saling tergantung satu sama lain. Keberhasilan pengajaran, dalam arti tercapainya tujuan tujuan intruksional sangat bergantung pada kemampuan mengelola kelas. Kelas yang baik dapat menciptakan situasi yang memungkinkan siswa belajar sehingga merupakan titik awal keberhasilan pengajaran.⁷⁹

Tugas utama guru adalah menciptakan suasana kelas agar terjadi interaksi, belajar mengajar yang dapat memotivasi siswa untuk belajar dengan baik dan sungguh-sungguh. Namun pada saat penggunaan *game* edukatif guru mempunyai kendala dalam mengelola kelas salah satunya ialah, kondisi kelas yang terkadang menjadi kurang kondusif karena siswa terlalu bersemangat ketika mengikuti permainan. Hal ini di sampaikan oleh Guru Pendidikan Agama Islam:

Biasanya yang pernah bapak laksanakan tu pakai Quizzi lawan game, nah kadang suasana kealas tu inya anu kada kondusif keitu apa namannya teriak-teriak keitu pang, kan karna keramian lok, kada kawa kita mengontrol inya saat inya maju kedepan hendak ulun pak ulun pak ulun pak' karna kanakan wahini inya kalau diterapkan Media kaya ceramah aja itu timbul mengantuk inya dikelas, diusakan inya dicampur aduk ae dengan digitalisasi keitu.⁸⁰

⁷⁹Siti Yumnah, Strategi Dan Pendekatan Pengelolaan Kelas Dalam Pembelajaran, *Jurnal Studi Islam*, Vol. 13, No. 01, (2018), 18

⁸⁰ Bapak Auri Rahman, S.Pd, Guru Pendidikan Agama Islam SMPN 2 Kertak Hanyar, Hasil Wawancara (Jumat, 22 Mei, Pukul 10:05 WITA)

Biasanya yang pernah Bapak laksanakan itu menggunakan Quizizz dan *game*. Nah, kadang suasana kelas jadi tidak kondusif, seperti ramai, teriak-teriak begitu, karena memang ramai sekali. Kita tidak bisa mengontrol mereka saat maju ke depan sambil bilang “Saya, Pak! Saya, Pak Saya, Pak” Karena anak-anak sekarang, kalau diterapkan Media seperti ceramah saja, mereka jadi mengantuk di kelas. Jadi diusahakan Medianya dicampur saja dengan digitalisasi seperti itu.

Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat dipahami bahwa antusiasme siswa dalam mengikuti *game* edukatif perlu diimbangi dengan pengelolaan kelas yang baik agar tujuan pembelajaran tetap tercapai.

C. Analisis Data

Analisis data yang disampaikan peneliti mengacu pada data utama yang telah disajikan sebelumnya, khususnya terkait:

1. Penggunaan *Game* Edukatif sebagai Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar

Game edukatif merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cepat karena didukung dengan *game* yang menarik.⁸¹

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru dan siswa, peningkatan motivasi belajar terlihat dari antusias siswa ketika mengikuti pembelajaran menggunakan *game* edukatif. Guru menjelaskan bahwa siswa menjadi lebih semangat dan tidak mudah bosan saat pembelajaran berlangsung, sedangkan siswa mengaku lebih senang belajar menggunakan *game* dibandingkan pembelajaran biasa. Temuan ini

⁸¹ Nuthfah Faijah1*, Nuryadi2, Nafida Hetty Marhaeni3, Efektivitas Penggunaan *Game* Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras, dalam *jurnal Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6 No. 1 (2022), 118

menunjukkan bahwa unsur permainan yang terdapat dalam *game* edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Pada penggunaan *game* edukatif dalam pembelajaran PAI terdapat beberapa tahapan yang dilaksanakan oleh guru, yaitu tahap persiapan pembelajaran, tahap penyampaian aturan dan kesepakatan pembelajaran, dan tahap pelaksanaan *game* edukatif.

a. Tahap sebelum pembelajaran

Tahap sebelum pembelajaran merupakan tahapan yang penting dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Pada tahap ini guru melakukan perencanaan pembelajaran dengan mempertimbangkan tujuan pembelajaran. Pada tahap sebelum pembelajaran guru terlebih dahulu mengatur menyiapkan materi pembelajaran, mengatur kondisi kelas dengan melakukan pengaturan tempat duduk dan pembentukan kelompok belajar. Pengaturan tersebut bertujuan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan memudahkan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

b. Tahap pembelajaran

Pada tahap pembelajaran, guru terlebih dahulu membuat kesepakatan bersama siswa mengenai tata tertib penggunaan *game* edukatif. Langkah ini dilakukan agar siswa tetap fokus pada pembelajaran dan tidak menggunakan perangkat digital untuk kegiatan lain yang dapat mengganggu proses belajar. Selanjutnya guru menyesuaikan penggunaan *game* edukatif dengan materi yang sedang dipelajari. Guru dapat menggunakan berbagai aplikasi seperti Quizizz, Kahoot, maupun Wordwall untuk menyajikan soal-soal pembelajaran secara

menarik dan interaktif. Melalui aplikasi tersebut, siswa dapat menjawab pertanyaan secara langsung menggunakan telepon genggam masing-masing.

c. Tahap sesudah pembelajaran

Pada tahap sesudah pembelajaran, guru memberikan evaluasi atau umpan balik kepada siswa terkait hasil belajar yang telah dicapai. Umpan balik tersebut diberikan melalui penyampaian hasil skor yang diperoleh siswa.

Menurut Muhammad Hasan dkk., media pembelajaran merupakan sarana untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada peserta didik agar proses pembelajaran berlangsung lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran juga memiliki fungsi sebagai penarik perhatian (*attention role*), sarana komunikasi (*communication role*), dan sarana penyimpanan informasi (*retention role*).⁸² Berdasarkan teori tersebut, penggunaan *game* edukatif pada pembelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar telah menjalankan ketiga fungsi tersebut.

Pertama, fungsi sebagai penarik perhatian terlihat dari meningkatnya antusiasme peserta didik ketika guru menggunakan Quizizz, Kahoot, dan Wordwall dibandingkan dengan pembelajaran yang hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah. Tampilan visual, sistem skor, peringkat, dan waktu pengerjaan pada *game* edukatif mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih fokus mengikuti pembelajaran.

Kedua, fungsi komunikasi terlihat dari adanya proses penyampaian materi yang lebih mudah dipahami oleh peserta didik melalui media berbasis permainan. Guru tidak hanya menyampaikan materi secara verbal, tetapi juga memberikan soal,

⁸² Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran*, (Sukoharjo: Tahta Media, 2021), 4.

gambar, maupun tantangan yang harus diselesaikan peserta didik melalui *game* edukatif. Dengan demikian, pesan pembelajaran dapat diterima peserta didik secara lebih menarik dan mudah dipahami.

Ketiga, fungsi retensi atau penyimpanan informasi terlihat dari kemampuan peserta didik dalam mengingat kembali materi yang telah dipelajari melalui aktivitas permainan. Soal-soal yang disajikan secara berulang dalam *game* membantu peserta didik memperkuat pemahaman dan daya ingat terhadap materi Pendidikan Agama Islam.

Selanjutnya, interaksi antara guru dan peserta didik terlihat ketika guru memberikan arahan penggunaan aplikasi, menjelaskan aturan permainan, memberikan umpan balik terhadap jawaban peserta didik, serta melakukan diskusi terhadap soal-soal yang belum dipahami. Interaksi ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai fasilitator pembelajaran.

Interaksi antar peserta didik terlihat ketika siswa saling berdiskusi mengenai jawaban yang benar, membandingkan skor yang diperoleh, serta memberikan dukungan kepada teman sekelas selama permainan berlangsung. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa *game* edukatif mampu menciptakan suasana belajar yang kolaboratif dan kompetitif secara sehat.

Sementara itu, interaksi antara peserta didik dengan materi pembelajaran terlihat melalui keterlibatan langsung peserta didik dalam menjawab pertanyaan, mengerjakan tantangan, serta memperoleh umpan balik secara langsung dari

aplikasi yang digunakan. Dengan demikian, peserta didik tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dengan demikian, berdasarkan teori media pembelajaran dan pembelajaran interaktif yang digunakan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game* edukatif pada mata pelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar telah memenuhi karakteristik media pembelajaran interaktif karena mampu meningkatkan perhatian, partisipasi, komunikasi, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Meskipun masih terdapat beberapa kendala, penggunaan *game* edukatif terbukti memberikan kontribusi positif terhadap terciptanya pembelajaran PAI yang lebih menarik, aktif, dan menyenangkan.

2. Kendala yang Dialami Guru dan Siswa dalam Penggunaan *Game* Edukatif pada Mata pelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar

Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara observasi, dan dokumentasi, dapat disimpulkan bahwa Guru PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar. Terdapat beberapa kendala yang dialami oleh guru dalam penggunaan *game* edukatif yaitu sarana dan prasarana, keterbatasan perangkat dan akses internet siswa, kesulitan dalam mengontrol siswa dalam menggunakan handphone, dan pengelolaan kelas yang kurang kondusif.

a. Keterbatasan sarana dan prasarana

Kendala utama yang dihadapi guru adalah keterbatasan sarana dan prasarana pendukung pembelajaran berbasis digital. Guru menjelaskan bahwa jumlah LCD yang tersedia masih terbatas dan penggunaannya harus dilakukan

secara bergantian. Selain itu, kondisi listrik sekolah juga terkadang menjadi hambatan dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan *game* edukatif.

Kendala juga berasal dari kondisi siswa yang tidak seluruhnya memiliki perangkat dan akses internet yang memadai. Beberapa siswa tidak memiliki handphone sendiri, sementara sebagian lainnya tidak memiliki kuota internet yang cukup untuk mengikuti pembelajaran berbasis *game* digital.

b. Waktu dan manajemen kelas

Waktu dan manajemen kelas juga merupakan hal penting yang menjadi kendala dalam pembelajaran berbasis *game* edukatif. Persiapan media pembelajaran, pengaturan tempat duduk, serta pembagian kelompok belajar membutuhkan waktu tambahan yang dapat memengaruhi efektivitas pelaksanaan pembelajaran. Oleh karena itu, guru perlu melakukan perencanaan yang matang agar kegiatan pembelajaran tetap berjalan sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan

c. Resiko distraksi

Resiko distraksi pada saat penggunaan *game* edukatif merupakan salah satu kendala dalam pembelajaran hal tersebut dikarenakan, penggunaan handphone dalam pembelajaran berbasis *game* edukatif menimbulkan risiko distraksi bagi siswa. Hal ini disebabkan karena handphone tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran, tetapi juga berpotensi digunakan untuk aktivitas lain yang tidak berkaitan dengan pembelajaran, seperti merekam, memfoto, atau membuka aplikasi lain. . Selain itu, antusiasme siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran berbasis *game* dapat mempengaruhi kondisi kelas menjadi kurang kondusif. Siswa

cenderung terlalu aktif, berteriak, dan berebut kesempatan sehingga mengganggu ketertiban .