BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sarana terjadinya proses transformasi ilmu dan nilai yang berperan dalam membentuk arah kebudayaan serta peradaban manusia. Ia berkaitan erat dengan usaha mengembangkan sekaligus membina seluruh aspek potensi manusia, baik rohaniah maupun jasmaniah, tanpa mengutamakan salah satu di antaranya. Melalui pengembangan yang menyeluruh tersebut, pendidikan diharapkan mampu membawa manusia menuju tingkat peradaban yang menjunjung tinggi hakikat kemanusiaannya.[1]

Dalam rangka mengembangkan potensi peserta didik, diperlukan sebuah sistem yang mampu mendukung tujuan tersebut. Di Indonesia, terdapat sistem pendidikan yang dirancang khusus untuk mewujudkan cita-cita pendidikan nasional. Sistem ini menghimpun berbagai unsur pendidikan yang saling terhubung secara teratur demi tercapainya tujuan yang sama, yakni pengembangan potensi peserta didik.

Pendidikan nasional sendiri berlandaskan pada Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945, dengan mengintegrasikan nilai-nilai agama, budaya, serta mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman. Keberadaannya memiliki peranan sentral dalam mencerdaskan kehidupan bangsa, serta berorientasi pada pembentukan peserta didik yang beriman, berakhlak mulia, dan berpengetahuan.

[1] Fu'ad Arif Noor, *Islam dalam Perspektif Pendidikan*, (*Quality***,** 3(2), (2015), h. 412.

Untuk mewujudkan tujuan tersebut, setiap jalur, jenis, dan jenjang pendidikan diwajibkan untuk menyelenggarakan pendidikan agama.

Hal ini sejalan dengan Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 55 Tahun 2007 yang menegaskan bahwa setiap satuan pendidikan berkewajiban menyelenggarakan pendidikan agama pada semua tingkatan. Dalam konteks ini, Pendidikan Agama Islam menjadi salah satu mata pelajaran yang diberikan di sekolah guna membantu peserta didik mengenal, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam, serta mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional.

Lebih jauh lagi, pendidikan nasional memiliki tanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan sekaligus mendorong peserta didik agar dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya sebatas penyampaian ilmu, tetapi juga memberikan pemahaman mendalam tentang agama agar peserta didik memiliki kesadaran dan ketakwaan yang tinggi kepada Tuhan Yang Maha Esa. Di samping itu, pendidikan juga dituntut untuk menanamkan nilai moral dan etika, seperti kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, dan sikap toleransi. Upaya ini penting agar peserta didik dapat membentuk akhlak mulia sekaligus menjadi pribadi yang bermanfaat bagi masyarakat. Oleh karena itu, pendidikan nasional diharapkan mampu melahirkan generasi yang cerdas, berkarakter, dan siap menghadapi tantangan masa depan.

Adapun Pendidikan Agama Islam dalam praktiknya memiliki tanggung jawab besar untuk meningkatkan mutu dan kapasitas pembelajaran. Saat ini, harus diakui bahwa pengelolaan Pendidikan Agama Islam masih tertinggal dibandingkan dengan pendidikan umum. Meski di beberapa lembaga terdapat pengelolaan yang

cukup baik, namun jika ditinjau secara keseluruhan, perbandingan antara lembaga yang berhasil dengan yang belum menunjukkan ketimpangan yang cukup mencolok. Oleh karena itu, secara umum pelaksanaan Pendidikan Agama Islam masih belum merata keberhasilannya dalam dunia pendidikan.[2]

Kualitas Pendidikan Agama Islam hingga saat ini masih lebih sering diposisikan pada tataran ideal daripada pada realitas praksis.[3] Komponen-komponen dalam sistem Pendidikan Agama Islam pada kenyataannya belum mampu berfungsi secara seimbang, sehingga proses peningkatan mutu pendidikan Islam berjalan kurang optimal.

Proses belajar mengajar merupakan salah satu subsistem penting dalam Pendidikan Agama Islam yang memiliki kontribusi besar dalam menentukan standar kualitasnya. Indikator keberhasilan Pendidikan Agama Islam dapat dilihat dari bagaimana proses pembelajaran itu dijalankan. Dalam praktiknya, proses pembelajaran memiliki berbagai unsur yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan pelaksanaannya secara optimal. Di antara unsur tersebut, pendidik menempati posisi yang paling dominan, karena merekalah yang berinteraksi langsung dengan peserta didik sebagai subjek sekaligus objek belajar. Oleh karena itu, sehebat dan seideal apapun kurikulum yang dirancang, serta selengkap apapun fasilitas pendidikan yang tersedia, tanpa ditunjang oleh kompetensi pendidik dalam

---

[2] Ngainun Naim & Achmad Patoni, *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran PAI (MPDP-PAI)* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2007), h. 107.

[3] Depag RI, *Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional* (Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Pendidikan Agama Islam, 2005), h. 5.

mengimplementasikannya, maka seluruh upaya tersebut tidak akan memberikan hasil yang berarti.[4]

Secara umum, metode pembelajaran yang selama ini digunakan belum sepenuhnya mampu memberikan ruang bagi optimalisasi proses belajar mengajar. Hal ini menimbulkan asumsi bahwa kurang maksimalnya pelaksanaan pembelajaran bisa disebabkan oleh dua faktor: pertama, keterbatasan guru dalam menerapkan metode secara tepat, atau kedua, metode itu sendiri yang kurang variatif dan tidak relevan dengan kultur serta kebutuhan peserta didik di era sekarang. Oleh karena itu, seorang pendidik dituntut untuk mampu mengembangkan metode pembelajaran yang selaras dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, sekaligus mempertimbangkan kondisi serta karakteristik peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif.[5]

Sebagaimana telah diketahui bersama, Islam memberikan perhatian yang sangat besar terhadap pentingnya belajar dan memperoleh pengetahuan. Hal ini dapat dibuktikan melalui banyaknya perintah serta dalil yang mendorong umat untuk menuntut ilmu, baik yang terdapat dalam Al-Qur'an, Hadits, maupun nasihat-nasihat para ulama terdahulu.

Salah satunya seperti yang terdapat dalam Q.S. Al-Baqarah /2 ; 31, sebagai berikut :

وَعَلَّمَ اٰدَمَ الْاَسْمَاۤءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلٰۤىِٕكَةِ فَقَالَ اَنْۢبِـُٔوْنِيْ بِاَسْمَاۤءِ هٰٓؤُلَاۤءِ اِنْ كُنْتُمْ صٰدِقِيْنَ ﴿٣١﴾

[4] Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan* (Cet; vi, Jakarta: Prenedia Media Group, 2009), h. 2.

[5] Nazarudin, *Manajemen Pembelajaran* (Yogyakarta: Teras, 2007), h. 62-63.

Terjemahnya :

> Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda) seluruhnya, kemudian Dia memperlihatkannya kepada para malaikat, seraya berfirman, "Sebutkan kepada-Ku nama-nama (benda) ini jika kamu benar!".[6]

Menurut penafsiran Ibnu Katsir, ayat ini menjadi bukti keutamaan Nabi Adam 'alaihissalam atas para malaikat, karena Allah telah mengajarkan kepadanya nama-nama segala sesuatu. Yang dimaksud dengan "nama-nama" mencakup nama berbagai benda, makhluk hidup, beserta sifat dan fungsinya. Melalui hal ini, Allah hendak menunjukkan bahwa Adam memiliki ilmu yang tidak dimiliki para malaikat, sekaligus sebagai jawaban atas pertanyaan mereka sebelumnya mengenai hikmah penciptaan manusia yang berpotensi membuat kerusakan. Dengan kata lain, Allah telah membekali Adam dengan pengetahuan yang luas, mulai dari binatang, burung, langit, bumi, laut, gunung, hingga hewan-hewan seperti kuda, unta, dan keledai, bahkan termasuk hal-hal yang kecil sekalipun.[7]

Ayat tentang pengajaran nama-nama kepada Nabi Adam ('alaihis salam) menegaskan pentingnya ilmu pengetahuan sebagai dasar keunggulan manusia, bahkan melampaui para malaikat. Dalam konteks pendidikan di sekolah menengah, ayat tersebut dapat dijadikan landasan filosofis bahwa setiap peserta didik harus dibekali dengan pengetahuan yang luas dan komprehensif—meliputi ilmu tentang alam, makhluk hidup, benda-benda, maupun nilai-nilai kehidupan. Oleh karena itu, proses pendidikan tidak seharusnya hanya menekankan aspek hafalan, melainkan juga pemahaman serta pemaknaan terhadap fungsi dan manfaat dari ilmu yang

---

[6] Kementerian Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2013), h. 206.

[7] Ibnu Katsir, *Tafsir al-Qur'an al-'Azhim*, , (Jilid 1, 2000), h. 123

dipelajari. Hal ini sejalan dengan kisah Nabi Adam yang tidak hanya diajarkan nama-nama, tetapi juga makna dan kegunaannya.

Sejalan dengan tujuan *Pendidikan Agama Islam* (PAI) di sekolah, pembelajaran diarahkan untuk membentuk peserta didik yang tidak hanya memiliki pengetahuan kognitif, tetapi juga mampu memahami serta mengimplementasikan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, PAI memiliki peran penting dalam mencetak generasi yang bukan hanya beriman, tetapi juga memahami dan mengamalkan ajaran agamanya. Namun demikian, dalam praktiknya, pembelajaran PAI masih menghadapi sejumlah kendala yang menghambat pencapaian tujuan secara optimal. Salah satu masalah yang sering muncul adalah keterbatasan sarana dan prasarana, khususnya dalam hal media pembelajaran.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMK Muhammadiyah Parepare, sekolah ini dipilih sebagai objek penelitian karena adanya kebutuhan mendesak untuk mengadopsi perkembangan teknologi serta metode pembelajaran yang lebih inovatif, termasuk dalam pembelajaran PAI. Salah satu pendekatan yang potensial adalah *Game Based Learning* (GBL), yaitu metode pembelajaran interaktif dan menyenangkan yang diyakini dapat meningkatkan motivasi serta keterlibatan siswa. Hal ini sangat relevan mengingat siswa di SMK Muhammadiyah Parepare sering menghadapi kesulitan dalam memahami materi PAI yang dianggap kaku dan kurang menarik. Dengan penerapan *GBL*, diharapkan tercipta suasana belajar yang lebih dinamis, kreatif, dan efektif.

Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengeksplorasi sejauh mana pengaruh *GBL* terhadap pemahaman siswa mengenai nilai-nilai keagamaan, serta memberikan rekomendasi bagi pengembangan kurikulum yang lebih relevan dan menarik. Sebagai calon peneliti yang telah melakukan pengamatan di sekolah tersebut, penulis menilai bahwa media pembelajaran yang saat ini digunakan masih kurang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memiliki ketertarikan yang besar untuk meneliti lebih dalam mengenai efektivitas implementasi *Game Based Learning* sebagai media pembelajaran dalam PAI. Oleh karena itu, penelitian ini diajukan dengan judul: "**Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare**."

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka pokok permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare?
2. Apa faktor pengahambat dan pendukung *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka penelitian ini bertujuan untuk:

a. Untuk mengetahui implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare.
b. Untuk mengetahui pengahambat dan pendukung *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Teoritis (ilmiah)
    1) Dengan terselenggarakannya penelitian ini, diharapkan dapat menjadi kontribusi dan bahan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di SMK Muhammadiyah Parepare.
b. Manfaat Praktis
    1) Dengan terselenggarakannya penelitin ini diharapkan dapat menjadi contoh dan acuan bagi pendidik sebagai salah satu langkah untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
    2) Diharapkan dengan terselenggarakannya penelitian ini, masyarakat khususnya pendidik dapat mengimplementasikan media pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama Islam.

D. Deskripsi Fokus dan Fokus Penelitian

1. Deskripsi Fokus

Berdasarkan judul penelitian *"Implementasi Game Based Learning (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare"*, peneliti menguraikan deskripsi fokus sebagai berikut:

a. *Game* merupakan suatu permainan interaktif yang biasanya membutuhkan perangkat tertentu, seperti komputer dan perlengkapan pendukung lainnya. *Game Based Learning* (GBL) atau yang sering disebut *serious game* adalah bentuk permainan yang memiliki tujuan lebih dari sekadar hiburan. GBL dirancang dengan unsur keseriusan, di mana permainan dijadikan sarana untuk mendukung pembelajaran secara aktif, interaktif, dan bermakna.[8]
b. Secara etimologis, istilah *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti "tengah", "perantara", atau "pengantar". Dalam bahasa Arab, media diartikan sebagai perantara atau penghubung pesan dari pengirim kepada penerima.[9] Sementara itu, istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *instruction* yang berasal dari bahasa Yunani *instructus* atau *intruere*, yang berarti menyampaikan pikiran. Dengan demikian, pembelajaran dapat dimaknai sebagai proses penyampaian ide atau gagasan yang telah diolah secara bermakna.[10] Media pembelajaran kemudian dapat dipahami sebagai segala bentuk alat atau sarana komunikasi yang berfungsi untuk menyampaikan

[8] Samuel Henry, *Cerdas dengan Game* (Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010), h. 170.

[9] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013), h. 3.

[10] Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), h. 265.

informasi dari pendidik kepada peserta didik secara terencana. Kehadiran media ini bertujuan menciptakan suasana belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat memperoleh pengalaman belajar secara efisien dan efektif.[11]

Dari uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *Game Based Learning* (GBL) merupakan sebuah permainan yang memiliki unsur keseriusan dan interaktivitas, sehingga dapat digunakan sebagai media atau perantara dalam proses penyampaian pembelajaran.

2. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada *implementasi Game Based Learning (GBL) sebagai media pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Berdasarkan hasil survei awal yang dilakukan peneliti di lapangan, ditemukan adanya sejumlah permasalahan yang berpotensi menjadi hambatan selama pelaksanaan penelitian. Adapun masalah-masalah tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1. 1
Fokus Penelitian

Sub Masalah	Indikator Sub Masalah
Implementasi *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran	Calon peneliti berinisiatif untuk menerapkan *Game Based Learning* (GBL) sebagai salah satu media pembelajaran dalam *Pendidikan Agama Islam* (PAI) guna meningkatkan efektivitas proses belajar peserta didik.

[11] Hamzah & Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), h. 121.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hubungan dengan Penelitian Sebelumnya

Pertama, Pertama, jurnal karya Aisyah Cinta Putri Wibawa, dkk., yang berjudul *"Game-Based Learning (GBL) sebagai Inovasi dan Solusi Percepatan Adaptasi Belajar pada Masa New Normal"*. Adapun kelebihan dari *Game-Based Learning* berdasarkan hasil penelitian tersebut adalah: (1) interaktif, menyenangkan, serta mampu melatih kerja sama dan pemikiran baru; (2) mempermudah proses pembelajaran karena dapat mengurangi stres; (3) memiliki daya tarik tersendiri dalam belajar sekaligus memberikan umpan balik yang menyenangkan dan bermanfaat; (4) mampu mengukur tingkat pemahaman, melatih daya ingat, memberikan efek relaksasi setelah pembelajaran, serta memicu semangat belajar.

Berdasarkan temuan tersebut, dapat disimpulkan bahwa *Game-Based Learning* layak dijadikan inovasi dalam pembelajaran sekaligus solusi percepatan adaptasi belajar di masa *new normal*. Hasil studi pendahuluan menunjukkan bahwa metode ini terbukti efektif dan efisien, sedangkan berdasarkan kajian pustaka, *Game-Based Learning* memiliki banyak manfaat dan kelebihan yang menjadi daya unggulnya. Analogi sederhana dapat dilihat pada fenomena di mana seseorang mampu bertahan bermain *game* berjam-jam; jika daya tarik tersebut diimplementasikan dalam metode pembelajaran, tentu hasilnya akan lebih memuaskan dan menjadi terobosan baru. Oleh karena itu, tenaga pendidik dapat menerapkan *Game-Based Learning* sebagai strategi untuk beradaptasi dari

pembelajaran *online* menuju *offline*. Persamaan dari penelitian ini, menurut calon peneliti terdapat pada objek pendidikan yang menarik dan bermakna bagi peserta didik. Keduanya berupaya untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang diajarkan dan menanamkan nilai-nilai yang relevan dengan kehidupan mereka. Dalam konteks PAI, baik GBL maupun metode lainnya bertujuan untuk memperkuat iman dan takwa peserta didik, serta membekali mereka dengan pengetahuan yang diperlukan untuk menjalankan ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari.

Perbedaan dari penelitian ini ialah jurnal yang membahas tentang peran *Gamed Based Learning* (GBL) dalam adaptasi pendidikan selama masa *new normal*. Sedangkan calon peneliti memberikan analisis mendalam tentang implementasi spesifik *Gamed Based Learning* (GBL) dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare.

Kedua, skripsi karya Galuh Wilujeng Nugraheni dengan judul *"Penerapan Pendekatan Game Based Learning Menggunakan Media Maze Game dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SDN Krenceng I"*. Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan *Game Based Learning* merupakan inovasi baru yang terbukti berhasil diterapkan pada pembelajaran tematik kelas II A. Penerapan *Game Based Learning* mampu memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui peningkatan nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang tuntas pada setiap siklus. Pada siklus I, nilai rata-rata kelas mencapai 68,3 dengan

65,2% siswa tuntas, kemudian meningkat pada siklus berikutnya menjadi 78,3 dengan 82,6% siswa tuntas.[12]

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang akan dilakukan peneliti terletak pada penggunaan *Game Based Learning (GBL)* sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan hasil belajar dan keterlibatan siswa. Metode *Game Based Learning (GBL)* memiliki potensi besar dalam menjadikan pembelajaran lebih menarik dan efektif, baik di jenjang pendidikan dasar maupun menengah.

Adapun perbedaannya, meskipun sama-sama berangkat dari konsep dasar *Game Based Learning (GBL)*, penelitian ini memiliki perbedaan pada konteks, tujuan, dan metodologi. Hal tersebut memberikan wawasan bahwa *Game Based Learning (GBL)* bersifat fleksibel dan dapat disesuaikan untuk berbagai kebutuhan pembelajaran. Perbedaan ini sekaligus menegaskan potensi *GBL* sebagai metode yang adaptif terhadap karakteristik peserta didik dan beragam mata pelajaran.

Ketiga, jurnal karya Gladis Vella Noviyanti dengan judul *"Pengaruh Game Based Learning terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA"*. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan hasil belajar pada kelas eksperimen sebesar 88,09% dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 78,04%. Perbedaan ini termasuk kategori signifikan. Penelitian tersebut juga sesuai dengan indikator respons siswa, yang meliputi aspek relevansi, perhatian, kepuasan, dan kepercayaan diri. Materi dan model pembelajaran yang digunakan terbukti relevan, sehingga mampu meningkatkan kualitas proses belajar mengajar di kelas.

[12]Galuh Wilujeng Nugraheni, Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* menggunakan Media *Maze Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SDN Krenceng I, *Skripsi* (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah, 2022), h. 57.

Berdasarkan analisis data penelitian, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh positif *Game Based Learning* terhadap hasil belajar mata pelajaran Ekonomi kelas X SMA.[13]

Persamaan dari penelitian ini, menurut calon peneliti, terletak pada objek utama yaitu penggunaan *Game Based Learning (GBL)* sebagai pendekatan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan hasil belajar siswa. Keduanya sama-sama memberikan kontribusi penting bagi pengembangan praktik pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif, sehingga dapat mendukung peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan.

Adapun perbedaannya terletak pada bidang studi, jenjang pendidikan, karakteristik siswa, serta metodologi penelitian. Variasi tersebut memberikan wawasan yang lebih kaya mengenai fleksibilitas dan efektivitas *Game Based Learning (GBL)* ketika diterapkan dalam berbagai konteks pendidikan.

B. Kajian Teori

a. Implementasi *Game Based Learning* sebagai Media Pembelajaran

1) Definisi Implementasi dan Implementasi Pembelajaran

Implementasi pada dasarnya dilakukan setelah suatu perencanaan dianggap matang dan siap dilaksanakan. Dengan kata lain, implementasi merupakan wujud nyata dari rencana yang telah disusun secara sistematis dan terperinci. Beberapa ahli memberikan definisi yang memperkuat pengertian tersebut. Menurut Nurdin Usman, implementasi adalah “aktivitas, aksi, atau mekanisme dari suatu sistem.

[13] Gladis Vella Noviyanti, Pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA, *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 6(2), (2018), h. 113-114.

Implementasi bukan sekadar aktivitas biasa, melainkan sebuah kegiatan yang dirancang untuk mencapai tujuan tertentu.”.[14]

Sejalan dengan itu, Guntur Setiawan berpendapat bahwa implementasi merupakan “perluasan aktivitas yang saling menyesuaikan, yaitu sebuah proses interaksi antara tujuan dan tindakan untuk mencapainya, yang memerlukan jaringan pelaksana serta birokrasi yang efektif.”[15]

Secara umum, implementasi dapat dipahami sebagai suatu rangkaian proses atau aktivitas untuk mentransformasikan ide, gagasan, kebijakan, atau program yang telah dituangkan dalam bentuk desain (misalnya kurikulum) agar dapat dijalankan sesuai dengan rancangan tersebut. Proses ini mencerminkan adanya tahapan-tahapan pelaksanaan yang berbeda, tergantung pendekatan yang digunakan.

Nurdin menjelaskan, terdapat tiga pendekatan dalam memahami implementasi. Pertama, implementasi dipandang sebagai aktivitas awal sebelum suatu kurikulum atau program disebarluaskan (*diseminasi*). Pada tahap ini, proses implementasi mencakup penjelasan tujuan, pemanfaatan sumber daya baru, serta penggunaan metode pembelajaran yang sesuai.[16]

Kedua, implementasi difokuskan pada tahap penyempurnaan. Artinya, terdapat interaksi langsung antara pengembang program dengan praktisi pendidikan (guru). Pengembang menelaah ulang program yang telah dirancang, menambahkan

---

[14] Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum* (Yogyakarta: Insan Media, 2002), h. 70.

[15] Guntur Setiawan, *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2004), h. 39.

[16] Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum,* h. 67.

sumber belajar atau materi baru berdasarkan hasil uji coba di lapangan, serta memanfaatkan pengalaman guru. Proses ini biasanya diwujudkan melalui lokakarya atau diskusi untuk memperoleh masukan, hingga program dinilai layak dan tuntas.

Ketiga, implementasi dipandang sebagai bagian integral dari program kurikulum. Pada tahap ini, pelaksanaan dilakukan dengan mengikuti perkembangan dan mengadopsi program-program yang telah disusun serta diorganisasikan dalam bentuk dokumen kurikulum.[17]

2) Media Pembelajaran dalam *Game Based Learning*

Game Based Learning (GBL) merupakan salah satu inovasi dalam dunia pendidikan yang mengintegrasikan proses belajar dengan aktivitas bermain. Torrente mendefinisikan GBL sebagai pemanfaatan permainan dengan tujuan serius, yang berfungsi sebagai sarana pendukung pembelajaran secara signifikan. Sementara itu,.[18] Coffey mengartikan GBL sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi ajar ke dalam aktivitas permainan, sehingga peserta didik dapat saling berinteraksi dan terlibat aktif melalui media permainan yang tersedia.[19]

Secara teoretis, penerapan GBL berakar pada teori perkembangan kognitif Piaget. Menurut Piaget, kecerdasan anak tidak bersifat bawaan sejak lahir maupun semata-mata hasil dari pengalaman, melainkan terbentuk melalui tindakan yang

---

[17] Nurdin Usman, *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum,* h. 72.

[18] Komang Redy Winatha & I Made Dedy Setiawan, Pengaruh *Game based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar, *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan,* 10(3), (2020), h. 200.

[19] Firosa Nur'Aini, Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS, *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3), (2018), h. 251.

dilakukan. Bermain merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tahap perkembangan kognitif anak dan berperan dalam proses tersebut.[20] Piaget juga berpikiran bahwa Aktivitas bermain memungkinkan anak untuk mengaktifkan skema berpikir mereka dengan cara yang dapat diaplikasikan dalam kehidupan nyata, misalnya melalui penyelesaian misi atau tantangan dalam sebuah permainan.[21]

McGonical menegaskan bahwa permainan memiliki kesamaan dengan proses pembelajaran, karena keduanya sama-sama memuat empat unsur utama, yaitu:[22]

a) Tujuan (*goals*), yakni hasil yang hendak dicapai pemain melalui aktivitas dalam permainan.
b) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game.
c) Sistem umpan balik (*feedback system*), yang memberikan informasi kepada pemain mengenai sejauh mana tujuan telah dicapai.
d) Partisipasi sukarela (*voluntary participation*), yaitu keterlibatan pemain berdasarkan kesediaan untuk menerima tujuan, aturan, dan sistem umpan balik yang berlaku.

---

[20] Qi Zhong. Design of Game based Collaborative Learning Model, *Open Journal of Social Sciences*, 7(7), (2019), h. 489.

[21] Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, *Foundations of Game based Learning*, dalam Jan L. Pass, dkk., *Handbook of Game Based Learning*, (London: The MIT Press, 2019), h. 5.

[22] Komang Redy Winatha & I Made Dedy Setiawan, Pengaruh *Game based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar, h. 200.

Pendekatan *Game Based Learning* memiliki manfaat dalam pembelajaran, di antaranya yaitu:[23]

a) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa.

Penggunaan visual, warna, serta interaksi dalam permainan dapat menarik perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar. Menurut ‘Aini, siswa yang termotivasi cenderung lebih bersemangat, aktif, dan lebih mudah memahami materi yang diajarkan.[24]

b) Meningkatkan kemampuan siswa dalam bekerja sama.

Dalam permainan berbasis kelompok, siswa dituntut untuk saling berkoordinasi demi mencapai tujuan bersama, sehingga keterampilan kerja sama dapat terbentuk secara alami.

c) Memberikan *feedback* dan perkemabangan siswa yang cepat.

Skor, poin, maupun level dalam permainan memungkinkan peserta didik segera mengetahui hasil belajarnya. Peningkatan level yang berhasil dilalui menjadi indikator perkembangan pemahaman mereka.

d) Melatih pemecahan masalah dan kreativitas.

Tantangan atau teka-teki dalam permainan mendorong siswa menggunakan pemikiran kreatif untuk menemukan solusi. Sejalan dengan pandangan DeLoache, bermain membantu anak mempresentasikan simbol, menyelesaikan masalah, serta

[23] Surattana Adipat. Engaging Students in the Learning Process with Game based Learning: The Fundamental Concepts, *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(3), (2021), h. 548-549.

[24] Firosa Nur‘Aini, Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS, h. 251.

mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Permainan edukatif yang memuat teks dan angka juga dapat meningkatkan literasi dan numerasi siswa.

Strategi siswa dalam memecahkan suatu teka-teki dalam *game* membutukan kemampuan berpikir kreatifnya. Hasil dari pemikirannya itulah yang membuatnya berhasil menyelesaikan misi permaianannya. Hal ini sejalan dengan pemikiran DeLoache, yang menyatakan bahwa melalui sebuah permainan, anak akan mampu mempresentasikan suatu simbol dengan berbagai pandangan serta memecahkan suatu permasalahan, sehingga kemampuan berpikir seorang anak akan semakin berkembang. Konten dalam permainan edukasi pun biasanya dilengkapi dengan tulisan dan angka-angka, yang mampu menumbuhkan kemampuan literasi dan numerasi anak.[25]

e) Melatih siswa berani mengambil resiko dan bereksperiman.

Struktur permainan yang menantang memberi kesempatan siswa untuk mencoba berbagai strategi. Kesalahan dalam permainan justru menjadi sarana pembelajaran, sehingga mereka dapat memperbaiki langkah hingga tujuan tercapai.

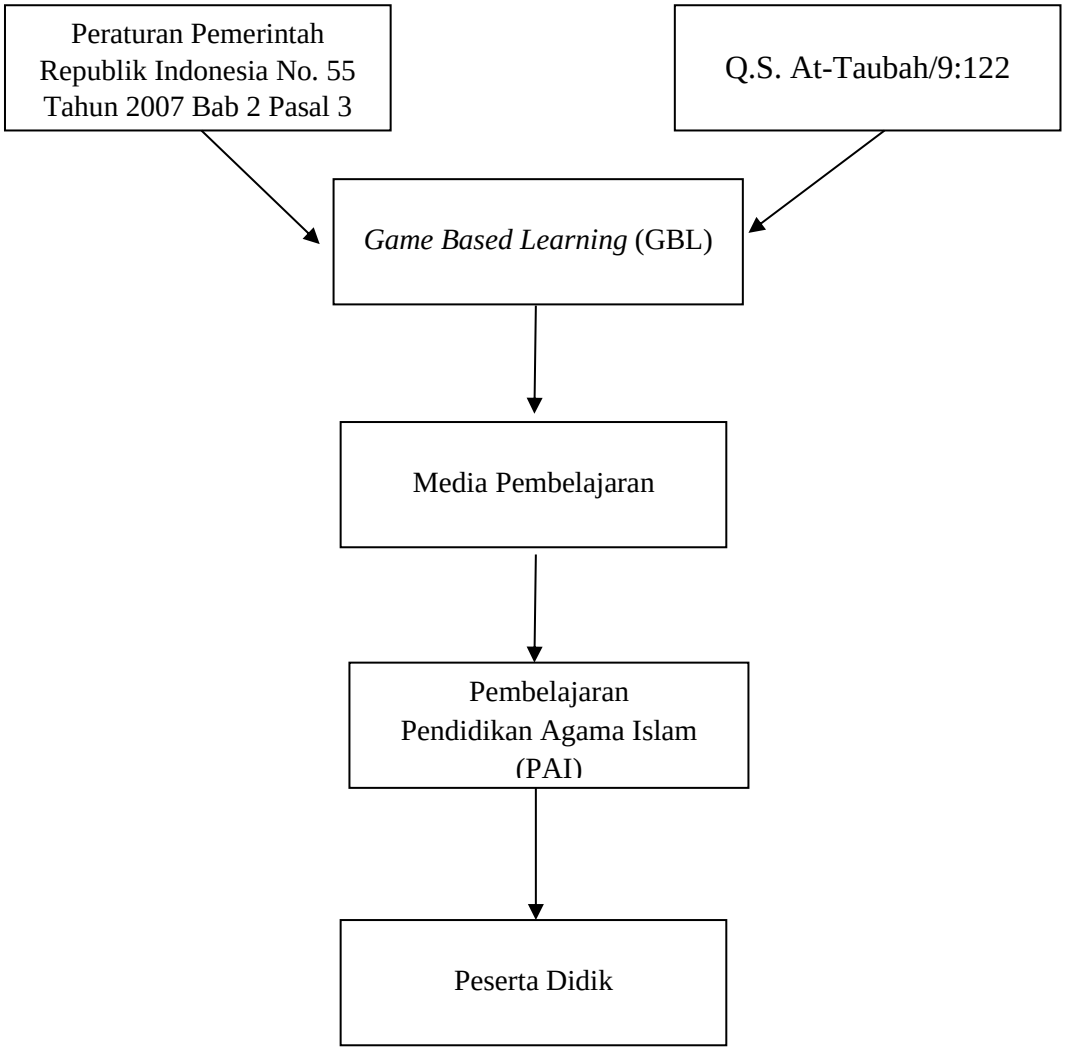
C. Kerangka Pikir Penelitian

Perkembangan teknologi digital menuntut inovasi dalam metode pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), khususnya di sekolah kejuruan seperti SMK Muhammadiyah Parepare, di mana siswa cenderung lebih responsif terhadap pendekatan pembelajaran yang interaktif dan kontekstual. Kerangka pikir penelitian ini dibangun atas asumsi bahwa implementasi *Game Based Learning*

[25] Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer, *Foundations of Game based Learning*, dalam Jan L. Pass, dkk., *Handbook of Game Based Learning*, h. 5.

(GBL) sebagai media pembelajaran PAI dapat menjembatani kesenjangan antara tradisi keagamaan dengan dinamika generasi digital native, dengan menawarkan pengalaman belajar yang lebih menarik, imersif, dan sesuai dengan karakteristik pembelajaran abad 21.

Berikut Kerangka Pikir Penelitian:



Bagan 2. 1 Kerangka Pikir Penelitian

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **deskriptif kualitatif**, dengan tujuan untuk mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, serta menginterpretasikan data yang diperoleh melalui teknik observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memberikan gambaran yang jelas mengenai bagaimana bentuk implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare.

2. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Muhammadiyah Parepare. Pemilihan lokasi tersebut didasarkan pada hasil observasi awal yang telah dilakukan peneliti, di mana sekolah ini dinilai sesuai dengan kriteria yang dibutuhkan dalam penelitian. Selain itu, SMK Muhammadiyah Parepare dianggap representatif untuk dijadikan tempat penelitian, khususnya dalam upaya mengimplementasikan *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI).

B. Sifat Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian asosiatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui peran, pengaruh, serta hubungan yang bersifat sebab-akibat. Dalam konteks penelitian ini, variabel bebasnya adalah metode *Game*

Based Learning (GBL) yang digunakan sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), sedangkan variabel terikatnya adalah peserta didik.

C. Pendekatan Penelitian

1. Pendekatan Fenomenologis

Pendekatan fenomenologis merupakan suatu upaya untuk memahami suatu fenomena secara utuh dan murni tanpa adanya intervensi atau pencampuran dari hal-hal di luar fenomena tersebut. Langkah yang ditempuh adalah dengan menganalisis inti atau esensi yang berkaitan langsung dengan fenomena yang diteliti. Sementara itu, aspek-aspek yang dianggap tidak relevan atau berada di luar fenomena utama disaring atau ditangguhkan. Dengan demikian, pada akhirnya dapat ditemukan gagasan atau ide yang mampu menjelaskan secara nyata hakikat dari fenomena tersebut.[26] *Epoche* merupakan suatu usaha untuk menangguhkan atau menyingkirkan berbagai asumsi serta prasangka agar dapat melakukan penyelidikan secara murni terhadap fenomena. Dalam pendekatan fenomenologis, terdapat tiga jenis reduksi (*reduction*) yang dilakukan, yaitu: reduksi fenomenologis, reduksi eiditis, dan reduksi transendental.

2. Pendekatan Sosiologis

Pendekatan Sosiologis merupakan suatu pendekatan yang mempelajari kehidupan bersama dalam masyarakat serta meneliti ikatan-ikatan sosial yang memengaruhi dan mengatur kehidupan manusia.[27] Dalam penelitian ini, peneliti turut serta membaur dan berinteraksi dengan peserta didik, sekaligus mengamati

---

[26] Mukhlis Latif, *Fenomenologi Max Sceller Tentang Manusia: Disorot Menurut Islam*, (Cet. I ; Makassar: Alauddin University Press, 2014), h. 25.

[27]Harun Nasution, *Teologi Islam; Aliran-aliran Sejarah Analisa Perbandingan* (Cet. V; Jakarta: UI Press, 1986), h. 5.

bagaimana implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI).

D. Sumber Data

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data utama dalam penelitian yang menjadi dasar serta penunjang dalam proses pengumpulan informasi. Dalam penelitian ini, data primer diperoleh dari beberapa subjek, yaitu peserta didik, guru Pendidikan Agama Islam, dan kepala sekolah.

2. Data Sekunder

Data sekunder (*secondary data*) adalah data pendukung yang diperoleh selama proses penelitian berlangsung. Dalam penelitian ini, data sekunder diperoleh melalui observasi, wawancara, serta dokumentasi, seperti buku poin peserta didik dan foto-foto kegiatan, yang kemudian diubah ke dalam bentuk narasi atau deskripsi tertulis untuk memberikan penjelasan yang lebih komprehensif.[28]

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk menganalisis data.[29] Dalam hal ini, peneliti berperan sebagai instrumen kunci, yaitu pihak yang secara langsung mencari, menganalisis, serta mengolah data. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

---

[28] Silvia Anggraini, *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Peserta Didik Sd Negeri Kaliwiru Semarang,* (Mimbar Pgsd Undikshavol: 7 No: 3, 2019), h. 224.

[29] Marliza Oktapiani, *Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam* Joeai, Journal Of Education And Instruction, Vol. 2. No. 1, Juni 2019, h. 39.

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi adalah instrumen yang digunakan untuk mengamati dan mencatat fenomena atau respon peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.[30] Instrumen yang diperlukan dalam observasi adalah alat tulis berupa buku dan pulpen, yang digunakan untuk mencatat fenomena maupun respon peserta didik dalam pembelajaran.

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara merupakan instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dengan cara mengajukan pertanyaan terkait masalah penelitian kepada informan, yaitu peserta didik, guru Pendidikan Agama Islam, dan kepala sekolah. Dalam wawancara terstruktur, peneliti menyiapkan instrumen berupa daftar pertanyaan tertulis yang akan dijawab oleh responden.[31]

3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang berkaitan dengan hasil wawancara maupun catatan kegiatan selama penelitian. Instrumen yang diperlukan dalam dokumentasi antara lain alat tulis dan *smartphone* yang digunakan untuk pengambilan gambar.

---

[30] Salmiati, Sulfikar. *Studi Komparatif Pembelajaran Daring Dan Pembelajaran Tatap Muka Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Muhammadiyah Parepare*. Jurnal Al-Ibrah Vol. X No. 02 September 2021, h. 59.

[31] Silvia Anggraini, *Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Peserta Didik Sd Negeri Kaliwiru Semarang,* (Mimbar Pgsd Undiksha Vol: 7 No: 3 2019), h. 224.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara peneliti terjun langsung ke lapangan untuk memperoleh data yang sebenarnya dari informan. Adapun teknik yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi adalah kegiatan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang diteliti.[32] Jenis observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi partisipan, yaitu pengamatan yang dilakukan dengan melibatkan peneliti secara langsung dalam kegiatan yang diteliti. Observasi ini digunakan sebagai metode sekunder atau pelengkap, yakni untuk melengkapi, memperkuat, sekaligus menguji kebenaran data yang diperoleh melalui *interview* atau wawancara.

2. Wawancara

Wawancara (*interview*) merupakan teknik pengumpulan data melalui proses komunikasi berupa tanya jawab antara pewawancara dan narasumber.[33] Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan menggunakan daftar pertanyaan yang relevan mengenai penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning (GBL)* untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai pendukung. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan alat tulis dan *camera*

---

[32]Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta: PT. Gramedia, 1990), h. 173.

[33]Rianto Adi, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, (Ed. I; Jakarta: Granit, 2004), h. 72.

smartphone untuk mengumpulkan data berupa gambar maupun catatan langsung dari lokasi penelitian yang selanjutnya dijadikan bukti penelitian.

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif, yaitu dengan menggambarkan data secara jelas dan mendalam. Langkah-langkah yang digunakan dalam menganalisis data adalah sebagai berikut:

1. Reduksi data, adalah proses merinci data yang diperoleh di lokasi penelitian secara sistematis setelah setiap kali pengumpulan data. Laporan-laporan tersebut kemudian direduksi dengan cara memilah hal-hal pokok yang sesuai dengan fokus penelitian.
2. Penyajian data, adalah proses menyusun dan menyajikan informasi yang telah direduksi, sehingga memungkinkan peneliti untuk menarik kesimpulan dan menentukan langkah selanjutnya.
3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi, Penarikan kesimpulan dilakukan berdasarkan data yang telah disajikan, kemudian diverifikasi dengan cara meninjau ulang data yang tersedia untuk memastikan keabsahan hasil penelitian.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Objek Penelitian

1. Latar Belakang di SMK Muhammadiyah Parepare

Peningkatan kualitas sumber daya manusia merupakan prasyarat mutlak dalam mencapai tujuan pembangunan. Salah satu wahana untuk meningkatkan kualitas tersebut adalah pendidikan, sehingga mutu pendidikan harus senantiasa ditingkatkan, termasuk peningkatan kualitas pendidikan di SMKS Muhammadiyah Parepare. Sejalan dengan tuntutan kebutuhan masyarakat terhadap pendidikan, sekolah ini memerlukan peningkatan dan pengembangan dalam berbagai aspek, antara lain kesiswaan, kurikulum dan kegiatan pembelajaran, pendidik dan tenaga kependidikan beserta pengembangannya, sarana dan prasarana, keuangan dan pembiayaan, serta budaya dan lingkungan sekolah.

Selain itu, peran serta masyarakat dan kemitraan dalam pendidikan juga menjadi faktor penting yang harus diperhatikan. Berdasarkan kondisi tersebut, perlu dilakukan penyusunan Rencana Kerja Sekolah (RKS) yang dituangkan ke dalam Rencana Kerja Tahunan Sekolah (RKTS) dan Rencana Kerja Jangka Menengah (RKJM). Dokumen perencanaan ini berfungsi sebagai pedoman atau rambu-rambu dalam pengelolaan program, implementasi, monitoring, dan evaluasi yang baik, terstruktur, dan terukur.

Tujuan penyusunan RKTS dan RKJM adalah membantu sekolah dalam membelanjakan anggaran secara bijaksana untuk meningkatkan kualitas pendidikan, merespons tuntutan partisipasi masyarakat, serta meningkatkan

keterbukaan dan akuntabilitas pengelolaan sekolah. Adapun manfaat RKTS dan RKJM antara lain sebagai acuan bagi sekolah dalam mencapai target peningkatan mutu pendidikan, sebagai sumber inspirasi bagi seluruh warga sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran, serta sebagai tolak ukur keberhasilan implementasi berbagai program peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

2. Landasan Hukum

a. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 4 (Pengelolaan dan pendidikan berdasar pada prinsip keadilan, efisiensi, transparansi dan akuntabilitas publik).
b. Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pasal 53 (Setiap satuan pendidikan dikelola atas dasar rencana kerja tahunan yang merupakan penjabaran rinci dari rencana kerja jangka menengah satuan pendidikan yang meliputi masa 4 tahun.
c. Permendiknas Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan dinyatakan bahwa sekolah/madrasah membuat (1) Rencana Kerja Jangka Menengah yang menggambarkan tujuan yang akan dicapai dalam kurun waktu 4 tahun yang berkaitan dengan mutu lulusan yang ingin dicapai dan perbaikan komponen yang mendukung peningkatan mutu lulusan dan (2) Rencana Kerja Tahunan yang dinyatakan dalam Rencana Kegiatan dan Anggaran sekolah/Madrasah (RKAS/M) dilaksanakan berdasarkan Rencana Kerja Jangka Menengah.
d. Rencana Strategis Departemen Pendidikan Nasional 2010-2014.
e. Peraturan Pemerintah Nomor 48 Tahun 2008 tentang Pendanaan Pendidikan.

f. Peraturan Pemerintah Nomor 17 Tahun 2010 tentang Pengelolaan dan Penyelenggaraan Pendidikan.

3. Profil Sekolah SMK Muhammadiyah Parepare

Identitas Sekolah

NSS	:	324 1961 03002
NPSN	:	40307701
Nama Sekolah	:	SMK Muhammadiyah Parepare
Status	:	Swasta
Alamat	:	Jl. Muhammadiyah No. 8 Parepare Kel. Ujung Lare, Kec. Soreang, Kota Parepare, 91131, Propinsi Sulawesi Selatan
Telepon/Fax	:	(0421) 28011
Fax		(0421) 28011

SK. Pendirian Sekolah

Nomor	137/Kep/1061H/89
Tanggal	10 Juli 1989
Lembaga yang mengeluarkan SK	Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Akreditasi Sekolah

Akreditasi Program

1. Teknik Audio Video	
a. Status Akreditasi	B (Baik)
b. Nomor Sertifikat	MK. 026919
c. Tanggal Sertifikat	31 Oktober 2015
2. Teknik Komputer dan Jaringan	
a. Status Akreditasi	A (Amat Baik)
b. Nomor Sertifikat	MK. 026915
c. Tanggal Sertifikat	31 Oktober 2015
Lembaga yang mengeluarkan SK	Badan Akreditasi Nasional Sekolah/Madrasah (BAN-S/M)

Kepala Sekolah

Nama	:	Muh. Rusdi Asli, S.Pd.
NIP	:	1978022420031321003
Nomor SK	:	05/KEP/II.0/D/2018
Tanggal	:	02 Januari 2018
Lembaga yang Mengeluarkan SK	:	Majelis Dikdasmen Pimpinan Wilayah Muhammadiyah Provinsi Sulawesi Selatan
Nomor Rekening Bank	:	030-202-000001237-4
Nama Pemilik		SMK Muhammadiyah Parepare
Kantor Cabang		Bank Sulselbar

4. Visi, Misi dan Tujuan Sekolah

   a. Visi :

      Terbentuknya insan yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia dan berkarakter serta menguasai bidang keahliannya dalam berkompetisi di era industri 4.0

   b. Misi :

      1) Membentuk peserta didik yang beriman, bertaqwa, berakhlak mulia, dan berkarakter Kebangsaan.
      2) Menyiapkan peserta didik sebagai tenaga kerja tingkat menengah yang terampil, terdidik dan profesional sesuai dengan bidang keahliannya.
      3) Membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan teknologi yang sesuai dengan tantangan era industri 4.0.
      4) Menjalin kerja sama dengan DUDI, Perguruan Tinggi, Instansi yang terkait untuk mewujudkan pengembangan peserta didik, pendidik, tenaga kependidikan dan pemasaran lulusan.

   c. Tujuan Sekolah :

      1) Menyiapkan peserta didik yang beriman, bertaqwa, Berahlak Mulia dan Berkarakter Kebangsaan.
      2) Mengembangkan potensi peserta didik menjadi terampil dan profesional sesuai dengan bidang keahliannya masing-masing.
      3) Menghasilkan lulusan yang menguasai pengetahuan, keterampilan dan teknologi untuk memenuhi kebutuhan era industri 4.0.
      4) Mengembangkan kemitraanyang saling menguntungkan dengan institusi pasangan dan masyarakat.

5. Program Studi Keahlian
   a. Teknik Komputer dan informatika
   b. Kompetensi keahlian : Teknik komputer dan jaringan.
   c. Teknik elektronika.
   d. Kompetensi keahlian: teknik audio video

Tabel 2.
Kondisi Peserta Didik dalam 3 Tahun Terakhir di SMK Muhammadiyah Parepare

Tahun	Kelas			Jumlah
	I	II	III	
2021/2022	36	46	29	111
2022/2023	42	39	41	122
2023/2024	29	46	42	117
Total	**107**	**131**	**112**	**350**

Tabel 3
Kondisi Peserta Didik yang Naik Kelas dan Presentase Kelulusan dalam Tiga Tahun Terakhir SMK Muhammadiyah Parepare

Tahun	Kelas			Jumlah
	Naik ke kls. II	Naik ke kls. III	Lulus (%)	
2021/2022	46	29	100	
2022/2023	39	41	100	
2023/2024	46	42	90	
Total			-	

Tabel 4
Tenaga Pendidik SMK Muhammadiyah Parepare

No	Nama Guru	Kualitas Pendidikan		GT/ GY	Tidak Tetap	Ket.
		S1	S2			
1	Muh. Rusdi Asli, S.Pd	√	-	√	-	Kepala Sekolah
2	A. Rifaldy Wijaya, S.Pd	√	-	√	-	- Wakaur Kurikulum - Wali Kelas XII TAV
3	Abdul Mannan, S.Pd, M.Pd	√	√	√	-	Wakaur Sarpras
4	Fatma Fattah, S.Pd	√	-	√	-	Wali Kelas X.TKJ
5	Mariana. B, S.Pd	√	-	√	-	-
6	Yarni, ST	√	-	√	-	- Wali kelas XI
7	La Baba, ST	√	-	-	√	Ka. Prodi TAV
8	Drs. Muh. Nasir, MH	-	√	√	-	-
9	Nurliah Hanafi, S.S	√	-	√	-	Wali Kelas X TKJ
10	Nasrim, ST	√	-	√	-	- BP/BK -Ka. Lab/Bengkel
11	Firdaus, S.Kom	√	-	√	-	-Kepala Prodi TKJ -Wakaur Humas -Ka. Lab. Komputer
12	Nurhidayani, S.Kom	√	-	√	-	Wakaur Kesiswaan
13	Nuryanti, S.Pd	√	-	√	-	-
14	Wigra Muftiah	√	-	-	√	Wali Kelas XI TAV
Jumlah		**14**	**2**	**13**	**2**	**-**

Tabel 5
Tenaga Kependidikan di SMK Muhammadiyah Parepare

No.	Nama	Pendidikan			Tetap	Tidak Tetap	Ket.
		SLTA	D3	S1			
1.	Marlia Amalia Umar, S.Pd	-	-	√	√	-	KTU
2.	Nuryanti, S.Pd	-	-	√	√	-	Staf TU
3.	Maelani Asli Abu, SP	-	-	√	√	-	Perpus
Jumlah		**-**	**-**	**3**	**-**	**-**	**-**

Tabel 6
Sarana dan Prasarana di SMK Muhammadiyah Parepare

No	Jenis	Jumlah	Luas (m^2)/ Unit/bagian	Kondisi		Status Kepemilikan
				Baik	Rusak	
1.	Ruang Teori	4	256	4	-	Yayasan
2.	Lab. Komputer	1	64	1	-	
3.	Lab. Elektronika	1	48	1	-	
4.	Perpustakaan	1	32	1	-	
5.	Ruang Keterampilan	-	-	-	-	
6.	Ruang Kep Sek	1	24	1	-	
7.	Ruang Guru	1	72	1	-	
8.	Ruang Tata Usaha	1	18	1	-	
9.	Ruang Ibadah	1	300	1	-	
10.	Kamar Mandi/WC	4	16	4	-	
11.	Perabot Pendidikan	94	-	74	20	
12.	Perabot Administrasi	8	-	6	2	
13.	Perabot Penunjang	5	-	5	-	
14.	Alat Praga/Praktik	23	-	20	3	
15.	Buku Pelajaran Pokok	1.145	-	03	242	
16.	Buku Pelajaran Penunjang	482	-	28	154	
17.	Buku Bacaan	30	-	18	12	
18.	Buku Referensi	26	-	23	3	
19.	Tenis Meja	2	-	2	-	
20.	Bola Takraw	3	-	3	-	
21.	Bola Kaki	9	-	7	2	
22.	Bola Volly	15	-	13	2	
23.	Bola Basket	8	-	7	1	
24.	Aula	1	108	1	-	
25.	Net Bola Voli	2	-	2	-	
26.	Bola Futsal	6	-	6	-	
27.	Matras	8	-	8	-	
28.	Simpai	1	-	1	-	
29.	Bola Plastik	2	-	2	-	
30.	Tongkat	1	-	1	-	
31.	Gelang	1	-	1	-	
32.	Lempar Lembing	2	-	2	-	
33.	Cakram 1.5 Kg	1	-	1	-	
34.	Cakram 1 Kg	1	-	1	-	

No	Jenis	Jumlah	Luas (m^2)/ Unit/bagian	Kondisi		Status Kepemilikan
				Baik	Rusak	
35.	Tolak Pelur 4 Kg	1	-	1	-	
36.	Tolak Peluru 3 Kg	1	-	1	-	
37.	Tongkat Estafet	1	-	1	-	

Tabel 7
Alat dan Peralatan Laboratorium di SMK Muhammadiyah Parepare

No.	Uraian	Jumlah	Satuan	Kondisi	
				Baik	Rusak
1.	Komputer Server	2	Unit	2	1
2.	Komputer Client	36	Unit	35	1
3.	Printer	2	Unit	2	-
4.	Switching Hub	5	Unit	3	2
5.	Crimping Tools	21	Buah	20	1
6.	Tester Cable	11	Buah	11	-
7.	UPS	2	Unit	1	1
8.	Obeng	10	Buah	10	-
9.	Tang Cut	1	Buah	1	-
10.	Kabel UTP	6	Dos	6	-
11.	Konektor RJ45100	7	Dos	7	-

Tabel 8
Laboratorium Elektronika di SMK Muhammadiyah Parepare

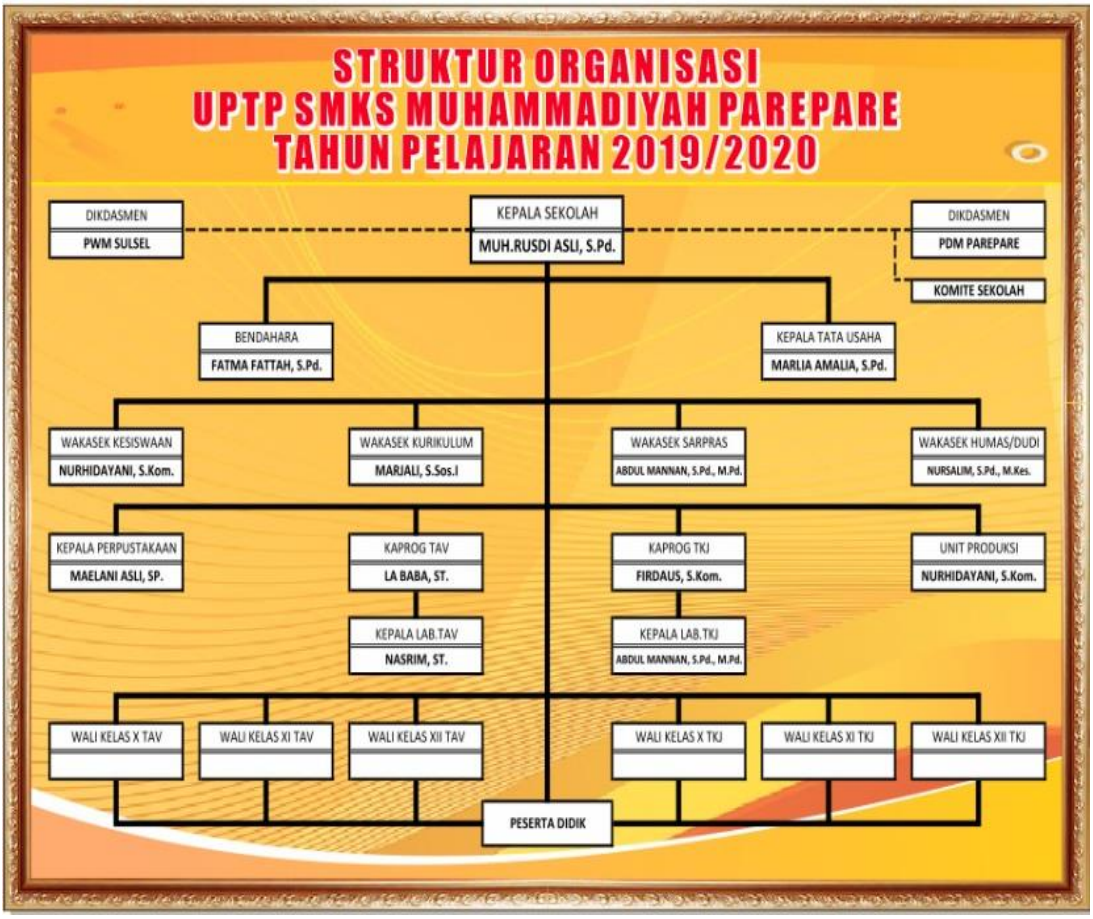
No	Uraian	Jumlah	Satuan	Kondisi	
				Baik	Rusak
1	Osiloscope analog	1	Unit	1	
2	Sweep Generator	1	Unit	1	
3	Avo Meter Mitzuko	9	Buah	9	
4	Splder Listrik Tembak	5	Buah	5	
5	Mesin Bor	1	Unit	1	
6	Adaktor 5 Amper	1	Buah	1	
7	Penyedot timah	8	Buah	8	

8	Tools set	5	Set	5	
9	Multi Meter Heles	1	Buah	1	
10	Obeng set Kecil	4	Set	4	
11	Bor PCB	2	Buah	2	
12	Tang potong sedang	3	Buah	3	
13	Tang potong besar	1	Buah	1	
14	Tespen Besar	3	Buah	3	
15	Obeng Kembang Besar	2	Buah	2	
16	Obeng Kembang Kecil	2	Buah	2	
17	Televisi	2	Unit	2	1
18	Monotor Komputer	2	Unit	2	2
19	Rangkaian AF	2	Set	2	
20	PCB Polos	5	Buah	5	
21	Trafo 3 A	25	Buah	25	
22	Steker	5	Buah	5	
23	Spiaker 10 K	5	Buah	5	
24	Printer	1	Unit	1	
25	Mesin Tv trainer	2	Unit	2	
26	Solder tembak	5	Buah	5	
27	Bread Board	10	Buah	10	
28	CCL	3	Buah	3	
29	Timah	10	Roll	10	
30	Kabel Intalasi	1	Roll	1	

Tabel 9
Prestasi Sekolah di SMK Muhammadiyah Parepare

No.	Uraian	Penyelenggara Kegiatan	Tempat Pelaksana	Tahun	Peringkat
1.	Pencak Silat	Disdik Provinsi	Disdik Provinsi	2018	II
2.	Lomba Mading 3D	UMPAR	UMPAR	2018	II

Struktur Organisasi di SMK Muhammadiyah Parepare



B. Hasil Pembahasan

1. Implementasi *Game Based Learning* (GBL) sebagai Media Pembelajaran pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di kelas saat ini sudah mulai diimplementasikan secara bertahap, meskipun belum merata di semua jenjang atau kelas. Guru-guru PAI telah mencoba mengintegrasikan elemen permainan edukatif dalam proses pembelajaran, baik melalui media digital seperti kuis online, simulasi interaktif, maupun permainan berbasis proyek kelompok. Tujuannya adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa terhadap materi keagamaan yang sering dianggap teoritis dan monoton. Namun, implementasi GBL ini masih menghadapi berbagai tantangan, seperti keterbatasan fasilitas teknologi, kesiapan guru, serta adaptasi siswa terhadap metode pembelajaran yang lebih aktif dan mandiri. Meskipun demikian, penerapan GBL terus dikembangkan sebagai strategi inovatif untuk menciptakan pembelajaran PAI yang lebih menyenangkan dan bermakna. Sebagaimana wawancara Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare:

> Penerapan *Game Based Learning* sudah kami mulai meskipun masih terbatas. Saya pernah menggunakan kuis interaktif seperti *Kahoot* dan *Wordwall* untuk materi akidah. Respons siswa cukup baik karena mereka jadi lebih semangat belajar. Namun, kendalanya adalah waktu persiapan dan ketersediaan perangkat di kelas yang belum memadai.[34]

[34] Guru Pendidikan Agama Islam 1 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

Bicara tentang sejauh mana penerapkan *Game Based Learning* dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum dalam hasil wawancara :

> Secara umum, pendekatan berbasis permainan belum menjadi metode utama dalam pembelajaran PAI. Kami mendorong guru untuk mencoba metode-metode inovatif, termasuk GBL, namun belum semua guru merasa percaya diri untuk menerapkannya. Baru sebagian guru yang menggunakan model ini secara insidental, biasanya pada saat penguatan materi atau evaluasi pembelajaran.[35]

Selain dari pada tenaga pengajar kami juga mewawancarai Siswa, berikut hasil wawancara ;

> Waktu itu pernah ada pembelajaran akhlak dengan main game tebak-tebakan dan kuis pakai HP. Lebih seru dibanding ceramah biasa, jadi tidak ngantuk. Tapi baru sekali-dua kali saja, belum sering. Saya harap ke depan bisa lebih sering pakai cara seperti itu.[36]

Berdasarkan tanggapan diatas, dapat disimpulkan bahwa penerapan *Game Based Learning* dalam pembelajaran PAI sudah dimulai, tetapi belum merata dan belum terstruktur secara menyeluruh. Beberapa guru telah mencoba menerapkan GBL dalam bentuk kuis interaktif dan permainan edukatif ringan, namun masih terbatas pada situasi tertentu seperti sesi penguatan atau evaluasi. Penerapan GBL masih dalam tahap eksperimen individual dan belum menjadi budaya pembelajaran. Diperlukan dukungan kebijakan, pelatihan, serta kolaborasi antara guru, tim IT, dan manajemen sekolah agar pendekatan ini bisa diintegrasikan secara optimal dalam pembelajaran PAI.

---

[35] Andi Rivaldy Wijaya, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 08 Juli 2025.

[36] Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 17 Juli 2025.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), jenis atau bentuk game yang sering digunakan meliputi kuis interaktif seperti Kahoot, Wordwall, dan Quizizz, permainan papan buatan sendiri bertema keislaman, serta game berbasis cerita atau simulasi digital yang mengandung nilai-nilai ajaran Islam. Penggunaannya dalam proses belajar mengajar dilakukan dengan menyisipkan game di tengah atau akhir sesi pembelajaran sebagai bentuk evaluasi atau penguatan materi. Misalnya, setelah guru menyampaikan materi tentang rukun Islam, siswa diajak bermain kuis online yang menguji pemahaman mereka secara kompetitif namun menyenangkan. Selain itu, game juga digunakan dalam kerja kelompok agar siswa dapat belajar sambil berkolaborasi, berdiskusi, dan saling berbagi pemahaman terhadap materi yang telah dipelajari. Pendekatan ini terbukti mampu meningkatkan keterlibatan, motivasi, dan pemahaman siswa dalam belajar PAI.

Sebagaimana wawancara yang kami lakukan bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Menggunakan *Wordwall* dan *Kahoot* sebagai media evaluasi pembelajaran. Misalnya saat membahas rukun iman, saya buat kuis dalam bentuk pilihan ganda dan mencocokkan istilah. Siswa menjawab lewat HP mereka. Hasilnya langsung terlihat, jadi saya tahu siapa yang sudah paham dan siapa yang belum. Selain itu, mereka terlihat lebih aktif dan antusias.[37]

Selain itu kami juga melakukan wawancara bersama salah satu Wali Kelas di SMK Muhammadiyah Parepare, dalam hasil wawancaranya :

> Ada guru PAI yang menggunakan games berbasis *role play*. Kemudian siswa diminta berperan sebagai tokoh Islam dan menjelaskan ajaran atau kisah hidupnya di depan kelas. Ini dikemas seperti permainan kelompok,

[37] Guru Pendidikan Agama Islam 2 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 24 Juli 2025.

> dengan poin dan hadiah kecil. Walau tidak menggunakan aplikasi, metode ini cukup menarik dan relevan untuk pendidikan karakter.[38]

Berdasarkan wawancara bersama Kepala Sekolah di SMK Muhammadiyah Parepare, dalam hasil wawancaranya :

> Yang saya amati bentuk game yang digunakan masih sederhana, lebih ke arah kuis digital dan permainan kelompok. Belum sampai pada tahap game berbasis aplikasi yang kompleks atau digital berbasis animasi. Strateginya adalah menggabungkan metode game dengan diskusi atau refleksi agar tidak sekadar bermain, tapi tetap fokus pada pemahaman nilai-nilai agama.[39]

Berdasarkan wawancara bersama Siswa kelas X di SMK Muhammadiyah Parepare, dalam hasil wawancaranya :

> Waktu itu kami main seperti game cepat-cepatan jawab soal di layar, pakai Kahoot. Ada skor dan nama muncul di layar, jadi bikin semangat. Kadang juga guru bikin teka-teki silang atau tebak gambar yang berhubungan dengan pelajaran. Jadi kita nggak cuma mendengarkan ceramah saja.[40]

Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak di SMK Muhammadiyah Parepare, penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam telah dilakukan dengan cukup variatif meskipun masih pada level sederhana. Guru PAI memanfaatkan platform digital seperti *Wordwall* dan *Kahoot* untuk evaluasi pembelajaran secara interaktif, memungkinkan pemantauan langsung terhadap pemahaman siswa dan meningkatkan partisipasi mereka. Selain itu, pendekatan non-digital seperti role play juga digunakan untuk menumbuhkan nilai karakter melalui peran aktif siswa dalam menggambarkan tokoh Islam. Pihak sekolah mendukung penggunaan GBL

---

[38] Yeyen Retni Nasa,Wali Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 10 Juli 2025.

[39] Muh Rusdi Asli, Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 04 Juli 2025.

[40] Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 20 Juli 2025.

dengan strategi penggabungan game dan refleksi nilai, meski mengakui bahwa teknologi yang digunakan belum terlalu canggih. Respons siswa menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran berbasis game, karena lebih menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi dibandingkan metode ceramah konvensional. Mencerminkan bahwasanya GBL mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI jika dikemas dengan tepat.

Tujuan pembelajaran yang ingin dicapai melalui penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi ajar, menumbuhkan minat belajar, serta membentuk karakter yang sesuai dengan nilai-nilai Islam melalui metode yang interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan ini, guru berharap siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari melalui pengalaman belajar yang lebih aktif.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Tujuan utama saya dalam menggunakan GBL adalah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran PAI. Biasanya pelajaran agama dianggap membosankan jika hanya ceramah. Dengan GBL, siswa jadi lebih terlibat. Menurut saya, tujuan ini sebagian besar tercapai, walaupun belum semua siswa menunjukkan pemahaman mendalam.[41]

Sebagaimana hasil wawancara dengan Kepala Sekolah di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Kami mendorong guru PAI menggunakan pendekatan GBL untuk mencapai pembelajaran aktif dan bermakna, terutama dalam menanamkan nilai-nilai

[41] Guru Pendidikan Agama Islam 1 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

> moral. Secara umum, ada peningkatan partisipasi siswa, tetapi efektivitas jangka panjangnya belum terlihat secara signifikan karena masih jarang dilakukan secara rutin.[42]

Sebagaimana hasil wawancara dengan Siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Saya jadi lebih semangat kalau pelajaran PAI pakai game. Karena membuat kita tidak bosan. Tapi kadang saya lebih fokus ke menang dari pada paham isinya. Jadi menurut saya, kalau gurunya kasih penjelasan lagi setelah main, baru lebih ngerti.[43]

Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMK Muhammadiyah Parepare lebih mempertajam Tujuan GBL dalam pembelajaran Sebagaimana hasil wawancara:

> Tujuan GBL dalam pembelajaran PAI adalah untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan namun tetap bernilai edukatif dan spiritual. Dalam praktiknya, belum semua guru berhasil menyeimbangkan unsur permainan dan substansi materi. Jadi sebagian besar tujuan tercapai, tapi masih perlu pendampingan dan evaluasi metode.[44]

Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak di SMK Muhammadiyah Parepare, dapat disimpulkan bahwa tujuan utama penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PAI adalah untuk meningkatkan minat, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses belajar, serta menanamkan nilai-nilai moral dan spiritual secara menyenangkan. Guru melihat peningkatan partisipasi siswa, meskipun belum semua menunjukkan pemahaman mendalam. Kepala sekolah dan wakil kepala sekolah menyadari potensi GBL dalam menciptakan pembelajaran aktif, namun juga menyoroti perlunya pelaksanaan yang

---

[42] Muh Rusdi Asli, Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 04 Juli 2025.

[43] Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 20 Juli 2025.

[44] Andi Rivaldy Wijaya, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Muhammadiyah Parepare, Wawancara, pada Tanggal 08 Juli 2025.

konsisten serta pendampingan agar unsur permainan tidak mengalahkan substansi materi. Sementara itu, dari sudut pandang siswa, GBL memang membuat pelajaran lebih menarik, tetapi juga menimbulkan risiko fokus beralih pada kompetisi dibanding pemahaman isi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran melalui GBL sebagian besar tercapai, namun implementasinya masih membutuhkan penyempurnaan strategi agar mampu menyeimbangkan aspek edukatif dan hiburan secara optimal.

Respon siswa terhadap penggunaan media game dalam pembelajaran PAI di SMK Muhammadiyah Parepare secara umum sangat positif. Siswa merasa lebih antusias dan tidak mudah bosan saat mengikuti pelajaran karena suasana kelas menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Game membuat mereka lebih aktif terlibat dalam kegiatan belajar, terutama dalam memahami materi yang sebelumnya dianggap sulit atau membosankan. Namun, sebagian siswa juga mengakui bahwa mereka terkadang lebih fokus untuk menang dalam permainan daripada memahami isi materi. Oleh karena itu, mereka menyarankan agar setelah sesi permainan, guru tetap memberikan penjelasan atau penguatan materi agar pemahaman mereka menjadi lebih utuh. Hal ini menunjukkan bahwa media game dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar, asalkan diimbangi dengan pengelolaan yang tepat dari guru.

Sebagaimana hasil wawancara dengan Siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Saya sangat senang kalau pembelajaran PAI pakai game, apalagi seperti Kahoot atau Quizizz. Jadi nggak ngantuk, lebih semangat ikut pelajaran.

> Rasanya seperti main tapi sambil belajar. Saya jadi lebih gampang mengingat materi yang dibahas.[45]

Sebagaimana hasil wawancara dengan Siswa kelas X :

> Menurut saya, belajar pakai game itu lebih menyenagkan. Saya jadi tertantang buat menang gamenya. Tapi kadang kalau jaringan jelek atau HP nggak ngellek, jadi tidak bisa maksimal. Tapi umumnya, saya lebih suka cara seperti ini daripada cuma dengerin ceramah.[46]

Sebagaimana hasil wawancara dengan Siswa kelas XI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Saya suka, tapi kalau terlalu sering main game dalam pelajaran, kadang jadi fokus ke menangnya, bukan ke pelajarannya. Tapi kalau setelah game dijelasin lagi sama guru, baru lebih paham. Intinya asyik, tapi harus diimbangi penjelasan.[47]

Sebagaimana hasil wawancara dengan Siswa kelas X :

> Game waktu belajar bikin saya lebih aktif. Biasanya kalau belajar PAI cuma duduk dengar, sekarang jadi rebutan jawab pertanyaan. Tapi kadang kalau soalnya susah semua, jadi malah nggak semangat. Kalau game-nya variatif dan ada poinnya, saya lebih termotivasi.[48]

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X dan XI di SMK Muhammadiyah Parepare, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game dalam pembelajaran PAI mendapat tanggapan yang sangat positif dari siswa. Mereka merasa lebih antusias, aktif, dan termotivasi ketika pembelajaran diselingi dengan game interaktif seperti Kahoot atau Quizizz. Game membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan membantu siswa lebih mudah mengingat materi. Namun, siswa juga menyampaikan beberapa kendala seperti gangguan jaringan, keterbatasan perangkat, dan kecenderungan untuk fokus pada kompetisi daripada

---

[45] Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 20 Juli 2025
[46] Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 17 Juli 2025
[47] Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 20 Juli 2025
[48] Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 17 Juli 2025

pemahaman materi. Oleh karena itu, dibutuhkan peran guru untuk menyeimbangkan antara penggunaan game dengan penjelasan materi agar tujuan pembelajaran tetap tercapai secara optimal. Secara umum, GBL terbukti mampu meningkatkan partisipasi dan semangat belajar siswa jika diterapkan dengan strategi yang tepat.

Penggunaan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan membutuhkan perencanaan dan strategi yang tepat agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui bagaimana tahapan atau prosedur yang dilakukan oleh guru dalam merancang dan mengimplementasikan GBL. Setiap tahap, mulai dari perencanaan, pemilihan media game, hingga evaluasi hasil belajar, berperan penting dalam memastikan bahwa game tidak hanya menjadi hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran yang bermakna. Dengan memahami proses ini, kita dapat melihat sejauh mana kesiapan dan kreativitas guru dalam memadukan unsur permainan ke dalam kegiatan pembelajaran PAI secara tepat guna.

Sebagaimana hasil wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare:

> Saya biasanya memulai dengan menyusun RPP yang memuat penggunaan game digital atau kuis interaktif seperti Kahoot. Setelah itu, saya menyiapkan materi yang akan dikaitkan dengan permainan, dan menentukan waktu penggunaannya di kelas. Saat pelaksanaan, saya membagi siswa dalam kelompok dan memberikan instruksi yang jelas agar mereka tidak hanya bermain, tapi juga belajar dari kontennya.[49]

[49] Guru Pendidikan Agama Islam 1 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

Sebagaimana hasil wawancara bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMK Muhammadiyah Parepare:

> Kami menyarankan setiap guru, termasuk guru PAI, untuk memasukkan unsur GBL dalam perencanaan pembelajaran. Tahapannya dimulai dari identifikasi tujuan pembelajaran, pemilihan media game yang sesuai, hingga evaluasi hasil belajar. Kami juga memfasilitasi pelatihan teknis penggunaan platform pembelajaran interaktif.[50]

Sebagaimana hasil wawancara bersama Operator di SMK Muhammadiyah Parepare:

> Kami mendampingi guru dalam proses teknis, seperti menyiapkan akun dan akses ke platform pembelajaran berbasis game. Sebelum digunakan di kelas, biasanya kami uji coba terlebih dahulu. Selain itu, kami memberikan panduan penggunaan game agar guru bisa mengelola sesi dengan lancar tanpa kendala teknis.[51]

Sebagaimana hasil wawancara bersama Wali Kelas di SMK Muhammadiyah Parepare:

> Mengamati implementasi GBL, khususnya untuk menyesuaikan karakter siswa. Saya juga membantu dalam menyosialisasikan tujuan kegiatan ke orang tua siswa, agar mereka memahami bahwa ini bagian dari pembelajaran, bukan sekadar bermain.[52]

Keempat tanggapan tersebut, dapat disimpulkan bahwa proses perancangan dan implementasi GBL melibatkan kolaborasi lintas peran. Guru sebagai pelaksana utama memulai dari perencanaan berbasis RPP, pemilihan media game yang sesuai dengan kompetensi dasar, serta pengaturan strategi pelaksanaan. Waka kurikulum memastikan bahwa GBL sesuai dengan kebijakan kurikulum dan menjadi bagian

---

[50] Andi Rivaldy Wijaya, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Muhammadiyah Parepare, Wawancara, pada Tanggal 08 Juli 2025

[51] Abdul Mannan,Operator SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 16 Juli 2025.

[52] Yaya Putri Syam, Wali Kelas XI SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 11 Juli 2025.

dari pengembangan perangkat ajar. Dukungan teknis dari operator IT sangat penting untuk memastikan media berjalan dengan lancar, sedangkan wali kelas berperan dalam membangun komunikasi dengan siswa dan orang tua. ini menunjukkan bahwa implementasi GBL bukan hanya tanggung jawab guru semata, tetapi merupakan hasil kerja sama yang menyeluruh, mulai dari perencanaan, teknis, hingga pengawasan pelaksanaan.

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), guru seringkali menghadapi berbagai kendala, seperti keterbatasan perangkat teknologi, koneksi internet yang tidak stabil, hingga kurangnya pemahaman siswa terhadap penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis game. Oleh karena itu, diperlukan strategi dan solusi yang tepat untuk mengatasi hambatan-hambatan tersebut agar GBL tetap dapat berjalan secara efektif dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Strategi ini mencerminkan peran aktif guru dalam beradaptasi dengan tantangan pembelajaran modern serta upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa. Dengan mengetahui solusi yang diterapkan, kita dapat memahami bagaimana guru mengelola inovasi pembelajaran agar lebih optimal dan berkelanjutan.

Sebagaimana hasil wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare:

> Salah satu kendala utama adalah keterbatasan perangkat digital. Untuk mengatasi hal itu, saya membagi siswa ke dalam kelompok kecil agar mereka bisa belajar secara kolaboratif menggunakan satu perangkat. Selain itu, saya membuat game berbasis papan (board game) untuk materi tertentu, agar tetap bisa diterapkan meski tanpa alat digital.[53]

[53] Guru Pendidikan Agama Islam 2 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

Sebagaimana hasil wawancara bersama Siswa X di SMK Muhammadiyah Parepare:

> Terkadang kami kesulitan memahami aturan main dalam game. Guru biasanya memberikan contoh langsung atau mengajak kami bermain bersama terlebih dahulu agar kami paham. Itu sangat membantu, jadi kami bisa lebih semangat dan tidak bingung.[54]

Sebagaimana hasil wawancara bersama Operator di SMK Muhammadiyah Parepare:

> Kami membuat pelatihan kecil bagi guru yang masih awam dengan teknologi. Kami juga membuat panduan singkat dalam bentuk video tutorial yang bisa diakses kapan saja. Tujuannya agar guru bisa lebih percaya diri menggunakan GBL dan tidak tergantung terus-menerus pada kami.[55]

Berdasarkan hasil wawancara dengan berbagai pihak di SMK Muhammadiyah Parepare, dapat disimpulkan bahwa kendala dalam penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam utamanya terletak pada keterbatasan perangkat digital dan pemahaman teknis baik dari sisi guru maupun siswa. Guru PAI mengadopsi solusi kreatif dengan membagi siswa dalam kelompok kecil untuk berbagi perangkat serta mengembangkan board game sebagai alternatif ketika perangkat digital tidak tersedia. Strategi ini menunjukkan fleksibilitas guru dalam mengadaptasi metode pembelajaran yang interaktif namun tetap relevan dengan kondisi lapangan. Sementara itu, siswa juga mengungkapkan adanya kesulitan dalam memahami aturan permainan, namun guru berperan aktif memberikan contoh dan mendampingi secara langsung, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih inklusif dan menyenangkan.

---

[54] Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 17 Juli 2025

[55] Abdul Mannan,Operator SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 16 Juli 2025

Selain itu, dari pihak operator sekolah, dukungan teknis juga diberikan secara berkelanjutan untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengimplementasikan GBL. Pelatihan-pelatihan kecil dan penyediaan video tutorial menjadi langkah konkret untuk meningkatkan literasi digital di kalangan pendidik, sekaligus mendorong kemandirian guru dalam mengembangkan metode pembelajaran berbasis game. Upaya ini mencerminkan adanya kolaborasi yang baik antara tenaga pendidik dan tenaga kependidikan dalam menciptakan ekosistem pembelajaran yang adaptif dan inovatif. Secara keseluruhan, strategi-solusi yang dilakukan oleh sekolah ini memperkuat faktor pendukung GBL dan memberikan peluang lebih besar untuk meningkatkan efektivitas serta kualitas pembelajaran PAI di era digital.

2. Faktor Penghambat dan Pendukung *Game Based Learning* (GBL) Sebagai Media Pembelajaran pada Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare

Penerapan *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare, terdapat berbagai faktor yang memengaruhi keberhasilannya. Faktor penghambat maupun pendukung menjadi penentu sejauh mana metode ini dapat diimplementasikan secara efektif di lingkungan sekolah. Penggunaan GBL tidak hanya membutuhkan kreativitas guru dalam merancang permainan edukatif, tetapi juga memerlukan dukungan infrastruktur, kesiapan teknologi, serta keterlibatan aktif dari siswa. Di sisi lain, kendala seperti keterbatasan perangkat digital, kurangnya pemahaman teknis, serta hambatan dalam pengelolaan waktu kerap menjadi tantangan tersendiri. Oleh karena itu, penting untuk mengidentifikasi secara menyeluruh

faktor-faktor penghambat dan pendukung yang ada agar strategi pelaksanaan GBL dapat disesuaikan dan dioptimalkan untuk menunjang tujuan pembelajaran PAI secara maksimal.

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Faktor pendukungnya adalah antusiasme siswa yang tinggi saat pembelajaran menggunakan GBL, dan tersedianya beberapa aplikasi gratis seperti Quizizz atau Wordwall yang cukup mudah digunakan. Namun hambatannya, kami belum memiliki pelatihan khusus, dan tidak semua guru terbiasa mengemas materi agama dalam bentuk permainan. Ditambah lagi, tidak semua siswa punya HP yang kompatibel atau kuota cukup.[56]

Sebagaimana wawancara bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Secara kebijakan kami mendukung inovasi pembelajaran, termasuk GBL. Ini adalah faktor pendukung dari sisi kelembagaan. Tapi, masih ada kendala dari segi kesiapan guru, baik dalam literasi digital maupun kemampuan pedagogis untuk merancang game yang sesuai dengan nilai-nilai PAI. Kadang guru takut dianggap tidak serius saat memakai game untuk pelajaran agama.[57]

Sebagaimana wawancara bersama operator di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Dukungan teknis seperti Wi-Fi dan beberapa perangkat komputer sudah ada, itu mendukung GBL. Tapi kendalanya adalah keterbatasan bandwidth jika semua siswa online bersamaan. Selain itu, belum ada SOP atau standar penggunaan GBL di sekolah, jadi semuanya masih tergantung pada kreativitas masing-masing guru.[58]

---

[56] Guru Pendidikan Agama Islam 1 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

[57] Andi Rivaldy Wijaya, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Muhammadiyah Parepare, Wawancara, pada Tanggal 08 Juli 2025

[58] Abdul Mannan,Operator SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 16 Juli 2025

Selain dari pada tenaga pengajar, Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah Parepare juga menyampaikan pendapatnya, dalam hasil wawancara :

> Kami suka karena belajarnya lebih seru dan tidak membosankan. Tapi kadang susah ikut kalau sinyal jelek atau HP saya ngeleg. Pernah juga saya nggak ngerti cara mainnya karena guru cuma jelasin sebentar. Jadi penting juga penjelasannya jelas sebelum mulai.[59]

Implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare saat ini masih berada pada tahap awal perkembangan. Meskipun beberapa faktor pendukung telah tersedia secara alami, seperti tingginya motivasi belajar siswa, keberadaan teknologi digital yang mulai dimanfaatkan di lingkungan sekolah, serta dukungan dari pihak manajemen sekolah terhadap inovasi pembelajaran, namun hal tersebut belum sepenuhnya diimbangi oleh kesiapan teknis dan pedagogis guru. Banyak guru PAI yang masih menghadapi kendala dalam merancang dan mengintegrasikan media game ke dalam proses pembelajaran secara sistematis. Di samping itu, keterbatasan dalam penguasaan perangkat lunak dan pendekatan pembelajaran berbasis digital juga turut menjadi hambatan dalam mengoptimalkan implementasi GBL.

Agar efektivitas GBL dalam pembelajaran PAI dapat meningkat secara signifikan, perlu adanya langkah strategis yang komprehensif. Di antaranya adalah pelatihan terstruktur dan berkelanjutan bagi guru PAI untuk meningkatkan literasi digital dan keterampilan pedagogis dalam mendesain pembelajaran berbasis game. Selain itu, penting bagi pihak sekolah untuk membuat kebijakan yang

[59] Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 20 Juli 2025

menstandarisasi pemanfaatan GBL sebagai bagian dari pendekatan pembelajaran yang diakui dan terencana. Di sisi lain, dukungan terhadap peningkatan infrastruktur digital, seperti ketersediaan perangkat dan jaringan internet yang merata bagi seluruh siswa, juga menjadi hal yang sangat krusial agar pelaksanaan GBL tidak hanya dapat diakses oleh sebagian kelompok, tetapi merata dan inklusif bagi seluruh peserta didik.

Peran kepala sekolah atau manajemen sekolah sangat menentukan dalam mendukung keberhasilan penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Dukungan tersebut dapat terlihat melalui kebijakan yang mendorong inovasi pembelajaran, alokasi anggaran untuk pengadaan perangkat teknologi, serta penyediaan pelatihan bagi guru agar mampu merancang pembelajaran berbasis game secara efektif. Selain itu, keterlibatan kepala sekolah dalam menciptakan budaya sekolah yang terbuka terhadap perubahan dan teknologi memberikan dorongan moral serta motivasi bagi guru untuk terus berinovasi. Tanpa dukungan yang kuat dari manajemen sekolah, penerapan GBL cenderung berjalan tidak maksimal, karena guru akan menghadapi berbagai keterbatasan baik dari segi teknis, administratif, maupun motivasional.

Sebagaimana wawancara bersama Kepala Sekolah di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Kami sangat terbuka terhadap metode baru seperti GBL. Meskipun belum ada anggaran khusus, kami mencoba memberi ruang dengan membebaskan guru memilih media pembelajaran yang cocok selama sesuai dengan nilai-nilai PAI dan tidak menyimpang dari aturan sekolah. Kami juga mendukung pengembangan kompetensi guru.[60]

[60] Muh Rusdi Asli, Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 04 Juli 2025

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Kepala sekolah memberikan dukungan secara moral dan administratif. Beliau menyarankan kami untuk menggunakan pendekatan yang inovatif seperti GBL. Bahkan, kami diberi kesempatan mengikuti pelatihan digital berbasis game meskipun masih terbatas.[61]

Sebagaimana wawancara bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Dari sisi kurikulum, kami memang sedang mendorong guru-guru, termasuk guru PAI, untuk mengembangkan perangkat ajar yang kreatif dan selaras dengan Profil Pelajar Pancasila. GBL merupakan salah satu pendekatan yang kami fasilitasi, meskipun belum masuk dalam kebijakan resmi tertulis.[62]

Sebagaimana wawancara bersama Operator di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Mendampingi guru PAI ketika mereka kesulitan teknis, terutama saat membuat atau menampilkan game berbasis PowerPoint Meskipun tidak semua kelas memiliki fasilitas lengkap, saya usahakan agar ruang multimedia bisa dipakai secara bergantian.[63]

Dari keempat tanggapan di atas, dapat disimpulkan bahwa dukungan manajemen sekolah terhadap penerapan GBL dalam pembelajaran PAI berada pada tingkat inisiatif dan moral, meskipun belum sepenuhnya sistematis dan terstruktur. Beberapa poin penting, Kepala sekolah dan Waka Kurikulum mendorong inovasi melalui kebebasan metode dan penguatan perangkat ajar, Belum ada kebijakan

---

[61] Guru Pendidikan Agama Islam 1 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

[62] Andi Rivaldy Wijaya, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Muhammadiyah Parepare, Wawancara, pada Tanggal 08 Juli 2025

[63] Abdul Mannan,Operator SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 16 Juli 2025

resmi tertulis atau alokasi anggaran khusus, namun ruang berinovasi tetap diberikan kepada guru, Koordinator IT turut serta mendukung dari aspek teknis, membuktikan adanya kolaborasi lintas unit. Dukungan masih perlu ditingkatkan dalam bentuk pelatihan lanjutan, penyediaan sarana-prasarana, serta kebijakan tertulis yang mendukung metode GBL secara konsisten. Faktor penting dalam kesinambungan dan efektivitas GBL, terutama untuk menjamin keberlanjutan implementasi di kelas dan tidak hanya bergantung pada inisiatif individu guru.

Peran dan kesiapan guru sangat krusial dalam keberhasilan penerapan *Game Based Learning* (GBL) sebagai media pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Guru tidak hanya berfungsi sebagai fasilitator, tetapi juga sebagai desainer pembelajaran yang harus mampu mengintegrasikan unsur permainan secara efektif dan edukatif. Di SMK Muhammadiyah Parepare, sebagian guru PAI telah menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan GBL, namun masih terdapat kendala dalam hal keterampilan teknis dan pedagogis. Beberapa guru belum sepenuhnya mendapatkan pelatihan khusus mengenai GBL, sehingga penerapannya masih bersifat eksperimen dan bergantung pada inisiatif pribadi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan efektivitas GBL, penting adanya pelatihan terstruktur dan dukungan profesional berkelanjutan agar guru lebih siap dan percaya diri dalam menggunakan media ini secara optimal.

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI Senior di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Saya pernah ikut pelatihan ,tapi belum fokus ke GBL. Saya coba buat kuis interaktif pakai PowerPoint dan game sederhana manual. Awalnya agak

> sulit, tapi anak-anak sangat antusias, jadi saya terus berusaha mengembangkan.[64]

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Saya sudah pernah mengikuti workshop yang memperkenalkan penggunaan aplikasi seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall. Meskipun belum semua diterapkan secara rutin, saya merasa cukup siap dan tertarik untuk terus mengembangkan GBL karena sangat membantu meningkatkan keterlibatan siswa.[65]

Selain Guru PAI, Wakil Kepala Sekolah Urusan Kurikulum di SMK Muhammadiyah Parepare juga menyampaikan pendapat, dalam hasil wawancara sebagai berikut :

> Melihat sebagian guru PAI mulai mencoba pendekatan berbasis game. Namun, dari sisi pelatihan formal, memang belum banyak difasilitasi secara khusus. Oleh karena itu, kami mendorong guru untuk ikut pelatihan mandiri atau belajar dari rekan sejawat.[66]

Dari tanggapan di atas, dapat disimpulkan bahwa kesiapan guru dalam menggunakan GBL bervariasi tergantung pada pengalaman, usia, dan akses terhadap pelatihan, Poin penting Mayoritas guru PAI menunjukkan kemauan yang tinggi untuk belajar dan menerapkan GBL, meskipun belum semuanya memiliki kompetensi teknis yang kuat. Beberapa guru sudah mengenal dan mencoba platform GBL seperti Kahoot, Quizizz, dan Wordwall, terutama yang lebih muda atau terbiasa dengan TIK, Pelatihan formal atau khusus terkait GBL masih sangat

---

[64] Guru Pendidikan Agama Islam 1 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

[65] Guru Pendidikan Agama Islam 2 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 24 Juli 2025

[66] Andi Rivaldy Wijaya, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Muhammadiyah Parepare, Wawancara, pada Tanggal 08 Juli 2025

terbatas, dan inisiatif belajar banyak datang dari guru sendiri, Kolaborasi lintas guru dan dukungan dari kurikulum menjadi kunci penguatan implementasi GBL, terutama dalam pengembangan media dan teknis penyajian. Kesimpulannya, peran guru cukup sentral dalam menerapkan GBL, namun kesiapan mereka masih perlu ditingkatkan melalui pelatihan berkelanjutan, fasilitasi perangkat digital, dan forum berbagi praktik.

Tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan media game untuk belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare cukup beragam, tergantung pada latar belakang pengalaman mereka dengan teknologi dan jenis game yang digunakan. Sebagian besar siswa menunjukkan antusiasme tinggi karena pendekatan ini dianggap menyenangkan dan memudahkan pemahaman materi. Namun, beberapa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami aturan main atau teknis penggunaan game, terutama ketika game yang digunakan bersifat kompleks atau berbasis digital. Untuk mengatasi hal tersebut, guru biasanya memberikan contoh langsung dan membimbing siswa secara bertahap dalam proses bermain. Pendekatan ini cukup efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa, meskipun dibutuhkan waktu dan pendampingan yang konsisten agar semua siswa dapat terlibat aktif dan memperoleh manfaat maksimal dari pembelajaran berbasis game.

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Sebagian siswa cepat memahami cara kerja media game seperti Kahoot atau Quizizz, apalagi yang sudah terbiasa dengan HP. Tapi ada juga yang kurang

> paham, terutama kalau tampilannya berbahasa Inggris atau harus login. Jadi saya biasanya pandu dulu di awal.[67]

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Tantangan utamanya adalah tidak semua siswa punya minat atau kepercayaan diri dalam menggunakan media digital. Ada yang malu bertanya, atau takut salah klik. Tapi kalau sudah terbiasa, mereka justru semangat karena merasa belajarnya lebih santai.[68]

Sebagaimana wawancara bersama Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Kalau pakai game belajar PAI itu sebenarnya lebih mudah diingat, tapi kadang saya bingung cara gabung ke game-nya, Tapi setelah dijelaskan, saya jadi bisa dan malah jadi suka.[69]

Sebagaimana wawancara bersama Wali Kelas di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Siswa kami rata-rata sudah terbiasa pakai HP, tapi untuk keperluan belajar dengan game edukasi masih butuh pembiasaan. Ada juga yang cepat bosan kalau game-nya terlalu monoton. Jadi tantangannya bukan cuma teknis, tapi juga menjaga minat dan fokus mereka.[70]

Tingkat pemahaman dan keterampilan siswa dalam menggunakan media game untuk belajar PAI di SMK Muhammadiyah Parepare menunjukkan variasi yang cukup signifikan. Sebagian besar siswa sudah terbiasa menggunakan perangkat seperti HP, namun belum semua mampu langsung memahami cara

---

[67] Guru Pendidikan Agama Islam 1 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

[68] Guru Pendidikan Agama Islam 2 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 24 Juli 2025

[69] Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 20 Juli 2025

[70] Andi Rivaldy Wijaya, Wali Kelas XII SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 13 Juli 2025

penggunaan media game secara optimal, terutama mereka yang baru pertama kali terlibat dalam pembelajaran berbasis game. Hambatan teknis seperti kesulitan login, input kode, dan navigasi antarmuka masih sering dijumpai, di samping hambatan psikologis seperti rasa malu bertanya, takut melakukan kesalahan, dan kurang percaya diri. Selain itu, jika desain game kurang menarik atau bersifat repetitif, siswa cenderung cepat kehilangan minat. Oleh karena itu, pendampingan intensif dari guru sangat diperlukan agar siswa merasa nyaman, mampu menguasai media game dengan baik, dan dapat memperoleh manfaat maksimal dari metode pembelajaran ini.

Waktu yang tersedia dalam jam pelajaran menjadi salah satu faktor krusial dalam mengintegrasikan *Game Based Learning* (GBL) secara efektif ke dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Meskipun GBL menawarkan pendekatan yang menarik dan interaktif, proses pelaksanaannya sering kali membutuhkan durasi lebih panjang dibandingkan metode konvensional, mulai dari penjelasan teknis, pengenalan game, hingga refleksi setelah bermain. Oleh karena itu, penting untuk mengevaluasi apakah alokasi waktu yang tersedia dalam kurikulum benar-benar mencukupi untuk mendukung pencapaian tujuan pembelajaran melalui GBL, tanpa mengorbankan kedalaman materi maupun efektivitas proses belajar mengajar secara keseluruhan.

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Sebenarnya waktu jam pelajaran cukup pas-pasan. Kalau hanya 1 jam pelajaran, biasanya saya harus memilih apakah fokus ke materi atau ke

> game. Kadang GBL hanya saya gunakan di akhir sebagai penguat, bukan metode utama.[71]

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Integrasi GBL memang menyenangkan, tapi kalau waktunya sempit, tidak semua siswa bisa ikut aktif. Apalagi kalau ada kendala teknis seperti login lambat atau jaringan bermasalah, waktu bisa habis untuk persiapan saja.[72]

Sebagaimana wawancara bersama Siswa Kelas XI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Kadang main gamenya seru, tapi belum sempat selesai semua soal, sudah waktunya ganti pelajaran. Jadi agak buru-buru dan tidak maksimal menurut saya.[73]

Selain itu wakil kepala sekolah bidang kurikulum Pengamat Jadwal Sebagaimana dalam hasil wawancara :

> GBL perlu perencanaan waktu yang matang. Kalau tanpa manajemen waktu yang baik, GBL bisa mengganggu alokasi pelajaran lain. Akan lebih baik jika GBL dimasukkan di sesi evaluasi atau pembelajaran pengayaan.[74]

Berdasarkan gabungan tanggapan, dapat disimpulkan bahwa keterbatasan waktu pembelajaran merupakan kendala utama dalam penerapan *Game Based Learning* (GBL) secara optimal dalam mata pelajaran PAI. Hambatan teknis seperti akses game dan koneksi internet juga menyita durasi pembelajaran, sehingga guru cenderung menempatkan GBL di akhir sesi sebagai alat evaluasi, bukan sebagai

---

[71] Guru Pendidikan Agama Islam 1 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 22 Juli 2025

[72] Guru Pendidikan Agama Islam 2 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 24 Juli 2025

[73] Siswa Kelas XI SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 20 Juli 2025

[74] Andi Rivaldy Wijaya, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Muhammadiyah Parepare, Wawancara, pada Tanggal 08 Juli 2025

bagian inti dari proses belajar. Kurangnya manajemen waktu dan koordinasi jadwal menyebabkan GBL sulit diintegrasikan secara utuh dalam jam pelajaran yang terbatas. Oleh karena itu, strategi yang direkomendasikan adalah memanfaatkan GBL sebagai media penguatan materi melalui kegiatan pengayaan atau remedial di luar jam pelajaran utama, serta melakukan perencanaan waktu yang lebih efisien dengan menyederhanakan aktivitas teknis dan memastikan kesiapan perangkat sebelum pelajaran dimulai.

Menghadapi berbagai hambatan dalam penerapan *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran PAI, sekolah dan guru melakukan sejumlah upaya strategis untuk mengatasi kendala sekaligus memperkuat faktor pendukungnya. Guru berinisiatif melakukan adaptasi materi agar sesuai dengan format game yang tersedia, serta mempersiapkan perangkat dan koneksi lebih awal untuk meminimalkan gangguan teknis. Sekolah turut mendukung melalui penyediaan fasilitas teknologi, pelatihan keterampilan digital bagi guru, dan kebijakan fleksibilitas waktu pembelajaran. Selain itu, kolaborasi antara guru, kepala sekolah, dan tenaga IT menjadi kunci dalam memastikan kelancaran integrasi GBL, sehingga proses belajar tetap berjalan efektif dan menyenangkan.

Sebagaimana wawancara bersama Guru PAI di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Upaya saya adalah mempersiapkan materi game jauh hari sebelum mengajar. Saya juga sering mencari platform GBL yang ringan dan tidak terlalu bergantung pada internet. Seperti membuat kuis atau game offline yang tetap interaktif.[75]

[75] Guru Pendidikan Agama Islam 2 di SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 24 Juli 2025

Sebagaimana wawancara bersama Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Kami mencoba mengatur ulang jadwal agar beberapa guru bisa memiliki waktu lebih panjang untuk model pembelajaran tertentu seperti GBL. Selain itu, kami mendorong guru mengikuti pelatihan TIK agar lebih siap secara teknis.[76]

Sebagaimana wawancara bersama Siswa Kelas X di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Guru kami kadang membagi kelas menjadi kelompok kecil supaya main gamenya lebih cepat dan tidak perlu semua siswa login bersamaan. Jadi waktu banyak terbuang disitu.[77]

Sebagaimana wawancara bersama Kepala Sekolah di SMK Muhammadiyah Parepare :

> Sekolah mendukung guru dengan memberikan fasilitas Wi-Fi tambahan dan juga memperbolehkan penggunaan laptop sekolah untuk kegiatan pembelajaran. Kami juga terbuka untuk mengadakan workshop internal bagi guru yang ingin belajar mengembangkan media GBL sendiri.[78]

Upaya yang dilakukan oleh sekolah dan guru dalam mengatasi hambatan serta memperkuat keberhasilan implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran PAI menunjukkan adanya keseriusan dan komitmen dalam mengintegrasikan model pembelajaran inovatif ini. Guru secara aktif melakukan perencanaan lebih awal, termasuk menyiapkan game, materi, dan perangkat pendukung sebelum proses belajar mengajar berlangsung. Mereka juga memilih platform GBL yang lebih efisien dan ramah terhadap kondisi teknis di sekolah,

---

[76] Andi Rivaldy Wijaya, Wakil Kepala Sekolah Bidang Kurikulum SMK Muhammadiyah Parepare, Wawancara, pada Tanggal 08 Juli 2025

[77] Siswa Kelas X SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 17 Juli 2025

[78] Muh Rusdi Asli, Kepala Sekolah SMK Muhammadiyah Parepare, *Wawancara*, pada Tanggal 04 Juli 2025

seperti keterbatasan internet. Di sisi lain, sekolah mendukung dengan merancang jadwal pembelajaran yang lebih fleksibel serta menyediakan fasilitas pendukung seperti Wi-Fi tambahan, peminjaman perangkat, dan ruang belajar yang layak.

Peningkatan kapasitas guru menjadi perhatian penting dengan dilaksanakannya pelatihan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) serta workshop pengembangan media pembelajaran digital. Guru juga menerapkan pengelolaan kelas yang lebih efisien, seperti membagi siswa dalam kelompok kecil agar GBL berjalan lebih efektif. Keseluruhan langkah ini menunjukkan bahwa dukungan struktural dari sekolah serta inisiatif dan inovasi dari guru merupakan faktor kunci dalam menyukseskan GBL. Meskipun masih ada tantangan seperti keterbatasan waktu dan kendala teknis, sinergi antara guru, siswa, dan manajemen sekolah mampu memberikan kontribusi positif terhadap kelancaran dan keberhasilan implementasi pembelajaran berbasis game di kelas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Implementasi *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Muhammadiyah Parepare telah dimulai meskipun masih bersifat terbatas dan belum merata di seluruh kelas. Guru PAI telah mencoba berbagai bentuk GBL seperti kuis digital (Kahoot, Wordwall), role play, dan permainan kelompok untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Siswa umumnya merespons positif, merasa lebih semangat dan aktif saat belajar dengan metode ini, meskipun ada kendala teknis seperti keterbatasan perangkat, koneksi internet, serta kurangnya pemahaman awal terhadap aturan main. Pihak sekolah, termasuk kepala sekolah, wakil kepala sekolah, operator, dan wali kelas turut memberikan dukungan melalui pelatihan, pendampingan teknis, dan penyusunan strategi implementasi. Namun, GBL masih sering digunakan hanya sebagai alat evaluasi atau penguatan materi, bukan sebagai metode utama, dan belum semua guru merasa percaya diri atau memiliki keterampilan teknis yang cukup. Dengan adanya dukungan manajemen sekolah dan antusiasme siswa, implementasi GBL diharapkan bisa berkembang lebih optimal ke depannya.
2. Faktor pendukung penerapan *Game Based Learning* (GBL) dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) ialah antusiasme tinggi dari siswa, tersedianya aplikasi gratis dan mudah digunakan seperti Quizizz dan

Wordwall, serta dukungan moral dan administratif dari pihak sekolah, termasuk kebebasan memilih media pembelajaran dan pendampingan teknis dari operator. Namun, sejumlah hambatan juga dihadapi, seperti terbatasnya pelatihan khusus bagi guru, keterbatasan perangkat dan jaringan internet, serta jam pelajaran yang singkat, sehingga sulit mengintegrasikan GBL secara maksimal. Selain itu, kurangnya kepercayaan diri guru dalam menyampaikan materi agama lewat media permainan dan minimnya SOP penggunaan GBL juga menjadi tantangan. Meski begitu, pihak sekolah terus mendorong peningkatan kompetensi guru dan penyesuaian jadwal untuk mendukung pelaksanaan GBL secara lebih efektif.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru diharapkan terus meningkatkan kompetensinya dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis game melalui pelatihan TIK dan workshop inovasi pembelajaran. Selain itu, guru perlu lebih kreatif dalam menyesuaikan materi PAI dengan model GBL agar tetap mengedepankan nilai-nilai keislaman tanpa kehilangan esensi pembelajaran. Kolaborasi antar guru juga penting untuk saling berbagi pengalaman dan solusi atas tantangan di lapangan.

2. Bagi Siswa

Siswa perlu memanfaatkan media game edukatif dengan tanggung jawab, fokus, dan semangat belajar yang tinggi. Siswa juga diharapkan aktif memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran berbasis game agar guru dapat melakukan perbaikan berkelanjutan. Selain itu, siswa harus memahami bahwa

game dalam pembelajaran adalah sarana untuk memperkuat pemahaman materi, bukan sekadar hiburan.

3. Bagi Instansi Sekolah

Sekolah diharapkan dapat memberikan dukungan penuh terhadap penerapan GBL, baik dari segi penyediaan infrastruktur, pelatihan guru, maupun fleksibilitas jadwal pembelajaran. Dukungan berupa anggaran pengadaan perangkat, penguatan jaringan internet, serta kebijakan internal yang mendukung inovasi pembelajaran akan menjadi kunci keberhasilan implementasi GBL di sekolah.

4. Bagi Pembaca dan Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan inspirasi bagi pembaca serta peneliti selanjutnya dalam mengembangkan model pembelajaran berbasis game, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Diperlukan penelitian lanjutan yang lebih mendalam untuk mengkaji dampak GBL terhadap capaian nilai karakter siswa dan pengembangan spiritual keagamaan secara menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Adi, Rianto. (2010). *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*. Ed. I; Jakarta: Granit.

Adipat, Surattana. (2021). Engaging Students in the Learning Process with *Game Based Learning*: The Fundamental Concepts. *International Journal of Technology in Education (IJTE)*, 4(3)

Anggraini, Silvia. Analisis Dampak Pemberian Reward And Punishment Bagi Peserta Didik Sd Negeri Kaliwiru Semarang, (Mimbar Pgsd Undikshavol: 7 No: 3, 2019), h. 224.

Arif Noor, Fu'ad. (2015). Islam dalam Perspektif Pendidikan, *Quality***,** 3(2).

Arsyad, Azhar. (2013). *Media* Pembelajaran. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.

Depag RI. (2005). *Pendidikan Islam dan Pendidikan Nasional*. Jakarta: Direktorat Jendral Kelembagaan Pendidikan Agama Islam.

Hamzah & Lamatenggo, Nina. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

Henry, Samuel. (2010). *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.

Jan L. Plass, Bruce D. Homer, dan Charles K. Kinzer. (2019). *Foundations of Game Based Learning*, dalam Jan L. Pass, dkk., *Handbook of Game Based Learning*. London: The MIT Press.

Kementerian Agama Republik Indonesia. (2013). *Al-Qur'an dan Terjemahnya*. Solo: PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Koentjaraningrat. (1990). *Metode-Metode Penelitian Masyarakat.* Jakarta: PT. Gramedia.

Latif, Mukhlis. (2014). *Fenomenologi Max Sceller Tentang Manusia: Disorot Menurut Islam*. Cet. I ; Makassar: Alauddin University Press.

Mardalis, Metode Penelitian: Suatu Pendekatan Proposal. Cet. VII; (Jakarta: Bumi Aksara, 2004) , h. 26.

Naim, Ngainun & Patoni, Achmad. (2007). *Materi Penyusunan Desain Pembelajaran PAI (MPDP-PAI)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nasution, Harun. (1986). *Teologi Islam; Aliran-aliran Sejarah Analisa Perbandingan*. Cet. V; Jakarta: UI Press.

Nazarudin. (2007). *Manajemen Pembelajaran*. Yogyakarta: Teras.

Noviyanti, Gladis Vella. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* terhadap hasil belajar Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X SMA. *Jurnal Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya*, 6(2).

Nugraheni, Wilujeng Galuh. (2022). Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* menggunakan Media *Maze Game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada Pembelajaran Tematik Kelas II di SDN Krenceng I, *Skripsi*. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah.

Nur'Aini, Firosa. (2018). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*, 6(3).

Oktapiani, Marliza. Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Joeai, Journal Of Education And Instruction, Vol. 2. No. 1, Juni 2019, h. 39.

Putri Wibawa, A.C., Mumtaziah Qiamu, H., Sholaihah, A.L., Hikmawan, Rizki. (2021). *Game-based learning* (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa *new normal*. *INTEGRATED (Information Technology and Vocational Education)*. 3(1).

Sanjaya, Wina. (2009). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Cet; vi, Jakarta: Prenedia Media Group.

Setiawan, Guntur. (2004). *Implementasi dalam Birokrasi Pembangunan.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sulfikar, Salmiati. Studi Komparatif Pembelajaran Daring Dan Pembelajaran Tatap Muka Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pai Di Smp Muhammadiyah Parepare. Jurnal Al-Ibrah Vol. X No. 02 September 2021, h. 59.

Usman, Nurdin. (2002). *Konteks Implementasi Berbasis Kurikulum*. Yogyakarta: Insan Media.

Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya.* Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Winatha Redy, K. & Dedy Setiawan, I. M. (2020). Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(3).

Zhong, Qi. (2019). Design of Game based Collaborative Learning Model. *Open Journal of Social Sciences*, 7(7).