

PEMBELAJARAN PARTISIPATIF DENGAN METODE GAME PADA RUMPUN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI MADRASAH ALIYAH NEGERI (MAN) 1 LAMPUNG TENGAH

Suci Hartati¹

Institut Agama Islam An Nur Lampung
sucihartati@an-nur.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan dan menilai bagaimana pembelajaran partisipatif berbasis permainan (game) diterapkan di MAN 1 Lampung Tengah dan untuk mendemonstrasikan bagaimana metode ini dapat membantu siswa mempertahankan prestasi belajar. Menggabungkan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian lapangan deskriptif menghasilkan jenis penelitian ini. Teori penguasaan belajar siswa, teori metode permainan siswa, dan teori pembelajaran partisipatif juga tergabung di sini. Hasil menunjukkan : 1) Pembelajaran partisipatif melalui teknik permainan, seperti yang diterapkan dalam model Team's Games Tournament (TGT), dapat meningkatkan motivasi siswa dan meningkatkan pembelajaran jika dipasangkan dengan pembelajaran terencana dan terbimbing melalui penguasaan lesson study. 2) Penggunaan kegiatan kooperatif. Ada beberapa bukti bahwa menggabungkan pembelajaran kooperatif gaya turnamen dengan inkuiri terbimbing dapat meningkatkan tingkat penguasaan siswa dan kualitas pembelajaran mereka. Tingkat penyelesaian untuk siswa yang mempelajari mata pelajaran klasik menunjukkan hal ini, turun antara 53,8% dan 96,2% ketika siswa diberikan lingkungan belajar terstruktur yang menggabungkan pembelajaran berbasis permainan dan metodologi pembelajaran interaktif. Salah satu penjelasan yang mungkin untuk peningkatan ini adalah semakin populernya pembelajaran partisipasi berbasis permainan (TGT), yang telah terbukti meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, menyederhanakan pemahaman materi, dan memfasilitasi perolehan pengetahuan sebanyak mungkin.

Kata Kunci : *Participatory Learning, Learning Achievement, Teams Games Tournament.*

ABSTRACT

This study aims to describe and assess how game-based participatory learning is applied at MAN 1 Central Lampung and to demonstrate how this method can help students maintain learning achievement. Combining a qualitative approach with a descriptive field research design results in this type of research. Student learning mastery theory, student game method theory, and participatory learning theory are also incorporated here. The results show: 1) Participatory learning through game techniques, as applied in the Team's Games Tournament (TGT) model, can increase student motivation and improve learning when paired with planned and guided learning

through mastery of lesson study. 2) The use of cooperative activities. There is some evidence that combining tournament-style cooperative learning with guided inquiry can improve students' mastery levels and the quality of their learning. Completion rates for students studying classical subjects demonstrate this, dropping between 53.8% and 96.2% when students are provided with a structured learning environment that combines game-based learning and interactive learning methodologies. One possible explanation for this increase is the growing popularity of game-based participatory learning (TGT), which has been shown to increase students' motivation to learn, simplify material understanding, and facilitate the acquisition of as much knowledge as possible.

Keywords: *Participatory Learning, Learning Achievement, Teams Games Tournament.*

A. PENDAHULUAN

Penelitian ini menarik karena didasarkan pada fakta bahwa penulis menganalisis masalah pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan indikasi kunci untuk mengukur kualitas pendidikan di sebuah lembaga pendidikan, dan merupakan topik yang selalu menarik untuk diteliti. Sangat penting untuk membahas proses pembelajaran untuk menentukan apakah lembaga pendidikan menyediakan pendidikan berkualitas tinggi atau tidak. Karena cara terbaik untuk membantu siswa belajar harus dievaluasi secara konsisten terhadap tujuan pembelajaran yang ditetapkan.

Dengan bantuan penyelesaian belajar siswa, semakin baik perolehannya, semakin baik kualitas institusinya.

Pentingnya penelitian ini tentunya menjadi alasan perlunya mengidentifikasi dan menerapkan strategi untuk menghadapi pembelajaran yang kurang ideal. Penelitian ini melihat pada alternatif jawaban yaitu penerapan pembelajaran yang telah dipetik dan dipilah dari berbagai taktik dan metodologi, kemudian dijadikan sebagai langkah alternatif untuk meningkatkan hasil

belajar, perolehan, dan penguasaan siswa. Dalam penelitian ini, pendekatan pembelajaran interaktif menggunakan taktik permainan diadopsi.

Pengamatan awal yang dilakukan, ditemukan bahwa langkah partisipatif melalui metode gamific diasumsikan akan menghasilkan hasil dan keuntungan belajar yang memadai. Berdasarkan kenyataan tersebut, penelitian ini diangkat sebagai bagian dari prasyarat bagi peneliti.

Murtafiah, N. H. (2019) mengemukakan “Posisi pendidik sebagai tenaga yang profesional bertujuan untuk melaksanakan sistem pendidikan nasional dan mewujudkan tujuan dari pendidikan nasional, yaitu berkembangnya peserta didik sebagai generasi penerus agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, kreatif, cakap, mandiri, sehat, serta menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggungjawab. Faktanya eksistensi dosen dalam pendidikan menempati posisi terpenting dalam mencapai tujuan pendidikan.”

Guru dan orang tua mengharapkan siswa untuk mencapai potensi terbesar mereka berdasarkan apa yang telah diamati

selama belajar di perkuliahan dan kenyataan yang biasa dialami dalam kehidupan sehari-hari. Orang tua siswa meragukan jika anak benar-benar memahami semua hal yang mereka berikan. Salah satunya adalah sistem pendidikan yang sangat otoriter dan berpusat pada guru. Pendidikan Agama Islam secara konsekuen membutuhkan partisipasi siswa dan pemahaman ajaran dari pengalaman pribadi mereka serta informasi dari pendidik. Karena siswa adalah aktor atau subjek utama dalam proses belajar mengajar, mereka harus berpartisipasi aktif di dalamnya baik secara fisik maupun psikologis.

Di MAN 1 Lampung Tengah, sebagian besar kegiatan pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih dilakukan dengan metode kuno. Guru memiliki peran yang dominan, yaitu memiliki tugas menyampaikan semua materi kepada siswa dan metode ceramah merupakan pilihan yang mudah dalam pembelajaran. Siswa hanya bertugas mendengarkan dan menyimpan informasi, kemudian mencatat soal-soal latihan yang diberikan guru, sehingga aktivitas siswa cenderung pasif. Hal ini menyebabkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam (IRE) kurang menarik untuk diikuti. Menurut data yang dikumpulkan dari instruktur Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Lampung Tengah, masih banyak siswa yang mengaitkan sikap dan tindakan negatif mereka dengan keberhasilan yang mereka miliki di kelas.

Dalam pembelajaran partisipatif, pendidik berperan dalam memotivasi, menunjukkan dan membimbing siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran, sedangkan siswa berperan dalam belajar,

belajar kembali, memecahkan masalah, dalam rangka meningkatkan taraf hidupnya dengan berpikir dan bertindak dalam dan untuk dunia kehidupan mereka.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) cenderung mengalami kesulitan bagi pendidik dan peserta didik karena banyak anggapan bahwa Pendidikan Agama Islam (PAI) itu sulit. Hal ini menyebabkan kejenuhan siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI), sehingga diperlukan suatu metode yang dapat menimbulkan kegairahan dalam suatu proses pembelajaran. seperti yang diutarakan Deported bahwa suasana yang menyenangkan juga akan membawa keceriaan dalam belajar. Salah satu metode yang menyenangkan dan dapat diterapkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam adalah metode Permainan (playgroup). Metode permainan ini juga cocok diterapkan pada siswa MA (Madrasah Aliyah) karena sifat suka bermain masih melekat pada diri siswa MA. Metode permainan merupakan metode yang menyenangkan dan membutuhkan kecerdasan, ketegasan, dan ketelitian dari permainan tersebut.

Diharapkan ketika menggunakan metode Game untuk mengajar, siswa akan membandingkan pemahaman mereka tentang apa yang telah mereka pelajari dengan rekan-rekan mereka, yang akan meningkatkan pemahaman, persepsi, informasi, dan interpretasi mereka dan mencegah kesalahan dan kesalahpahaman saat menerima materi pelajaran. Sedangkan peran guru lebih sebagai organisator yang memfasilitasi diskusi dan pembelajaran aktif.

B. METODOLOGI

Peneliti di MAN 1 Lampung Tengah melakukan penelitian kualitatif untuk mengumpulkan data tentang bagaimana pendekatan permainan dapat digunakan untuk memfasilitasi partisipasi siswa di kelas Pendidikan Agama Islam (PAI). Data yang diperoleh tentunya berasal dari observasi dan dokumentasi, dan terutama dari wawancara.

Oleh karena itu, penelitian ini mengadopsi teknik studi kasus untuk memperoleh data yang mendalam dan lengkap tentang penggunaan atau penerapan metode pembelajaran partisipatif melalui metode permainan pada sesi Pendidikan Agama Islam (PAI) di MAN 1 Lampung Tengah dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan belajar siswa. Untuk lebih mempersiapkan siswa menghadapi kehidupan di luar sekolah menengah, MAN 1 Lampung Tengah melakukan penelitian kualitatif tentang efektivitas penggunaan strategi pembelajaran interaktif berbasis permainan dalam Pendidikan Agama Islam.

Informasi yang dikumpulkan terdiri dari teks atau visual. Jika pembelajaran ingin berhasil dalam tujuannya meningkatkan kemampuan siswa untuk menguasai materi yang disajikan di MAN 1 Lampung Tengah, itu juga harus mencakup langkah-langkah yang diperlukan untuk menggunakan atau mengadopsi pendekatan pembelajaran interaktif menggunakan metode permainan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam. Dengan menggunakan pendekatan studi kasus, studi ini pertama-tama akan mengkarakterisasi dan kemudian menganalisis kerangka sosial dan budaya

suatu komunitas tertentu. Tujuan utama interpretasi ilmiah tentang gaya hidup adalah untuk mendapatkan wawasan tentangnya dari perspektif orang-orang yang benar-benar menjalaninya.

Dalam hal penggalan informasi, observasi, dan dokumentasi, peneliti harus memastikan bahwa dia hadir dalam penelitian ini. Karena keterbatasan waktu, ide, sumber daya, dan tenaga peneliti, maka penelitian tentang penggunaan atau penerapan metodologi pembelajaran interaktif dengan metode permainan dalam Islam ini dilakukan dalam bentuk studi kasus di lembaga pendidikan. Sesi Education Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Lampung Tengah telah meningkatkan tingkat keberhasilan siswa dalam menyelesaikan pendidikan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menggunakan Pendekatan Berbasis Game untuk Menguasai PAI di MAN 1 Lampung Tengah

Tujuan pendidikan agama adalah untuk membantu siswa mengembangkan pengetahuan, karakter, dan keterampilan yang mereka perlukan untuk mempraktekkan iman serta ajaran agama Islam. Oleh karena itu, sebagai pendidik, adalah tugas utama untuk secara konsisten menawarkan alat terbaik kepada siswa. Metode yang digunakan pendidik untuk memberikan pengetahuan kepada siswa merupakan tanggung jawab dari pendidik tersebut. Hal ini terjadi misalnya ketika siswa mengalami kesulitan menerapkan apa yang telah mereka pelajari tentang diri mereka sendiri dan sekitarnya pada Kompetensi Dasar beriman kepada Tuhan.

Sebagai pendidik, guru perlu menjadi yang terdepan dalam penciptaan model. Penggunaan metode permainan cerdas dalam pendidikan PAI masih sedikit. Dengan cara ini, guru dapat memainkan berbagai macam permainan. Permainan seperti pemecah es (yang secara harfiah berarti "lebih hangat") dan energizer (yang secara harfiah berarti "stimulator") keduanya cukup umum (yang berarti meremajakan).

Bermain game dapat membantu siswa belajar dengan cara yang tidak terasa seperti sekolah. Dengan bermain game, guru dan siswa dapat mengubah suasana yang membosankan dan menindas menjadi suasana yang lebih dinamis, terbuka, dan penuh kebahagiaan. Tujuan dari metode ini adalah untuk membantu siswa mempelajari materi yang menantang dalam suasana yang menyenangkan sambil tetap mencapai tujuan tersebut.

Siswa terus didorong untuk memperoleh kemampuan berpikir kritis, kemampuan untuk menganalisis keadaan, dan kapasitas untuk menemukan jawaban bagi diri mereka sendiri melalui penggunaan paradigma pembelajaran partisipatif yang berpusat pada peserta didik di mana mereka harus berinteraksi secara aktif. Sebagai mitra siswa dalam mempraktikkan pembelajaran, pendidik menghadapi tantangan, sehingga harus memahami konsep, pola pikir, ideologi, komitmen, metode, dan metodologi pembelajaran.

Pemanfaatan metode pembelajaran partisipatif oleh pengajar dan siswa sangat penting untuk proses pembelajaran. Penggunaan model ini oleh guru untuk menyampaikan sumber belajar, mentor,

memimpin, dan menilai siswa sangat penting.

Berdasarkan temuan peneliti di lapangan, ada berbagai hal bentuk pembelajaran, antara lain:

1. Pembelajaran Aktif

Ketika siswa diinstruksikan untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran dengan melihat, membaca, menguasai, dan mempelajari materi pelajaran ini disebut pembelajaran aktif. Sangat penting bagi siswa untuk terlibat dan penuh perhatian di seluruh kelas. Instruktur kemudian memiliki kelas menonton video dan Game yang disediakan dan menghasilkan serta menanggapi tontonan dan permainan tersebut.

Sebagai bagian dari pendidikan mereka, siswa didesak untuk melihat dari dekat konten yang ada. Siswa di sini memperhatikan dengan seksama saat instruktur membahas topik. Guru dapat melihat siswa mana yang memperhatikan di kelas dengan menggunakan fungsi info Whatsapp untuk menyiarkan catatan suara (VN) ke seluruh kelas dan melihat siapa yang mendengarkan dan mencatat.

Setelah guru menyajikan materi, siswa ditugaskan untuk secara aktif membacanya selama sisa pelajaran untuk memastikan mereka mempertahankan informasi yang ditawarkan. Guru berbagi PowerPoint dan materi lainnya dengan murid mereka di grup WhatsApp kelas, termasuk panduan tentang cara menggunakan buku teks pendidikan agama Islam yang telah dibeli guru untuk kelas. Bacaan wakaf dan tanya jawab sering ditugaskan oleh guru. Karena diharapkan siswa akan menonton dan membaca, langkah apa yang akan diambil untuk

memastikan bahwa mereka memahami materi yang diberikan oleh guru? Pemahaman siswa akan berkembang sebagai hasil dari ini.

2. Pembelajaran berdasarkan penemuan

Berdasarkan pengamatan peneliti dilapangan, peneliti telah menyimpulkan bahwa model pembelajaran partisipatif juga termasuk jenis pembelajaran penemuan (discovery). Siswa diberi peran yang lebih besar dalam menemukan, memahami, dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan pertanyaan yang diajukan kepada mereka sebagai bagian dari pendekatan discovery learning.

Siswa didorong untuk berpartisipasi lebih aktif dalam gaya belajar penemuan karena mereka memperoleh lebih banyak informasi dan lebih siap untuk menemukan jawaban atas masalah yang diberikan kepada mereka.

Sebagian besar siswa akan bereaksi terhadap pertanyaan guru tentang materi yang baru saja mereka dengar di kelas. Istilah "pembelajaran discovery" menggambarkan pendekatan pendidikan semacam ini. Siswa dalam situasi ini membaca secara aktif untuk memastikan bahwa mereka akan siap menjawab pertanyaan ketika guru mengajukannya; hal ini menunjukkan bahwa siswa secara aktif mengungkapkan ide-ide mereka dan menanggapi pertanyaan guru sepanjang proses pembelajaran secara keseluruhan.

Langkah berikutnya Instruktur membentuk delapan kelompok, memberikan video kepada kelompok melalui WhatsApp sebagai bahan diskusi, meminta siswa menilai video dan jenis permainan lain yang terkait dengan topik, meminta mereka

membuat lima pertanyaan diskusi, dan kemudian mengajari mereka untuk mengevaluasi keahlian mereka sendiri.

3. Participatory Learning

Selanjutnya, pembelajaran partisipatif, yang dibedakan dengan penekanannya pada partisipasi aktif dalam proses pembelajaran oleh semua pemangku kepentingan (guru, siswa, dan anggota komunitas belajar lainnya), baik secara individu maupun kolektif. Siswa membutuhkan pengetahuan mendalam tentang materi untuk memberikan jawaban yang tepat atas pertanyaan guru selama periode pembelajaran intensif. Tujuan bekerja dalam kelompok (team) adalah agar siswa saling mendukung dan anggota kelompok mereka saat mereka mengatasi tantangan yang disajikan oleh instruktur dan tim lain. Selama debat kelas, siswa harus mampu menyuarakan perspektif unik mereka sambil tetap mendukung teman sekelas mereka.

Peneliti menemukan bahwa ketika guru membagi kelas menjadi delapan kelompok yang masing-masing terdiri dari empat atau lima siswa, gaya belajar yang lebih partisipatif muncul. IQ siswa, kepribadian, dan pengetahuan sebelumnya semuanya diperhitungkan saat membentuk kelompok. Para siswa memberikan kontribusi serius dan aktif untuk diskusi. Setelah itu, mereka disuruh bekerja sama dalam satu kelompok untuk menjawab pertanyaan dari kelompok lain.

Karena siswa mungkin merasa nyaman untuk berbagi ide dan secara terbuka menanggapi pertanyaan dari kelompok lain selama diskusi, mereka lebih mungkin untuk mengambil peran aktif dalam proses pembelajaran secara

keseluruhan. Setiap langkah melalui sekolah mereka, siswa diharapkan menjadi peserta aktif dalam pendidikan mereka sendiri.

Pendidik menggambarkan jenis pembelajaran aktif di mana siswa berpartisipasi secara aktif dan ditugaskan ke kelompok belajar yang dibagi menjadi sejumlah besar kelompok kecil dan kemudian dipilih berdasarkan IQ siswa. Di bawah paradigma pembelajaran partisipatif, siswa dapat ditanyai dan dimintai tanggapannya tentang materi pelajaran yang ada.

Pembelajaran partisipatif, sebagaimana didefinisikan oleh hasil wawancara di atas, didefinisikan sebagai metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Dengan metode ini, siswa didorong untuk berbagi perspektif mereka dan menganalisis konten pendidikan secara kritis.

2. Pembelajaran Partisipatif dengan Metode Game di MAN 1 Lampung Tengah

Motivasi intrinsik siswa adalah dorongan yang memaksa mereka untuk terlibat dalam pembelajaran. Bantuan dan pengawasan orang tua, baik di rumah maupun di lingkungan pendidikan formal, memiliki peran penting dalam membentuk semangat belajar siswa, orang tua juga mengawasi kegiatan anak di luar rumah terutama di lingkungan bermain. Pemilihan pembelajaran partisipatif dengan metode permainan oleh guru IRE yang dilaksanakan secara terencana menyebabkan motivasi belajar siswa mulai menunjukkan tren yang positif. Perkembangan yang menjanjikan dalam pendidikan PAI ini sejalan dengan pemikiran Dimiyati dan Mudjiono yang

mendefinisikan motivasi belajar sebagai dorongan internal yang mendorong dan menggerakkan perilaku siswa selama proses pembelajaran. Dorongan dalam pikiran siswa mungkin datang dalam bentuk kebutuhan yang membara untuk berhasil, perhatian yang terfokus, pendirian yang teguh, atau tujuan yang konkret. Akibatnya, jika siswa secara intrinsik tertarik untuk belajar, mereka mungkin lebih mungkin meluangkan waktu dan upaya yang diperlukan untuk mencapai tingkat penguasaan yang signifikan.

Temuan dari penelitian ini mengungkapkan bahwa motivasi belajar mencakup unsur-unsur seperti fokus, relevansi, keyakinan diri, dan kepuasan. Motivasi belajar siswa menyebabkan peningkatan perhatian sebesar 12%. Data observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 13%. Guru pendidikan agama islam secara konsisten memberikan apersepsi dengan menampilkan sesuatu yang akrab bagi siswa, sehingga meningkatkan komponen perhatian sebagai hasilnya. Siswa mungkin lebih termotivasi untuk mengerjakan tugas sekolah jika mereka memiliki akses ke pilihan permainan yang menyenangkan.

Melalui pembelajaran kooperatif dalam kelompok, siswa belajar mengandalkan satu sama lain untuk mencapai tujuan yang saling menguntungkan. Karena mereka akan merasa bertanggung jawab secara pribadi atas keberhasilan kelompok, siswa akan mengembangkan lebih banyak kesadaran akan kekuatan dan kelemahan mereka sendiri, memungkinkan mereka untuk

mencurahkan lebih banyak waktu dan energi untuk topik yang ada. Pembelajaran kooperatif juga mencakup kompetisi yang sehat dalam dosis yang sehat. Persaingan antar mahasiswa terbukti dapat meningkatkan motivasi akademik. Hal ini sejalan dengan Slavin dan Sanjaya bahwa melalui kompetisi dimungkinkan siswa berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan hasil terbaik, dan penjelasan rasional ini sejalan dengan apa yang terjadi dalam konteks penelitian.

Peningkatan aspek pertumbuhan perhatian juga disebabkan oleh penggunaan variasi pembelajaran oleh guru PAI berupa pembelajaran partisipatif melalui metode permainan (Teams Games Tournament) yang bernuansa lesson study atau pembelajaran terbimbing. Keller menyarankan menggunakan variasi untuk menarik perhatian anak-anak untuk merangsang keterlibatan atau partisipasi dari mereka. Salah satu perbedaan tersebut adalah beberapa metode pengajaran yang dapat digunakan. Ketika pembelajaran terarah dalam bentuk turnamen permainan pembelajaran kooperatif (Teams Games Tournament) diperkenalkan, fokus dan minat siswa meningkat pada materi, karena mereka sebelumnya hanya berpartisipasi dalam diskusi satu lawan satu tanpa keragaman.

Antusiasme siswa untuk belajar meningkat variabel engagement sebesar 14%. Data observasi menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 18%. Siswa merasa lebih mudah untuk menemukan sumber belajar yang mereka gunakan dalam persiapan untuk pengobatan, meningkatkan

komponen keterikatan dengan membuat subjek tampak lebih relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka. Selain itu, LKS yang dihasilkan oleh guru juga diubah agar sesuai dengan realitas kehidupan, yang memotivasi siswa untuk mempelajarinya karena mereka menemukan nilai di dalamnya untuk diri mereka sendiri. Hal ini sesuai dengan posisi Johnson & Johnson, yang menyatakan bahwa pembelajaran yang sukses melibatkan siswa dalam kegiatan belajar dan membantu mereka menerapkan pelajaran akademik pada masalah yang mereka temui dalam kehidupan nyata. Selain apa yang disarankan Keller, anak-anak akan didorong untuk mempelajari sesuatu ketika mereka menyadari relevansinya.

Berdasarkan motivasi belajar siswa, beberapa karakteristik rasa percaya diri meningkat sebesar 11%. Pengamatan menunjukkan bahwa siswa sekarang memiliki insentif yang lebih kuat 19% untuk belajar. Karena guru secara konsisten mendorong kelas untuk berkomunikasi selama kelas berlangsung, anak-anak terus belajar untuk berani mengungkapkan pertanyaan dan pandangan mereka. Akibatnya, kepercayaan diri mereka meningkat. Selain itu, selama diskusi kelas, guru pendidikan agama Islam memberikan kesempatan kepada siswa yang kurang terlibat pada pertemuan sebelumnya untuk menjawab pertanyaan LKS untuk membantu mereka memperoleh kepercayaan diri dalam mengartikulasikan ide-ide mereka. Fakta bahwa siswa harus menjawab pertanyaan pada kartu soal agar kelompok mereka memenangkan turnamen permainan membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka. Menurut teori Handayani,

pembelajaran kooperatif antar siswa dalam kelompok bergantung satu sama lain untuk menghasilkan insentif yang menguntungkan kedua belah pihak. Karena siswa menganggap dirinya memiliki bakat yang sama dengan teman kelompoknya, kepercayaan diri anak-anak bisa tumbuh ketika ada saling ketergantungan antar anggota kelompok.

Siswa juga harus memilih ide mereka sendiri untuk belajar di samping pelatihan yang direncanakan dan diawasi untuk meningkatkan kepercayaan diri mereka. Menurut Sanjaya, semua kegiatan dan keterlibatan siswa selama pembelajaran terencana dan terarah dimaksudkan untuk membantu mereka mencari dan menemukan jawaban nyata untuk diri mereka sendiri sehingga mereka dapat membangun kepercayaan diri.

Menurut penelitian tentang antusiasme siswa untuk belajar, telah terjadi peningkatan 15% dalam indikator yang berhubungan dengan kepuasan. Berdasarkan hasil observasi, motivasi belajar anak muda meningkat 30%. Karena guru PAI berulang kali mengakui murid dan meningkatkan jawaban mereka, tingkat kepuasan menjadi lebih tinggi. Kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran akan tumbuh sebagai konsekuensi mendapatkan pujian dan penegasan atas jawaban mereka karena mereka akan merasa dihargai. Hal ini sesuai dengan argumen Setyo bahwa memberikan kepuasan kepada siswa merupakan salah satu strategi untuk meningkatkan motivasi mereka dan menjamin mereka menyelesaikan pendidikannya. Memberi pujian kepada anak atau kelompok yang ingin menjawab pertanyaan atau bertanya

adalah salah satu tekniknya. Sanjaya menyebutkan, dorongan sangat penting untuk meningkatkan motivasi belajar anak. Siswa akan merespon setiap kali muncul stimulus karena adanya penguatan. Siswa akan merasa lebih mudah untuk mencapai akademis mereka jika dorongan mereka ditingkatkan.

Penghargaan yang diberikan kepada pemenang turnamen game dapat membantu meningkatkan kebahagiaan siswa. Argumen Sanjaya bahwa insentif (penghargaan) yang diberikan akan mempengaruhi kepuasan belajar dan setiap kepuasan yang timbul dari penghargaan (penghargaan) akan memodifikasi kekuatan motivasi mendukung hal ini. Menghitung motivasi siswa menggunakan pertanyaan motivasi dan lembar observasi mengungkapkan berbagai kontribusi dari siswa di setiap domain. Hal ini disebabkan masih belum pasti apakah pertanyaan motivasi dan lembar observasi yang digunakan dapat diandalkan atau tidak. Data yang diperoleh dan proporsi siswa yang termotivasi untuk belajar cenderung lebih akurat jika validitas kedua ukuran diperiksa terlebih dahulu.

Untuk membantu pengembangan keahlian instruktur PAI di Madrasah, pelaksanaan lesson study pada seluruh tahapan plan, do, and watch harus dilakukan. Rencana untuk pelajaran masa depan sebagian dibentuk oleh apa yang telah terlihat pada pengulangan Lesson Study sebelumnya, serta oleh komentar atau kritik dari sumber luar. Selama fase lihat, umpan balik dikumpulkan untuk digunakan oleh guru saat mereka terus mengembangkan praktik pengajaran mereka. Rencana pembelajaran yang efektif yang

menggabungkan kegiatan inti dengan pembelajaran partisipatif melalui permainan membantu guru pendidikan agama Islam lebih siap untuk melaksanakan pembelajaran, dan dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif di kelas dan lebih termotivasi untuk belajar dengan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dengan pola permainan.

Hasil Belajar Siswa MAN 1 Lampung Tengah Setelah Mengikuti Pembelajaran Plektif Berbasis Game Dengan kata lain, ketika Anda mengajari seseorang sesuatu dan mereka mempelajarinya, mereka akhirnya berperilaku berbeda. Dimiyati dan Mudjiono juga menyatakan bahwa ada hubungan antara perilaku yang dipelajari dan yang diajarkan siswa dengan keberhasilan mereka dalam bidang pembelajaran kognitif, emosional, dan psikomotorik. Penelitian ini hanya melihat efek emosional dan psikomotorik dari pembelajaran PAI, meskipun pembelajaran tersebut mencakup berbagai faktor, termasuk perspektif dan pendekatan seseorang terhadap praktik keagamaan.

Terdapat 12 siswa tuntas dan 14 siswa tidak tuntas pada akhir penelitian tanpa perlakuan, dengan persentase ketuntasan klasikal 46,2%. Kurangnya pengetahuan klasik siswa merupakan konsekuensi dari penekanan era pra-Internet pada game sebagai sarana pembelajaran interaktif. Akibatnya, sikap siswa yang berprestasi rendah menderita, membuat mereka lebih sulit untuk berkonsentrasi pada materi yang disajikan dalam ujian akhir tanpa bantuan belajar apa pun. Sebagai alternatif, mungkin banyak siswa yang terus berjuang dengan retensi belajar bahkan setelah mendapatkan

terapi karena mereka berjuang untuk menemukan materi pembelajaran yang berguna dalam kehidupan sehari-hari mereka. Tingkat ketuntasan klasikal adalah 96,2%, dengan 25 siswa lulus setelah mendapat perlakuan berupa partisipasi yang lebih aktif melalui penggunaan permainan bagi yang tidak lulus. Siswa mungkin memiliki kesempatan yang lebih baik untuk memahami materi yang diajarkan karena lebih lazim dalam budaya modern.

Pada tahap ini, siswa tampak lebih berinvestasi dalam pendidikan mereka karena mereka dapat lebih siap menerapkan konsep yang mereka pelajari ke skenario dunia nyata. Alasannya termasuk pengalaman siswa sebelumnya dengan kegiatan serupa, seperti kompetisi permainan tim kooperatif dan pelajaran berbasis proyek yang dipimpin guru. Siswa terbiasa memunculkan ide-ide mereka sendiri untuk lebih memahami materi pelajaran. Selain itu, siswa memiliki rasa kepemilikan yang lebih besar atas hasil permainan turnamen, memotivasi mereka untuk bekerja sama untuk mendapatkan pemahaman tentang materi pelajaran dan meningkatkan skor tim mereka. Hasil belajar dan penguasaan siswa mendapat manfaat dari lonjakan motivasi siswa juga. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sanjaya bahwa minat belajar seorang siswa dapat mempengaruhi kualitas dan luasnya pendidikan mereka. Siswa yang sangat termotivasi untuk belajar sering mencapai tingkat keberhasilan akademik yang lebih tinggi daripada rekan-rekan mereka yang kurang termotivasi.

D. KESIMPULAN

Penerapan pembelajaran partisipatif dengan metode permainan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada siswa MAN 1 Lampung Tengah menunjukkan signifikansi dengan penjelasan bahwa pembelajaran partisipatif berkorelasi dengan peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar siswa muncul karena siswa merasa diajak untuk terlibat dalam proses pembelajaran dan ditunjukkan dengan pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara terencana dan terarah yang identik dengan pembelajaran lesson study.

Pelaksanaan pembelajaran partisipatif dengan metode permainan dikukuhkan secara konkrit dan memberikan harapan akan munculnya semangat belajar yang baik bagi siswa, berkat dukungan orang tua siswa dalam ikut memantau lingkungan belajarnya baik di rumah maupun di lingkungan bermainnya. Ketersediaan sarana dan prasarana di MAN 1 Lampung Tengah menjadi salah satu pendorong terselenggaranya pembelajaran selain tentunya kejelian guru PAI dalam mengawal proses pembelajaran. Pada hakikatnya pembelajaran partisipasi model Team Games Tournament (TGT) dengan teknik permainan yang dipadukan dengan pembelajaran terencana dan terawasi melalui lesson study dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan menghasilkan ketuntasan belajar siswa.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa antusiasme siswa untuk belajar meningkat sejalan dengan pengajaran yang disengaja dan strategis. Sebaliknya, elemen reward yang melekat dalam pembelajaran berbasis game meningkatkan motivasi

belajar siswa. Kegiatan yang memungkinkan siswa membangun pengetahuan mereka sendiri tentang materi yang dipelajari juga dapat membantu siswa merasa lebih aman dalam kemampuan mereka sendiri. Guru pendidikan agama Islam di MAN 1 Lampung Tengah harus dipandang lebih siap belajar, dan mereka memiliki potensi untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa mereka dengan kelas dengan menerapkan strategi pembelajaran partisipatif menciptakan, menyebarkan, dan menilai permainan gambar. yang menyimpang dari rencana pembelajaran yang berkualitas tinggi. metode instruksi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Aliyyah, Rusi Rusmiati, Dwika Resti Ayuntina, Endang Sri Budi Herawati, Muhamad Suhardi, dan Ismail. "Penggunaan Model Pembelajaran Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa." *Jurnal Riset Terapan Indonesia (IJAR)*1, no. 2 (31 Agustus 2020): 65–79. <https://doi.org/10.30997/ijar.v1i2.50>.
- Alonso-Fernández, Cristina, Antonio Calvo-Morata, Manuel Freire, Iván Martínez-Ortiz, dan Baltasar Fernández-Manjón. "Aplikasi Ilmu Data untuk Data Analisis Pembelajaran Game: Tinjauan Literatur yang Sistematis." *Komputer & Pendidikan*141 (1 November 2019): 103612. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103612>.
- Arief, Muhammad. "Revitalisasi Pendidikan Aswaja an Nahdliyah (Ke-Nu-an) Dalam Menangkal Faham Radikalisme Di SMK Al-Azhar Menganti Gresik."

- J-PAI: Jurnal Pendidikan Agama Islam5, no. 1 (30 Desember 2018).
- Basir, Abd, Abdul Wahab Syakhriani, Vani Wirawan, Arman Harahap, dan Gunawan Widjaja. “Dukungan Pemahaman Islam dari Keluarga Informasi Kesalehan Bagi Generasi Milenial.” Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam 4, no. 2 (16 Agustus 2021): 434–46.
- Biwer, Felicitas, Mirjam G. A. oude Egbrink, Pauline Aalten, dan Anique B. H. de Bruin. “Membina Strategi Pembelajaran yang Efektif di Pendidikan Tinggi – Studi Metode Campuran.” Jurnal Penelitian Terapan dalam Memori dan Kognisi9, no. 2 (1 Juni 2020): 186–203.
- Chuang, Tsung-Yen, Martin K.-C. Yeh, dan Yu-Lun Lin. “Dampak Bermain Game terhadap Kemampuan Penalaran Siswa, Bervariasi Menurut Gaya Kognitif Mereka.” Teknologi Pendidikan & Masyarakat 24, no. 3 (2021): 29–43.
- Dalkiran, Oguzhan, Fatma Eryigit, dan Soner Sivri. “Perbandingan Pengaruh Pembelajaran Konstruktivis pada Bidang Kognitif, Afektif dan Psikomotor yang Diterapkan dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani.” Jurnal Penelitian Pendidikan Afrika8 (Oktober 2020): 327–34.
- Dimiyati. belajar dan pembelajaran. Rinka Cipta, 1999.
- Heriyono, Heriyono, Rudolf Chrysoekamto, Rezki Nurma Fitriah, dan Ari Kartiko. “Gaya Kepemimpinan Prof. Dr. Kh. Asep Saifuddin Chalim Dalam Motivasi Kerja Karyawan Di Pesantren.” Munaddhomah: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam2, no. 1 (3 Agustus 2021): 21–30.
- Ilmi, Munaya Ulil, Farid Setiawan, Maulida Nurul Hikmah, Arrum Kharisma, Dimas Feryawan, dan Aiman Affan Hanafie. “Konsep Dasar Evaluasi dan Implementasinya dalam Pembelajaran IRE di Era Pandemi.” Tafsir: Jurnal Interdisipliner Pendidikan Islam2, no. 2 (30 Juli 2021): 175–90.
- Khusnan, Ach. “Teknologi Pembelajaran Pai (Pendidikan Agama Islam) Dalam Paradigma Konstruktivistik.” Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam4, no. 2 (2011): 154–67.
- Latipah, Eva, dan Dinda Awalliyatunnisa. “Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Secara Daring Dan Permasalahannya.” Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam14, no. 2 (1 Juli 2021): 129–57.
- Llorent-Bedmar, Vicente, Verónica C. Cobano-Delgado Palma, dan María Navarro-Granados. “Pelatihan Guru Agama Islam di Spanyol: Implikasinya untuk Mencegah Radikalisme Kekerasan yang Diilhami Islam.” Pendidikan Keguruan dan Keguruan95 (1 Oktober 2020): 103138.
- Ma`arif, Muhammad Anas, dan Ari Kartiko. “Fenomenologi Hukuman Pesantren: Analisis Tata Tertib Santri Pondok Pesantren Daruttaqwa Gresik.” Nadwa: Jurnal Pendidikan Islam12, no. 1 (22 Juni 2018): 181–96.
- Mufarochah, Siti. “Hubungan Antara Persepsi Tentang Program Multimedia Dan Minat Belajar Dengan Motivasi

- Belajar Siswa Jurusan Multimedia.”
Fikroh: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Islam⁹, no. 2 (23 Agustus 2016): 219–25.
- Murtafiah, N. H. (2019). Analisis Kinerja Dan Kompetensi Dosen Terhadap Manajemen Mutu Pembelajaran Serta Implikasinya Pada Kemampuan Berfikir Kritis Mahasiswa Di Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri (Uin) Raden Intan Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Najmi, Nurun, Muhammad Husnur Rofiq, dan Muhammad Anas Maarif. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Prestasi Belajar Siswa”. *At-Tarbiyat: Jurnal Pendidikan Islam*⁴, no. 2 (28 Agustus 2021).
- Nurjannah, Een, Engkus Kuswarno, Ahmad Mudrikah, dan Usep Kosasih. “Manajemen Kinerja Guru dalam Meningkatkan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (IRE) Lesson Learning.” *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*⁶, no. 2 (1 Agustus 2021): 400–412.
- Pakpahan, Poetri Leharia, dan Umi Habibah. “Manajemen Program Pengembangan Kurikulum PAI Dan Budi Pekerti Dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa: Pengelolaan Program Pengembangan Kurikulum IRE dan Karakter dalam Pembentukan Karakter Religius Siswa.” *Tafkir: Jurnal Interdisipliner Pendidikan Islam*², no. 1 (10 Januari 2021): 1–20.
- Sanjaya, Wina. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Kencana, 2015.
- Siregar, Khairuni, Hafsah Hafsah, dan Farida Jaya. “Implementation of Using Used Materials and Natural Materials as Learning Media in Improving Cognitive Development.” *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*⁴, no. 3 (1 November 2021): 629–45.
- Sj, Diana Susilawati, Muhammad Anas Maarif, dan Afif Zamroni. “Strategi Pengembangan Program Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Sekolah: The Development Strategy of Islamic Religious Education Learning Programs.” *Tafkir: Interdisciplinary Journal of Islamic Education*², no. 1 (10 Januari 2021) : 20-40.
- Slavin, Robert E. *Psikologi Pendidikan: Teori dan Praktek*. Pendidikan Pearson, 2014.
- Wahyuni, Sri, dan Sanchita Bhattacharya. “Strategi Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa”. *Tafkir: Jurnal Interdisipliner Pendidikan Islam*², no. 2 (2 September 2021):229-49.
- Wasyik, Torikhul, dan Abdul Muhid. “Urgensi Motivasi Belajar Klasik di Era Milenial: Perspektif Al-Zarnuji.” *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*³, no. 3 (22 Oktober 2020):324-41.