

**PERANAN GAME EDUKASI PADA MODEL PEMBELAJARAN HYBRID
LEARNING TERHADAP HASIL BELAJAR PAI SISWA KELAS VII DI SMP
NEGERI 1 KOTA BOGOR**

Nur Afyah Sulistiyanti
Universitas Ibn Khaldun
afyahsulistiyantii@gmail.com

Zahid Mubarok
Universitas Ibn Khaldun
mujahidmujahid2016@gmail.com

Muhammad Kholil Nawawi
Universitas Ibn Khaldun
kholil@fai.uika-bogor.ac.id

Abstract

Educational games are a form of creativity that teachers must have a during like pandemic today. The prolonged pandemic period makes the learning process unable to run normally as usual. Along with the times and technological advances, learning models are created that are able to support learning in order to adapt to the pandemic so that learning can tun smoothly and have a good impact on student learning an outcomes in PAI subjects. The purpose of this study was to describe the implementation educational games in the hybrid learning model, to find out the supporting factors causing the lack of interest in PAI subjects, and the role of educational in PAI learning outcomes. The research method is qualitative with a case study approach, this research wa carried out at SMP Negeri 1 Bogor City for seventh grade students. The primary data sources in this study were PAI teacher and seventh grade students. Data collection techniques observation, interviews, and documentation were than validated by triangulation of sources. Data analysis through the stages of data collection, data reduction and drawing conclusions. The result of this study state that educational games have many roles in the hybrid learning model, one of which is to improve students PAI learning outcomes. This is evidenced by the learning outcomes of PAI students increase and achieve completeness.

Keywords: *Educational Games, Hybrid Learning Model, PAI Learning Outcomes*

Pendahuluan

Dewasa ini seluruh sekolah di Indonesia tidak dapat melaksanakan kegiatan belajar-mengajar seperti hari-hari normal biasa, kegiatan yang biasanya dilaksanakan disekolah setiap hari seperti berinteraksi, bertegur sapa, dan belajar secara tatap muka tidak lagi terlihat kurang lebih selama 3 tahun belakangan. Wabah virus yang berasal

dari Kota Wuhan di China ini membawa dampak yang merugikan bagi semua bidang di Indonesia, tidak hanya pada masalah bidang perekonomian yang mengalami penurunan namun pada Sistem Pendidikan di Indonesia juga salah satunya, pembelajaran yang biasa dilakukan di sekolah diganti dan dilaksanakan secara via online atau daring dirumah sesuai dengan ketetapan pemerintah. Pemerintah menghimbau hal ini guna mengurangi kontak fisik dengan menjaga jarak atau mengurangi pertemuan yang disebut dengan *social distancing*.

Perkembangan teknologi sangat tidak bisa dihindari didunia Pendidikan, tuntutan ini membuat dunia Pendidikan harus selalu mengikuti perkembangan arus teknologi terkini agar mampu mempertahankan kualitas dan mutu pembelajaran. Keadaan serba terbatas yang sedang dirasakan saat ini tentunya menimbulkan banyak masalah dalam proses pembelajaran. Melihat keadaan dunia yang sedang dilanda keterbatasan dalam segala bidang menuntut sistem Pendidikan untuk menciptakan dan memperbarui model pembelajaran terbaru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran hybrid learning.

Menurut Hendrayanti dan Pamungkas mengemukakan bahwa Hybrid artinya mencampur dalam bahasa Indonesia dan learning artinya belajar. Hybrid learning merupakan model pembelajaran yang mengintegrasikan inovasi dan kemajuan teknologi melalui sistem pembelajaran online dengan interaksi dan partisipasi model pembelajaran tradisional. (Kibtiyah Zaini et al., 2021, p. 104) dengan pelaksanaan pembelajaran 50% siswa melakukan pembelajaran secara PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) dan 50% nya lagi melakukan pembelajaran secara daring atau online. Model pembelajaran ini diterapkan secara bergilir setiap minggunya agar siswa merasakan pembelajaran secara tatap muka maupun daring. Maka, diperlukan media pembelajaran yang mendukung agar proses pembelajaran tetap berjalan lancar.

Pendidikan Islam adalah sistem Pendidikan yang mencakup seluruh aspek kehidupan yang dibutuhkan oleh hamba Allah Swt (siswa) berdasarkan ajaran Islam. (Setiawan, 2019, p. 226) Dalam Agama Islam, media yang digunakan dalam pembelajaran boleh apa saja asal tidak memberatkan dan tidak membawa kepada keburukan. Selama media yang digunakan bermanfaat serta membawa kebaikan media tersebut diperbolehkan digunakan untuk menyokong pembelajaran PAI. Perlu adanya

terobosan baru untuk mengatasi keadaan ini, salah satunya dengan memanfaatkan teknologi yang ada dengan mengaplikasikan media pembelajaran.

Guru dapat menggunakan Game atau permainan edukasi yang dapat memecah rasa jenuh siswa saat pembelajaran, Game pada dasarnya merupakan permainan yang bersifat menyenangkan, menghibur. Dalam game, Pendidikan diberikan lewat praktik pembelajaran dengan praktik (*learning by doing*). (Rahayu & Fujiati, 2018, p. 342) Penggunaan game sangat bermanfaat untuk efektivitas kegiatan pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih interaktif, rasa bosan dan semangat belajar tetap muncul didalam diri siswa pada model pembelajaran hybrid learning.

Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran membuat proses belajar terasa sepi dan membosankan sehingga akan berdampak pada hasil belajar siswa khususnya pada mata pelajaran PAI. Maka dari itu, Game Edukasi merupakan alternatif dan solusi yang dapat berperan mengatasi rasa bosan siswa pada model pembelajaran hybrid learning di SMP Negeri 1 Kota Bogor. Untuk itu, perlu adanya penelitian mengenai Peranan Game Edukasi Pada Model Pembelajaran Hybrid Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 1 Kota Bogor.

Metode Penelitian

Metode dalam penelitian ini adalah metode kualitatif yang bersifat deksriptif dengan pendekatan studi kasus. yaitu merupakan pendekatan ketika seseorang berusaha memahami suatu masalah atau interaksi individu secara mendalam holistik, intens, dan naturalistik lintas unit sosial atau kelompok individu. (Ferdiansyah, 2015, p. 8)

Pendekatan kualitatif adalah pendekatan yang terutama menggunakan paradigma pengetahuan berdasarkan pandangan konstruktivis, misalnya menciptakan beberapa makna, teori, pola, advokasi pengalaman individu, atau mengembangkan perspektif partisipatif. (Emzir, 2017:28)

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 1 Kota Bogor di Jl. Ir. H. Juanda No. 16, Kelurahan Paledang, Kecamatan Bogor Tengah, Kota Bogor, Provinsi Jawa Barat. Sumber data primer dalam penelitian ini yaitu Guru PAI dan siswa kelas VII. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu menggunakan observasi, wawancara, dan

dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan tiga tahap yaitu pengambilan data, reduksi data, kemudian penarikan kesimpulan.

Pembahasan

Pelaksanaan Game Edukasi PAI Pada Model Pembelajaran Hybrid Learning Pada Masa Pandemi di SMP Negeri 1 Kota Bogor

Pelaksanaan Game Edukasi pada mata pelajaran PAI mengacu pada RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang telah dibuat sebelum memulai pelaksanaan belajar di dalam kelas. Guru PAI sudah mengatur strategi antara materi pelajaran PAI dengan game edukasi yang akan di mainkan agar seimbang dan sesuai. Selain itu, tentu game edukasi mempunyai peran pada model pembelajaran Hybrid Learning di SMP Negeri 1 Kota Bogor berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan bersama narasumber selaku guru PAI dapat ditarik kesimpulan bahwa pelaksanaan game edukasi dibagi menjadi tiga tahap, diantaranya:

Pertama, yaitu pada kegiatan pendahuluan dapat digunakan Ice breaking atau game-game ringan karena memiliki tujuan untuk memecah kebekuan siswa yang tadinya masih kurang semangat menjadi semangat, siswa yang pasif menjadi aktif.

Kedua, pada kegiatan inti sebelum guru memberikan penguatan materi, maka akan lebih baik dan menantang bagi siswa jika diadakan game edukasi kembali. Pada kegiatan inti, game edukasi diadakan ketika materi pelajaran sudah diberikan. Dan tujuan diberikannya game pada kegiatan inti ini untuk membuat siswa mengingat kembali materi pelajaran yang telah disampaikan.

Ketiga, pada tahap selanjutnya yaitu kegiatan akhir guru PAI bisa memanfaatkan game edukasi sebagai langkah evaluasi hasil belajar siswa. Yaitu dengan mengambil nilai berbeda sambil bermain. Tahap ini memberikan solusi bagi setiap guru PAI jika ingin melakukan evaluasi dengan cara yang berbeda dari biasanya.

Dalam pelaksanaannya, game edukasi memerlukan media pembelajaran yang mendukung seperti proyektor, slide power point, spidol dan lainnya. Kadaruddin mengemukakan bahwa proyektor dirancang untuk menampilkan objek atau ilustrasi pada pada layar proyeksi atau layar monitor dalam ukuran yang lebih besar dari ukuran sebenarnya, sehingga memudahkan semua siswa untuk melihat dan mengamati dalam kegiatan belajar. (Kadaruddin, 2016:98) Semakin menarik media pembelajaran yang

digunakan oleh guru akan semakin tinggi pula tingkat motivasi belajar siswa. (Tafonao, 2018, p. 103)

Faktor-Faktor Pendukung Penyebab Kurangnya Minat Siswa pada Mata Pelajaran PAI

Dalam suatu pembelajaran tentu siswa tidak selalu merasakan rasa senang terhadap semua mata pelajaran yang ada. Terkadang banyak pula siswa yang kurang minat pada suatu mata pelajaran dengan berbagai macam faktor. Di era pandemi covid-19 yang berkepanjangan seperti saat ini membuat menurunnya minat dan semangat siswa dalam belajar.

Faktor Psikologis, faktor ini tumbuh dalam diri siswa khususnya pada konteks membaca Al-Qur'an, rendahnya kemampuan dasar, inteligensi dan kesiapan siswa dalam membaca Al-Qur'an membuat mereka merasa takut ketika pelajaran PAI dimulai. Pada model pembelajaran hybrid learning yang dilakukan bertatap muka secara virtual bagi siswa yang kedatangan giliran belajar dirumah, saat siswa ditunjuk dan diminta untuk membaca Al-Qur'an oleh guru PAI, banyak dari siswa yang gugup dan langsung mematikan kamera. Guru PAI kelas VII sangat menyayangkan hal ini, karena ini menjadi suatu hambatan bagi proses pembelajaran PAI, adanya hal ini sangat menyulitkan guru PAI untuk memperoleh nilai membaca Al-Qur'an siswa. Dan hal ini tentu saja akan berdampak pada hasil belajar PAI siswa.

Faktor Sekolah, setelah diamati faktor sekolah sebagai faktor pendukung yaitu relasi guru dengan siswa. Guru yang mampu membangun relasi yang baik dengan siswa maka akan membuat proses pembelajaran menjadi lancar dan menyenangkan. Karena siswa memusatkan perhatiannya terhadap guru ketika belajar. Sebaliknya, guru yang kurang berinteraksi dengan siswa dapat menyebabkan proses belajar-mengajar menjadi kurang lancar. (Uyun & Warsah, 2021: 78)

Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa tidak menyukai pembelajaran yang tegang dan monoton yang hanya mendengarkan penjelasan dari Guru. Karena, menyebabkan siswa cepat jenuh dan mengalihkan fokus perhatiannya sehingga tidak tertarik untuk belajar. Siswa lebih menyukai pembelajaran PAI karena guru yang asyik dan seru yang mampu membuat suasana kelas lebih santai sehingga siswa rileks dalam

memahami materi pelajaran. Relasi yang baik dapat terbangun dengan adanya game edukasi yang dimainkan saat pembelajaran. Dengan bermain game, akan menciptakan interaksi antara guru PAI dengan siswa sehingga terbangun hubungan yang baik. Relasi yang terbangun baik antara guru dengan siswa menjadikan pembelajaran PAI lebih menyenangkan dengan harapan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran PAI.

Faktor Lingkungan Sosial, faktor lingkungan sosial ini bisa timbul dari teman bergaul, aktivitas masyarakat dan lainnya. Namun setelah melakukan pengamatan dan wawancara. Faktor ini muncul disebabkan karena tidak bertemu dengan teman. Masa pandemi yang berkepanjangan membuat kurangnya interaksi siswa, karena siswa harus tetap menjalani protokol kesehatan sekalipun siswa mendapat giliran untuk belajar langsung dalam kelas dan bertemu dengan teman-teman lainnya. Ini menjadi penyebab siswa menjadi tidak semangat dalam belajar sehingga membuat minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI menurun. Setelah melakukan proses wawancara dengan beberapa siswa menunjukkan bahwa siswa merasa semangat belajar jika belajar bersama atau belajar berkelompok dengan temannya. Hampir seluruh siswa jauh lebih senang belajar bersama atau berkelompok di dalam kelas, dibandingkan belajar sendirian di rumah. Tetapi, karena model pembelajaran di sekolah mengikuti masa pandemi yang masih berlangsung sampai saat ini, membuat seluruh siswa masih menggunakan model pembelajaran hybrid learning.

Selain itu, ada juga siswa yang mudah terbawa oleh temannya. Contohnya jika temannya tidak menyukai pelajaran PAI maka siswa lainnya juga tidak menyukai pelajaran PAI. Pengaruh teman-teman yang di temui begitu besar sehingga dengan cepat menembus jiwa anak, jika anak suka bergaul dengan mereka yang tidak sekolah, maka ia akan malas belajar, (Parnawi, 2019:101) Jadi sebaiknya memilih teman yang baik dalam bergaul juga sangat penting dalam hal ini. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa faktor lingkungan sosial merupakan faktor pendukung yang membuat siswa menjadi malas belajar dan kurang minat pada mata pelajaran PAI.

Peranan Game Edukasi Terhadap Hasil Belajar PAI

Ketika Indonesia sedang dalam keadaan tidak baik-baik saja karena adanya wabah virus covid-19 yang menyebar luas, memberikan dampak kurang baik pada dunia

Pendidikan. Peran media pembelajaran juga harus mampu menyokong keadaan sulit di era digital ini. Guru harus banyak memberikan inovasi dan berkreasi agar kegiatan belajar-mengajar dapat berjalan baik walau tidak bertatap muka secara langsung.

Game edukasi menjadi salah satu solusi sebagai media pendukung yang dapat membantu pembelajaran pada saat ini. Pembelajaran dengan model hybrid learning membuat siswa menjadi lebih jenuh dan bosan belajar di rumah sendirian. Jadi, game edukasi tentu sangat berperan.

Sebagaimana hasil wawancara dengan guru PAI kelas VII di SMP Negeri 1 Kota Bogor menyebutkan bahwa game edukasi berperan meningkatkan motivasi belajar siswa dan pembelajaran yang biasanya monoton dengan suasana serius akan menjadi cair dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Karena setelah diamati lebih jauh banyak siswa yang tidak menyukai pembelajaran monoton dalam keadaan serius dengan hanya mendengarkan penjelasan dari guru saja.

Dalam proses pembelajaran, siswa tidak terlalu menyukai pembelajaran yang terlalu tegang dan serius ketika dalam pembelajaran PAI diterapkan game edukasi, siswa menjadi lebih semangat belajar. Beberapa siswa juga berpendapat bahwa dengan adanya game sangat berperan memudahkan siswa memahami materi lebih cepat, pembelajaran PAI jauh menjadi lebih seru dan mengasyikan. Yang paling utama mampu berdampak baik dan meningkatkan hasil belajar PAI siswa.

Sangat terlihat pada tabel di bawah ini perbedaan ketika pembelajaran PAI sebelum menggunakan game edukasi dan sesudah menggunakan game edukasi:

Pembanding	Sebelum	Sesudah
Keadaan Siswa	Siswa pasif dan merasa lebih jenuh sehingga menurunnya minat dan hasil belajar PAI.	Siswa menjadi lebih semangat dan jauh lebih aktif dalam proses pembelajaran PAI.
Suasana Kelas	Suasana kelas sepi	Suasana kelas lebih

	dan monoton.	hidup dan menyenangkan.
Relasi Guru dengan Siswa	Kurang tercipta relasi karena kurangnya interaksi antara siswa dan Guru.	Relasi guru dengan siswa terbangun dengan baik karena kelas lebih interaktif menggunakan game edukasi.
Hasil Belajar PAI	Hasil belajar PAI mendapatkan nilai standar (cukup).	Hasil belajar PAI mengalami peningkatan.

Sesuai dengan penelitian jurnal yang dilakukan oleh Rizal Dalil selaku Guru PAI kelas VII SMP Negeri 1 Kota Bogor bahwa melaksanakan best practice atau game edukasi dalam model pembelajaran hybrid learning, adalah solusi untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan efektif siswa berpedapat dengan menggunakan game dalam pembelajaran PAI & BP. Diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. (Dalil, 2022:3)

Kesimpulan

Pelaksanaan game edukasi pada model pembelajaran hybrid learning yaitu dilaksanakan dengan tiga tahap. Adapun tiga tahap ialah kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga tahap tersebut dilaksanakan dengan mengacu pada RPP mata pelajaran PAI yang sudah di susun strategi yang matang agar game edukasi yang digunakan dapat sesuai dengan materi pelajaran. Waktu pelaksanaan game edukasi mengikuti waktu jam mata pelajaran PAI yaitu 2x30 menit atau 1 jam pelajaran dengan waktu terbatas karena menggunakan model pembelajaran hybrid learning.

Faktor-faktor pendukung yang menyebabkan siswa menjadi kurang minat pada mata pelajaran PAI khususnya dalam model pembelajaran hybrid learning terdapat 3 faktor, yakni: 1) Faktor Psikologis, 2) Faktor Sekolah, dan 3) Faktor Lingkungan Sosial.

Peranan game edukasi pada model pembelajaran hybrid learning diantaranya meningkatkan motivasi belajar siswa, pembelajaran tidak monoton, suasana

pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Game edukasi sangat berperan untuk memudahkan siswa memahami materi lebih cepat, pembelajaran jauh menjadi lebih seru dan mengasyikan dan yang paling utama mampu berdampak baik pada hasil belajar PAI siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil belajar PAI siswa hampir seluruhnya sudah mencapai ketuntasan dan tidak mengalami remedial.

Daftar Pustaka

- Amrin, Amrin, et al. "Methods and Values of Prophet Ibrahim's Child Education in The Qur'an Surah aṣ-Ṣāffāt Verses 85-113." *Jurnal Studi Al-Qur'an* 19.1 (2023): 37-57.
- Amrin, Amrin, et al. "New Normal and Islamic Education: Islamic Religious Education Strategy On Educational Institutions in Indonesia." *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)* 4.3 (2022): 120-129.
- Amrin, Amrin, Muthoifin Muthoifin, and Sudarno Shobron. "Islamic Values of the Peta Kapanca Tradition at the Mbojo Tribe's Marriage, West Nusa Tenggara, Indonesia." *Cakrawala: Jurnal Studi Islam* 15.2 (2020): 93-104.
- Asiah, Siti, et al. "The Dynamics of Islam in Indonesia in the Perspective of Education." *Proceedings of the 4th International Colloquium on Interdisciplinary Islamic Studies in conjunction with the 1st International Conference on Education, Science, Technology, Indonesian and Islamic Studies, ICIS and ICESTHS 2021, 20-21 October 2021, Jambi, Indonesia*. 2022.
- Dalil, R. "Model Pembelajaran Menyenangkan Dan Efektif Dengan Penggunaan Game Pendidikan Agama Islam Pada Masa PTMT," *Jurnal Asaatidzah* Vol.2 No.1, 2022
- Emzir, E. (2017). *Metodologi Penelitian Pendidikan: Kuantitatif dan Kualitatif* , Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017.
- Ferdiansyah, M. *Dasar Penelitian Kualitatif*. Bogor: Herya Media, 2015
- Kadaruddin, K. *Media dan Multimedia Pembelajaran*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2016.
- Kibtiah Zaini, F., Sa'dullah, A., & Sulistiono, M. (2021). Implementasi Hybrid Learning Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMAN 2 Malang. *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(4), 103–112.

<http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/index>

- Parnawi, A. (2019). *Psikologi Belajar*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2019.
- Rahayu, S. L., & Fujiati, F. (2018). Penerapan Game Design Document dalam Perancangan Game Edukasi yang Interaktif untuk Menarik Minat Siswa dalam Belajar Bahasa Inggris. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, 5(3), 341. <https://doi.org/10.25126/jtiik.201853694>
- Supriyanto, Supriyanto, Amrin Amrin, and Andi Arif Rifa'i. "Islamic Education Paradigm on Religious Understanding in Indonesia (A Case Study at Islamic Boarding School of Al-Muayyad Surakarta)." *Akademika: Jurnal Pemikiran Islam* 27.1 (2022): 31-46.
- Supriyanto, Supriyanto, Amrin Amrin, and Andri Ardiansyah. "MODEL PENGEMBANGAN KURIKULUM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM (Studi Komparasi Madrasah Aliyah Sabilul Huda dan Sekolah Menengah Kejuruan NU-BP Az-Zahra)." *Fikrah: Journal of Islamic Education* 5.2 (2021): 195-211.
- Setiawan, A. (2019). Merancang Media Pembelajaran Pai Di Sekolah. *Darul Ulum: Jurnal Ilmiah Keagamaan ...*, 10, 223–240. <https://ejournal.stitdukotabaru.ac.id/index.php/darululum/article/view/39>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Uyun, M., Warsah, I. *Psikologi Pendidikan*, Yogyakarta: CV Budi Utama, 2021.