

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME*  
*BASED LEARNING* PADA PELAJARAN PAI  
SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA KELAS XI TKJ 1 SMKN 2  
PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2021/2022**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**NUR FATHIN MUHTADILLAH  
NIM. 201180401**

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
2022**

## ABSTRAK

**Muhtadillah, Nur Fathin.** 2022. Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022. **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing Fery Diantoro, M.Pd.I

**Kata Kunci:** *Game based learning*, PAI, Hasil belajar

Perkembangan teknologi dari zaman ke zaman semakin berkembang. Hal itu menyebabkan manusia tidak bisa terlepas dari benda kecil yang disebut dengan handphone, begitupun siswa di era modern seperti sekarang

ini. Kondisi tersebut tidak dapat dibiarkan secara terus-menerus tanpa adanya pemecahan masalah, dengan adanya kondisi tersebut membuat hasil belajar siswa mengalami penurunan. Supaya siswa dapat lebih meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PAI di dalam kelas, maka harus ada perubahan dalam model pembelajaran PAI. Salah satunya adalah model pembelajaran *Game Based Learning*. Model pembelajaran *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan media handphone, dimana handphone adalah benda kecil yang sangat disukai dan digemari siswa, dengan begitu handphone akan menjadi media belajar bukan lagi menjadi media bermain siswa. Model pembelajaran *Game Based Learning* dapat membantu siswa lebih konsentrasi dalam pembelajaran PAI di dalam kelas karena model pembelajaran ini menggunakan media yang sangat digemari oleh siswa, dimana ketika anak menggemari sesuatu maka anak akan lebih konsentrasi dan

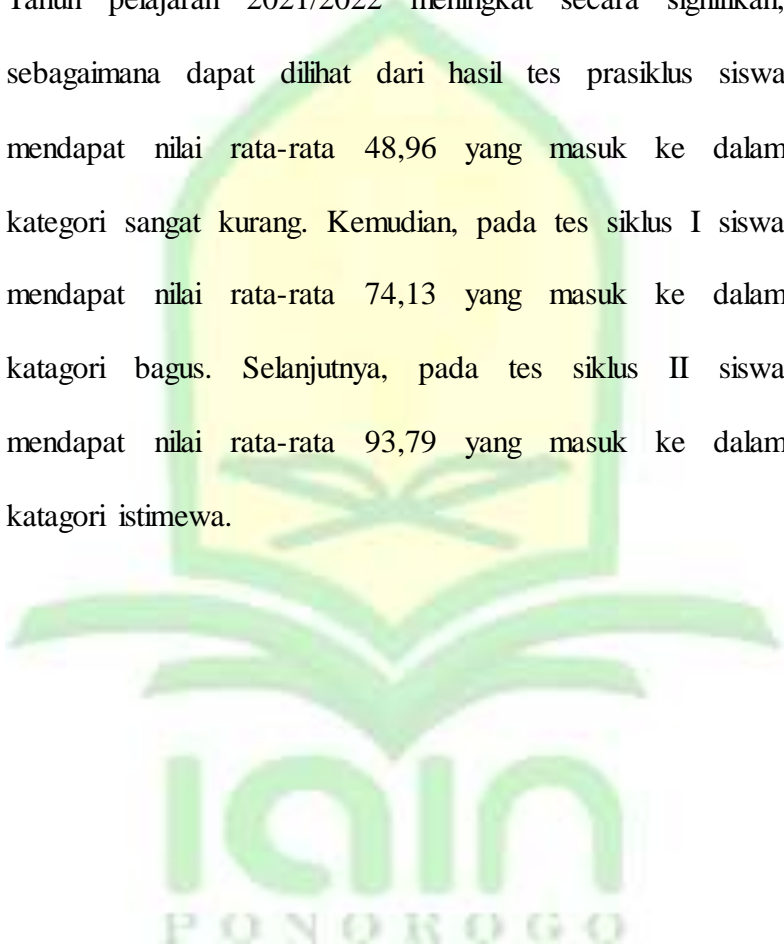
fokus dalam hal yang digemari tersebut, sehingga hasil belajar pun akan meningkat.

Penelitian ini bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan model *game based learning* dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada di dalam kelas. Penelitian ini juga termasuk ke dalam jenis penelitian deskriptif, yang dilakukan di SMKN 2 Ponorogo. Subjek penelitian ini yaitu semua siswa kelas XI TKJ 1 yang berjumlah 29 orang siswa. Teknik yang dipakai dalam pengumpulan data yakni observasi, dokumentasi, angket, dan tes.

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model

pembelajaran *Game Based Learning* hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022 meningkat secara signifikan, sebagaimana dapat dilihat dari hasil tes prasiklus siswa mendapat nilai rata-rata 48,96 yang masuk ke dalam kategori sangat kurang. Kemudian, pada tes siklus I siswa mendapat nilai rata-rata 74,13 yang masuk ke dalam katagori bagus. Selanjutnya, pada tes siklus II siswa mendapat nilai rata-rata 93,79 yang masuk ke dalam katagori istimewa.





**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO  
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Terakreditasi B sesuai SK BAN-PT Nomor : 2619/SK/BAN-PT/IAA-SURV/PT/00/2016  
Alamat : Jl. Pramuka 156 Ponorogo 63471 Telp. (0352) 481277 Fax. (0352) 46189  
Website: [iainponorogo.ac.id](http://iainponorogo.ac.id) Email: [iain@iainponorogo.ac.id](mailto:iain@iainponorogo.ac.id)

**LEMBAR PERSETUJUAN**

Skripsi atas nama saudara/i:

Nama : Nur Fathin Muhtadillah  
NIM : 201180401  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada  
Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil  
Belajar Siswa Kelas TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran  
2021/2022

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqasah.

Ponorogo, 12 April 2022

Pembimbing

  
**Fery Diantoro, M.Pd.I.**  
NIDN. 2014088801

Mengetahui,

Ketua Jurusan PAI  
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

  
  
**Dr. Khairul Wathoni, M.Pd.I.**  
NIDN. 197306252003121002



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Terakreditasi B sesuai SK BAN-PT Nomor : 2619/SK/BAN-PT/Ak-SURV/PTX/II/2018

Alamat : J. Prusaka 156 Ponorogo 63471 Telp. (0352) 481277 Fax. (0352) 481893

Website: [iaik.iaiponorogo.ac.id](http://iaik.iaiponorogo.ac.id) Email: [iaik@iaiponorogo.ac.id](mailto:iaik@iaiponorogo.ac.id)

**PENGESAHAN**

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Nur Fathin Muhtadillah  
NIM : 201180401  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Judul : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PA1 Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 23 Mei 2022

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Agama Islam, pada:

Hari : Senin  
Tanggal : 30 Mei 2022

Ponorogo, 30 Mei 2022

Mengesahkan

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan  
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh Muinir, Ly, M.Ag  
NIP.196807051999031001

Tim Penguji

Ketua Sidang : Dr. Ahmadi, M.Ag

Penguji I : Dr. Muhammad Thoyib, M.Pd

Penguji II : Fery Diantoro, M.Pd.I

## SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fathin Muhtadillah  
NIM : 201180401  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning*  
Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil  
Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun  
Pelajaran 2021/2022

Menyatakan bahwa naskah skripsi/thesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh Perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di [etheses.iainponorogo.ac.id](https://etheses.iainponorogo.ac.id). Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Ponorogo, 15 Juni 2022



**Nur Fathin Muhtadillah**

NIM. 201180401



### PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Fathin Muhtadillah  
NIM : 201180401  
Jurusan : Pendidikan Agama Islam  
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo  
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Konsentrasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022

Dengan ini, menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil-alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 28 April 2022

Yang Membuat Pernyataan

(Tanda tangan di atas materai 10.000)



Nur Fathin Muhtadillah

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan kodrat bagi manusia yang keberadaannya berlangsung dari satu generasi ke generasi disepanjang *eksistensi* dalam kehidupan manusia. Tujuan mendasar dalam pendidikan adalah untuk mengembangkan kapasitas inovatif sehingga semua perubahan yang bermanfaat bagi ketahanan dan kemajuan hidup dapat diwujudkan. Sehingga dalam proses pendidikan dipusatkan pada pengembangan 3 potensi kejiwaan diantaranya ialah: rasa, cipta dan karsa. Dengan demikian, terdapat harapan tertentu yang arahnya ditujukan pada pencerdasan spiritual, moral dan intelektual. Berdasarkan Undang-Undang RI Nomor 20 tahun

2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara. Berdasarkan hal tersebut maka setiap warga Negara apakah secara informal, formal, maupun nonformal wajib ikut serta di dalam kegiatan pendidikan dan seluruh keberadaan manusia dipadati dengan kegiatan belajar. Salah satu bentuk pembelajaran yang diharapkan dapat menumbuhkan potensi yang ada pada diri peserta didik dalam proses belajar mengajar ialah dengan menggunakan

media berbentuk peralatan teknologi dibidang informasi dan komunikasi (TIK).<sup>1</sup>

Penerapan teknologi dan komunikasi telah berkembang pesat dan sudah mulai merambah ke segala bidang, mengingat pemanfaatannya untuk bidang pendidikan. Dunia pendidikan membutuhkan TIK untuk menjadikan proses pembelajaran dapat berkembang antara guru dengan peserta didik sehingga dapat menjadi sarana yang *informative*, *kreatif*, serta *inovatif* karena pengalaman belajar di dalam kelas menentukan tingkat keberhasilan peserta didik dan guru. Pelaksanaan TIK diranah pendidikan adalah dengan penerapan pembelajaran online dalam program pendidikan berbasis *game* edukatif atau

---

<sup>1</sup> Zulkifli Musthan, “Model Pembelajaran PAI Berbasis TIK Yang Valid Dan Efektif Pada SMAN 4 Kendari,” *Junal Of EST*, Vol.1, Nomer.1 (June 2015): 88.

*game* yang telah disesuaikan dengan pengalaman pembelajaran yang telah berkembang.<sup>2</sup>

Beberapa permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran di dalam kelas ialah peserta didik tidak mempunyai semangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta cenderung pasif dalam menerima pembelajaran dari guru, sebab guru hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah termasuk ke dalam metode pembelajaran tradisional, sebab metode ceramah telah digunakan menjadi alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik, disamping itu metode ceramah juga lebih dominan pada keaktifan guru dibandingkan dengan peserta didik.<sup>3</sup> Kenyataan lain menunjukkan bahwa guru saat berlangsungnya belajar mengajar hanya

---

<sup>2</sup> Nindian Puspa Dewi and Indah Listiowarni, "Implementasi *Game Based Learning* Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Resti*, Vol.3, No.2 (2019): 124.

<sup>3</sup> Syaiful Bahri Djamarah and Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 97.

menyampaikan materi pelajaran saja sehingga menjadikan guru jarang memberi motivasi kepada peserta didik. Hal tersebut dikarenakan banyaknya pokok bahasan yang wajib disampaikan sebagai akibatnya para guru pada umumnya hanya akan menyampaikan materi tanpa berusaha menimbulkan minat serta motivasi belajar bagi peserta didik. Motivasi itu sendiri merupakan dukungan mendasar yang dapat menggerakkan seorang individu untuk bertindak. Motivasi belajar dapat menjadi salah satu alasan yang dapat mempengaruhi prestasi belajar terlepas dari lingkungan sekolah dan disiplin belajar.<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Ika Asti Astuti, M. Suyanto, and Sukoco, "Penerapan Metode *User Centered Design* Pada *Game Based Learning* Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Informasi Interaktif*, Vol.2, No.1 (Mei 2017): 10.

Permasalahan yang lain, berdasarkan hasil *observasi* awal pada tanggal 22 September 2021 siswa kelas XI di SMKN 2 Ponorogo terkait pembelajaran pendidikan agama Islam tahun pelajaran 2020/2021 yaitu ditemukan sebuah permasalahan yakni peserta didik kurang konsentrasi ketika pembelajaran. Kurang konsentrasi tersebut disebabkan karena peserta didik berbincang-bincang sendiri dengan temannya, pembelajaran monoton serta kurang menarik sehingga membuat peserta didik bosan dan ketidak konsentrasian lainnya yang disebabkan karena "HANDPHONE". Zaman sekarang pun manusia tidak bisa terlepas dari benda kecil yang disebut dengan handphone, begitupun peserta didik dengan era modern seperti sekarang ini. Peserta didik lebih sering menggunakan handphone untuk keperluan bermain seperti membuka aplikasi

*game* atau sosial media dari pada untuk keperluan belajar. Kondisi tersebut tidak dapat dibiarkan secara terus-menerus tanpa adanya pemecahan masalah, dengan kondisi tersebut membuat konsentrasi peserta didik menurun sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dengan kurang semangatnya peserta didik saat pembelajaran berlangsung dan juga peserta didik berbincang-bincang sendiri dengan temannya saat pembelajaran di dalam kelas terutama pada mata pelajaran PAI, dengan adanya permasalahan tersebut dapat menyebabkan hasil belajar peserta didik menurun. Kurang konsentrasi peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan handphone yang dimainkan oleh peserta didik secara terus-menerus sebagai media bermain bukan sebagai media belajar. Supaya peserta didik dapat lebih konsentrasi dalam pembelajaran di dalam



kelas sehingga menjadikan hasil belajar peserta didik meningkat maka harus ada perubahan dalam model pembelajaran, dimana model pembelajaran tersebut juga akan sangat digemari oleh peserta didik. Salah satunya adalah model pembelajaran *Game Based Learning*. Model pembelajaran tersebut menggunakan media handphone, dimana handphone adalah benda kecil yang sangat disukai dan digemari peserta didik. Dengan demikian, handphone akan menjadi media belajar bukan lagi menjadi media bermain peserta didik.

Model pembelajaran *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang tepat untuk dapat dikembangkan sebab sejalan dengan perkembangan teknologi dan tuntutan pada dunia pendidikan. Supaya pembelajaran semakin maju, *efisien* serta *efektif* sebagai akibatnya tujuan pada pembelajaran

bisa tercapai dengan baik.<sup>5</sup> *Game* adalah salah satu model yang bisa membantu peserta didik dalam memahami materi yang diberikan sebagai akibatnya peserta didik bisa lebih termotivasi untuk aktif dan lebih konsentrasi pada proses pembelajaran. Penggunaan *game* pada pembelajaran juga mempunyai peran yang lebih *spesifik* dalam membentuk percaya diri peserta didik dan dapat mengurangi kesenjangan antara peserta didik yang lebih cepat maupun yang lambat.

*Game Based Learning* dapat membuat pengalaman pendidikan menjadi menyenangkan dan juga dapat merangsang semangat belajar peserta didik sehingga dapat membuat peserta didik termotivasi serta mendorong peserta didik untuk jauh

---

<sup>5</sup> Ryan Zeini Rohidin, Rihlah Nur Aulia, and Abdul Fadhil, "Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di SMAN 13 Jakarta)," *Jurnal Studi Al-Qur'an*, Vol. 11, No.2 (2015): 115.

lebih inovatif. *Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang menggunakan permainan. Secara garis besar, ada 2 peran yang menjadikan *Game Based Learning* sebagai alat pembelajaran yang menarik, lebih tepatnya menjadi sistem inspirasi dan pengujian: (1) Menjadi inspirasi karena dengan berbagai macam manfaat dapat membuat peserta didik lebih tertarik serta bersemangat dalam menghadapi pengalaman pendidikan. (2) Menjadi sistem pengujian karena *game* dapat bekerja dengan berbagai hal yang sulit untuk didemonstrasikan, dilakukan, atau dimainkan kembali dalam kenyataan. Contohnya, dalam permainan reproduksi penerbangan pesawat, pemain dapat mengetahui cara mengemudikan pesawat tanpa menghabiskan uang dan dibebaskan dari resiko kecelakaan.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Astuti, Op.Cit., h.11.

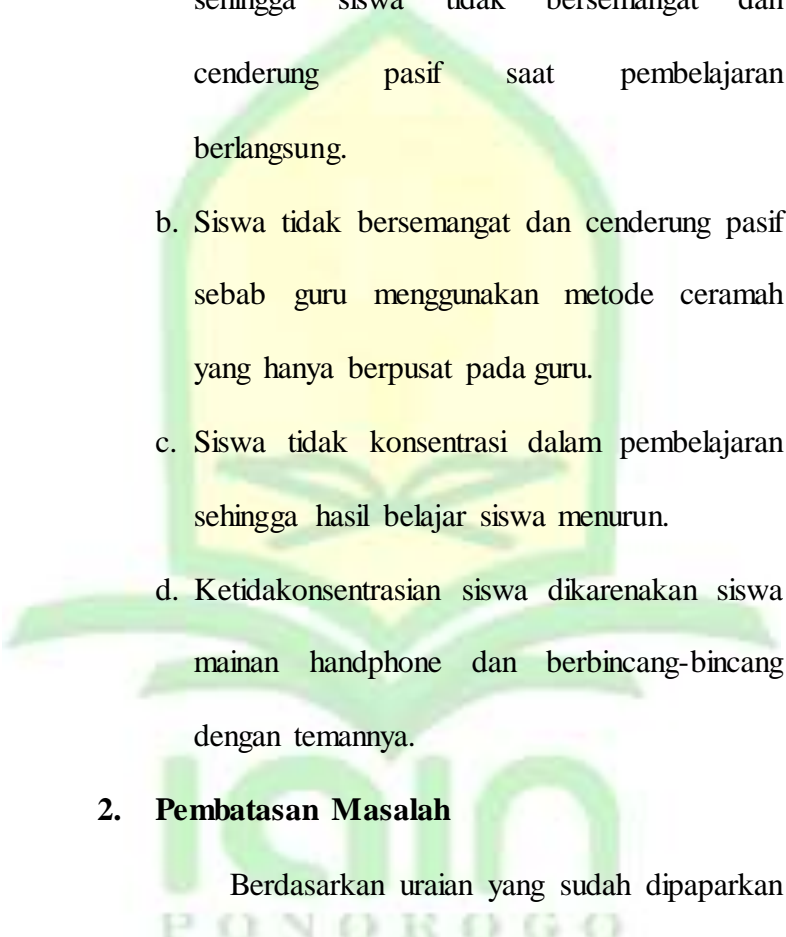
Berdasarkan permasalahan diatas menarik untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Game Based Learning* Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022”.

## **B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah**

Supaya dapat memperkuat proses dan hasil pelaksanaan penelitian ini nantinya, peneliti melengkapinya dengan identifikasi dan pembatasan masalah. Sehingga dapat diketahui permasalahan-permasalahan yang ada:

### **1. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- 
- a. Metode mengajar PAI yang digunakan guru kelas di SMKN 2 Ponorogo yang monoton sehingga siswa tidak bersemangat dan cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung.
  - b. Siswa tidak bersemangat dan cenderung pasif sebab guru menggunakan metode ceramah yang hanya berpusat pada guru.
  - c. Siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran sehingga hasil belajar siswa menurun.
  - d. Ketidakonsentrasian siswa dikarenakan siswa mainan handphone dan berbincang-bincang dengan temannya.

## **2. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian yang sudah dipaparkan pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah ini

yaitu peningkatan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran *Game Based Learning* pada pelajaran PAI kelas XI TKJ 1SMKN 2 Ponorogo Tahun pembelajaran 2021/2022.

### **C. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan masalah penelitian ini adalah “Bagaimana penerapan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022?”

### **D. Tujuan Penelitian**

Penelitian yang dilakukan peneliti bertujuan untuk mendiskripsikan penerapan model *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar

PAI pada siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo tahun ajaran 2021/2022.

## **E. Manfaat Penelitian**

### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan keilmuan pada dunia pendidikan, khususnya tentang penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada mata pelajaran PAI sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi Peneliti**

Mendapatkan tambahan pengetahuan dalam dunia pendidikan serta pengalaman secara langsung dalam mengaplikasikan model

pembelajaran *Game Based Learning* sehingga dapat ditindaklanjuti oleh peneliti selanjutnya.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat berguna sebagai informasi dalam rangka meningkatkan kualitas dan juga mutu dalam proses pembelajaran PAI untuk sekolah yang telah diteliti.

c. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan mampu menjadi *alternatif* dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik sehingga peserta didik akan lebih bersemangat dengan menggunakan model pembelajaran yang menyenangkan dan *kreatif*.



## F. Definisi Operasional

Supaya menggambarkan lebih jelas mengenai permasalahan yang akan diteliti maka penulis perlu merumuskan definisi operasional, yakni sebagai berikut:

### 1. *Game Based Learning*

*Game Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dalam bahasa Indonesia dapat diartikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan. Model pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk belajar, tetapi disisi lain dengan menggunakan pendekatan bermain. Bermain memiliki unsur utama, yakni senang. Setiap orang yang akan bermain pasti mempunyai tujuan agar menyenangkan hatinya. Jadi, apapun kegiatannya bila dilakukan dengan bermain pasti akan merasakan senang. Begitupun dengan

peserta didik, ketika peserta didik belajar dengan dibarengi permainan maka belajar pun terasa menyenangkan.

## 2. Hasil belajar

Hasil belajar diartikan sebagai capaian kemampuan peserta didik, setelah melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Supaya dapat menentukan capaian kemampuan peserta didik maka perlu nilai dengan pengukuran skor 10 sampai 100. Berdasarkan hasil tes akhir setelah kegiatan pembelajaran selesai. Tes berupa pilihan ganda dan *true or false*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Landasan Teori

##### 1. *Game Based Learning*

###### a. Pengertian *game based learning*

Menurut Salen dan Zimmerman yang dikutip dari buku “*Handbook Of Game Based Learning*” karangan Jan L. Plass, Richard E. Mayer, dan Bruce D. Homer mendefinisikan *game* sebagai sistem di mana pemain terlibat dalam konflik buatan, yang ditentukan oleh aturan, yang menghasilkan hasil yang dapat diukur. *Game* untuk pembelajaran bersifat unik karena tujuan memfasilitasi pembelajaran menciptakan ketegangan dalam proses desain yang memerlukan keseimbangan yang cermat

antara kebutuhan untuk mencakup materi pelajaran. Pembelajaran berbasis *game* berarti tugas pembelajaran didesain ulang untuk membuatnya lebih menarik, bermakna dan pada akhirnya, lebih efektif untuk belajar sehingga menjadikan pembelajaran yang efektif.<sup>7</sup>

*Game Based Learning* (GBL) merupakan instrumen yang baik untuk mendorong praktik pengajaran yang kreatif, menunjukkan bahwa permainan memiliki kualitas yang dapat memfasilitasi pembelajaran siswa dengan memberikan pengalaman menantang yang mempromosikan kepuasan intrinsik. *Game*

---

<sup>7</sup> Jan L. Plass, Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer, *Handbook Of Game Based Learning* (London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019), 8–9.

membantu peserta didik untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan dan nilai yang diperlukan sehingga dapat menjadi peserta didik yang aktif di kelas. Pada titik itu, guru memiliki peran penting dalam proses belajar sedangkan peserta didik dengan permainan. Ketika guru memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pengajaran mereka dan ketika mereka mengatur proses GBL secara efektif, pembelajaran permanen dapat diberikan, kursus dapat ditemukan menyenangkan dan menarik oleh peserta didik. Apalagi dipadukan dengan pendidikan dan teknologi informasi. Ketika e-learning menjadi lebih populer maka GBL akan diterapkan lebih dan lebih sehingga GBL dapat mencapai

tujuan pembelajaran secara efektif.<sup>8</sup>

b. Pentingnya permainan dalam pembelajaran

Pembelajaran memang tidak selalu membutuhkan permainan dan permainan pun tidak selalu dalam rangka mempercepat proses pembelajaran, tetapi perlu digaris bawahi bahwa permainan yang dimanfaatkan dengan bijaksana dapat menambah variasi, semangat dan minat pada keberlangsungan proses belajar mengajar. Penerapan permainan merupakan salah satu *alternatif* untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.

Permainan merupakan bagian yang sangat penting dalam sebuah kehidupan

---

<sup>8</sup> Sukran Ucas, "Elementary School Teachers' Views on Game-Based Learning as a Teaching Method," *Journal Social and Behavioral Sciences*, Vol. 186, No.13 (May 2015): 5.

manusia. Kehidupan sehari-hari tampak dengan jelas bahwa setiap orang baik laki-laki maupun perempuan, anak-anak maupun dewasa, kaya maupun miskin, semuanya menyenangi permainan, dengan begitu semua yang terkait dengan permainan akan disenangi banyak orang, sebab pada mulanya setiap manusia memang senang pada permainan. Termasuk juga pada pembelajaran pendidikan agama Islam yang kemudian akan menyenangkan dan disenangi oleh para peserta didik.<sup>9</sup> Permainan dalam belajar jika dimanfaatkan secara baik dan benar dapat menghasilkan beberapa hal berikut:

---

<sup>9</sup> Fathul Mujib and Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab* (Yogyakarta: Diva Press, 2011), 36.

- 1) Menyingkirkan keseriusan dan ketegangan yang menghambat proses belajar mengajar
- 2) Menghilangkan stres dalam proses belajar mengajar
- 3) Mengajak peserta didik terlibat secara penuh
- 4) Meningkatkan proses dalam belajar
- 5) Membangun kreativitas diri peserta didik
- 6) Mencapai tujuan pembelajaran dengan ketidaksadaran
- 7) Dapat meraih makna belajar melalui pengalaman
- 8) Memfokuskan siswa sebagai subjek belajar

Selain itu permainan juga sangat bermanfaat apabila dapat diterapkan dengan tepat. Misalnya kita kaitkan antara permainan dengan model pembelajaran yang ada di



sekolah maupun di madrasah. Hal ini disebabkan karena sebuah permainan merupakan suatu proses untuk menuju keahlian anak selanjutnya pada suatu praktik untuk kemudian hari. Permainan sangat penting untuk perkembangan kemampuan kecerdasan, dengan permainan anak-anak dapat bereksperimen tanpa gangguan sehingga dengan adanya sebuah permainan, mereka akan mampu membangun kemampuan yang kompleks. Permainan merupakan cara atau jalan bagi anak untuk mengungkapkan hasil pemikiran, perasaan, serta cara mereka menjelaskan dunia lingkungannya, bermain juga membantu anak dalam menjalin hubungan sosial. Dengan demikian, anak membutuhkan waktu yang cukup untuk bermain, seperti pada

saat mereka bermain di sekolah dapat membantu perkembangan anak apabila guru cukup memberikan waktu, ruang, materi dan kegiatan bermain anak.<sup>10</sup>

c. Kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *game based learning*

Setiap model pembelajaran pasti akan memiliki karakteristik yang berbeda-beda antara model pembelajaran satu dengan model pembelajaran yang lain, dengan begitu tentunya akan berdampak pada kelebihan dan kekurangan setiap model pembelajaran masing-masing. Berikut ini merupakan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Game Based Learning (GBL)*.

---

<sup>10</sup> Mujib and Rahmawati, Op.Cit., h.37.

1) Kelebihan model pembelajaran *game based learning*

- a) Peserta didik dapat lebih berinteraksi dan berperan langsung dalam proses pembelajaran.
- b) Peserta didik cenderung lebih mudah dan cepat memahami materi tersebut.
- c) Peserta didik akan aktif dalam pembelajaran.
- d) Model pembelajaran ini membuat peserta didik lebih fokus dan konsentrasi dalam pembelajaran
- e) Menciptakan suasana pembelajaran di dalam kelas yang menyenangkan, gembira dan ceria.
- f) Dapat menumbuhkan rasa solidaritas serta kekompakan antar peserta didik

g) Dapat memudahkan guru dalam membantu peserta didik untuk meningkatkan semangat belajar

2) Kelemahan model pembelajaran *game based learning*

a) Membutuhkan waktu yang lebih lama karena tidak semua peserta didik dapat dengan cepat memahami cara menjalankan *game*

b) Jika guru tidak bisa mengkondisikan kelas, akan tercipta suasana gaduh di dalam kelas.

c) Guru lebih ekstra dalam pengkondisian siswa agar kelas tetap kondusif

d) Kendala jaringan yang kurang stabil akan mempengaruhi jalannya proses pembelajaran.<sup>11</sup>

## 2. Pendidikan Agama Islam

### a. PAI sebagai materi pembelajaran

Materi pendidikan agama Islam dalam jenjang pendidikan terbagi dalam beberapa mata pelajaran diantaranya: Alquran hadits, Aqidah-akhlak, Fiqih dan SKI (Sejarah kebudayaan Islam). Materi-materi tersebut disajikan dengan menggunakan metode pembelajaran dan media pembelajaran.

Pendidikan agama Islam menurut beberapa para ahli, sebagaimana dikutip oleh Mohammad Jailani, Hendro Widodo, Siti

---

<sup>11</sup> Hayu Ika Anggraini, Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum, "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode *Digital Game Based Learning* (DGBL) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia(Japendi)*, Vol. 2 No. 11 (November 2021): 1892.

Fatimah pada jurnal dengan judul “Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam”, antara lain sebagai berikut:

1) Menurut Rusdiana, pendidikan agama Islam adalah usaha sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, hingga mengimani, bertaqwa kepada Allah SWT dan berakhlak mulia dalam mengamalkan pembelajaran agama Islam dari petunjuk Alquran dan hadits, dengan pendekatan kegiatan bimbingan pengajaran, latihan dan pengalaman peserta didik

2) Menurut Majid, pendidikan agama Islam adalah upaya untuk membelajarkan

seseorang atau kelompok orang melalui berbagai upaya (*effort*) dan berbagai strategi, metode dan pendekatan kearah pencapaian tujuan yang telah direncanakan sebelumnya.

3) Menurut Hendro, pendidikan agama Islam adalah suatu proses membuat seseorang, kegiatan pembelajaran harus memiliki rencana yang sangat matang untuk menentukan bagaimana pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan secara efektif dan efisien.<sup>12</sup>

Memahami penjelasan diatas peneliti menyimpulkan bahwa materi pembelajaran pendidikan agama Islam adalah suatu aktivitas

---

<sup>12</sup> Mohammad Jailani, Hendro Widodo, and Siti Fatimah, "Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam," *Jurnal Kependidikan Islam*, Volume 11 Nomor 1 (2021): 145–46.

yang sistematis dan telah direncanakan sebelumnya dengan baik dengan materi ajar pendidikan agama Islam yang termuat dalam Al-Quran dan Hadits untuk dapat disampaikan kepada peserta didik di dalam kelas. Sedangkan pengertian PAI dalam *regulasi* di Indonesia menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Bab 1 Pasal 1 dan 2 ditegaskan, “Pendidikan agama dan keagamaan itu merupakan pendidikan dilaksanakan melalui mata pelajaran atau kuliah pada semua jenjang pendidikan yang bertujuan untuk memberikan pengetahuan serta membentuk sikap, kepribadian manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, juga



keterampilan dan kemampuan peserta didik dalam menyikapi nilai-nilai agama, serta untuk mempersiapkan peserta didik menjadi manusia yang dapat menjalankan dan mengamalkan ajaran agamanya”. Dalam *regulasi* lain disebutkan bahwa PAI adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati hingga mengimani, bertaqwa, dan berakhlak mulia dalam mengamalkan ajaran agama Islam dari sumber utamanya kitab suci al-Quran dan Hadits.<sup>13</sup>

#### b. Kurikulum PAI pada kelas XI

Kurikulum PAI kelas XI di SMKN 2 Ponorogo adalah kurikulum 2013 (K-13).

---

<sup>13</sup> Mokh Iman Firmsnyah, “Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi,” *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.17, No.2 (2019): 83–84.

Kurikulum menjadi bagian penting dalam proses pendidikan sehingga keberadaan kurikulum perlu dipahami secara utuh oleh segenap pelaku pendidikan. Pentingnya kurikulum dikarenakan acuan utama dalam menjalankan proses pendidikan yang ada di sekolah. Kurikulum 2013 menjadi penyempurna kurikulum tingkat satuan pendidikan tahun 2006. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Berdasarkan pengertian

tersebut, ada dua dimensi kurikulum yang pertama adalah rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran sedangkan yang kedua adalah cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Sedangkan kurikulum 2013 dimaksudkan untuk mempersiapkan manusia Indonesia agar memiliki kemampuan hidup sebagai pribadi dan warga Negara yang beriman, *produktif, kreatif, inovatif* dan *afektif* serta mampu berkontribusi pada kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban dunia.<sup>14</sup>

Kurikulum yang telah digunakan oleh SMKN 2 Ponorogo adalah K-13. Peneliti berfokus pada pelajaran PAI bab Iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT dan pengurusan

---

<sup>14</sup> Ma'as Shobirin, *Konsep dan Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar* (Yogyakarta: Deepublish, 2016), 35–36.

jenazah. Bab Iman kepada Rasul-Rasul SWT dengan KD, sebagai berikut:

No	Kompetensi Dasar	Indikator
1.4	Menganalisis makna iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT	1.4.1 Menyebutkan arti iman kepada Rasul-Rasul Allah 1.4.2 Menjelaskan kandungan dalil naqli tentang iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT 1.4.3 Menjelaskan makna iman kepada Rasul-Rasul Allah 1.4.4 Menunjukkan perilaku yang mencerminkan iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT 1.4.5 Menyimpulkan keterkaitan antara beriman kepada Rasul-Rasul Allah dengan perilaku saling tolong menolong
2.4	Menyajikan kaitan antara iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT dengan keteguhan	2.4.1 Menyajikan paparan tentang makna, tanda-tanda, hikmah dan manfaat beriman kepada Rasul-Rasul Allah SWT 2.4.2 Menyajikan

	dalam bertauhid, toleransi, ketaatan, dan kecintaan kepada Allah SWT	paparan keterkaitan antara beriman kepada Rasul-Rasul Allah SWT dengan perilaku saling tolong menolong
--	--	--

*Tabel 2.1 KD dan Indikator Materi Iman Kepada Rasul-Rasul Allah*

Bab pengurusan jenazah dengan KD, sebagai berikut:

No	Kompetesi Dasar	Indikator
1.5	Menghayati hikmah ketentuan perawatan jenazah	1.5.1 Menerima ajaran islam tentang perawatan jenazah 1.5.2 Meyakini ajaran islam tentang perawatan jenazah
2.5	Membiasakan sikap peduli sebagai Implementasi dari pemahaman tentang pengurusan jenazah	2.5.1 Membangun sikap peduli sebagai implementasi dan pemahaman tentang pengurus jenazah 2.5.2 Menunjukkan sikap peduli sebagai implementasi dan pemahaman tentang pengurusan jenazah

3.5	Memahami ketentuan pengurusan jenazah, (memandikan, mengkafani, menyalati, menguburkan)	3.5.1 Mengidentifikasi ketentuan memandikan jenazah 3.5.2 Mengidentifikasi ketentuan mengkafani jenazah 3.5.3 Mengidentifikasi ketentuan shalat jenazah 3.5.4 Mengidentifikasi ketentuan menguburkan jenazah
4.5	Mendemonstrasikan tata cara merawat jenazah	4.5.1 Mensimulasikan mengkafani jenazah dan shalat jenazah

*Tabel 2.2 KD dan Indikator Materi Pengurusan Jenazah*

### 3. Hasil Belajar

#### a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar menurut beberapa para ahli, sebagaimana dikutip oleh Teni Nurrita dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, antara lain sebagai berikut:

- 1) Menurut Oemar Hamalik, hasil belajar adalah apabila seseorang telah melakukan aktivitas belajar sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku pada orang tersebut.
- 2) Menurut Winkel, hasil belajar adalah suatu kemampuan internal yang telah dimiliki oleh seseorang dan kemungkinan orang tersebut telah melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuan yang dimilikinya.
- 3) Menurut Nana Sudjana, hasil belajar adalah suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh peserta didik setelah melakukan kegiatan pembelajaran yang telah dirancang serta dilaksanakan oleh guru disuatu sekolah dan kelas tertentu.

4) Menurut Gagne dan Briggs, hasil belajar adalah kemampuan yang telah dimiliki seseorang setelah orang tersebut mengikuti sebuah proses pembelajaran tertentu.<sup>15</sup>

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar peserta didik

Hasil belajar pada peserta didik dipengaruhi oleh dua faktor utama, yakni faktor dari diri peserta didik maupun faktor yang datang dari luar peserta didik:

1) Faktor-faktor Internal (faktor dari dalam diri)

a) Fisiologis, yakni kesehatan, cacat tubuh dan kondisi panca indra.

---

<sup>15</sup> Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*, Vol.3, No.1 (June 2018): 174–175.



b) Psikologis, yakni kecerdasan, perhatian, minat, bakat, motivasi, kemampuan kognitif dan kesiapan.

2) Faktor-faktor Eksternal (faktor dari luar diri)

a) Keluarga, yakni cara orang tua mendidik, relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, latar belakang kebudayaan.

b) Sekolah, yakni pendekatan mengajar, metode, model, strategi, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran, diatas ukuran, keadaan gedung, metode belajar dan tugas rumah

c) Masyarakat, yakni kegiatan siswa dalam masyarakat, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).<sup>16</sup>

Berdasarkan faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar di atas, peneliti menggunakan faktor eksternal berupa dengan penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning*, ini menuntut keterlibatan peserta didik secara aktif dalam pembelajaran PAI.

## **B. Kajian Terdahulu**

Untuk memperkuat proses dan hasil pelaksanaan penelitian ini nantinya, peneliti melengkapinya dengan kajian penelitian terdahulu yang *relevan* guna memperkokoh *orisinalitas* penelitian ini. Diantaranya sebagai berikut:

---

<sup>16</sup> Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011), 177.

1. Penelitian yang dilakukan oleh David Agung Priyonggo, dengan judul *Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif* (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2020).

Hasil penelitian tersebut menyimpulkan bahwa: Penerapan *Game Based Learning* pada kelas V SD Negeri Suru II, Kecamatan Geyer, Kabupaten Grobogan, mata pelajaran IPA Bab Daur Air dan Peristiwa Alam dapat meningkatkan aspek kognitif siswa. Hal ini terbukti dari hasil tes yang dilakukan pada setiap siklus. Dari hasil observasi awal, didapat nilai rata-rata kelas V adalah 65,5. Setelah penerapan *Game Based Learning* pada siklus I didapat nilai rata-rata 66,4

dan pada siklus II diperoleh nilai rata-rata kelas 77,9 dan ketuntasan klasikalnya sebesar 97,6%. Keberhasilan Pembelajaran ini dikarenakan sistem alat permainan cakram pertanyaan yang membuat siswa belajar karena pertanyaannya lebih acak.<sup>17</sup>

Deskripsi diatas, dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh David Agung Priyonggo dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan penelitian David Agung Priyonggo dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya yakni *game based learning*, sedangkan perbedaan penelitian David Agung Priyonggo dengan penelitian penulis terletak pada variabel

---

<sup>17</sup> David Agung Priyonggo, "Penerapan *Game Based Learning* Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suru II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif" (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2010), 41.

terikat, kelas, dan lokasi. Variabel terikat David Agung Priyonggo, yakni meningkatkan aspek kognitif sedangkan variabel terikat penulis yakni meningkatkan hasil belajar. Penelitian David Agung Priyonggo dilakukan pada kelas V SD Negeri Suro II sedangkan penelitian penulis dilakukan pada kelas XI SMKN 2 Ponorogo.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha, I Made Dedy Setiawan, dengan judul *Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar* (Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan, Vol.10 No.3, September 2020).

Hasil penelitian tersebut diantaranya menyimpulkan bahwa: (a) terdapat perbedaan motivasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game based learning*

*model*; (b) terdapat perbedaan prestasi belajar secara signifikan antara kelas yang menggunakan model *direct learning* dengan kelas yang menggunakan *game based learning* model; (c) motivasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran *game based learning*; dan (d) prestasi belajar mahasiswa meningkat secara signifikan karena penerapan model pembelajaran *game based learning*.<sup>18</sup>

Deskripsi diatas, dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Komang Redy Winatha & I Made Dedy Setiawan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan penelitian Komang Redy

---

<sup>18</sup> Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, "Pengaruh *Based-Learning* Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.10. No. 3 (September 2020): 204.

Winatha & I Made Dedy dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya yakni *game based learning* sedangkan perbedaan penelitian Komang Redy Winatha & I Made Dedy dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat dan lokasi. Variabel terikat Komang Redy Winatha & I Made Dedy yakni motivasi dan prestasi belajar sedangkan variabel terikat penulis yakni hasil belajar. Penelitian Komang Redy Winatha & I Made Dedy dilakukan di STMIK STIKOM Indonesia, sedangkan penelitian penulis dilakukan di SMKN 2 Ponorogo.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Ika Asti Astuti, M. Suyanto, Sukoco dengan judul *Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa*

(Jurnal Informasi Interaktif, Vol. 2, No.1, Mei 2017).

Hasil penelitian tersebut diantaranya menyimpulkan bahwa: (a) pada penelitian ini, penerapan UCD dilakukan dengan runtutan tahapan yang dibagi menjadi empat tahap, yaitu *story/content*, *game mechanic*, *aesthetic* dan *technology*. Keempat tahap tersebut melalui tahap *iterasi* yang diuji oleh ahli pendidikan, ahli *game*, ahli IT dan peserta didik sebagai pengguna *game based learning*. Iterasi dilakukan secara berurutan mulai dari proses pertama hingga proses penyusunan rancangan teknologi pada *game*. (b) Hasil dari seberapa besar pengembangan *game based learning* dapat meningkatkan motivasi belajar yang dilakukan pada peserta didik kelas IV di SD Negeri Bener dan SD Al Azhar



menunjukkan bahwa GBL yang telah disusun berhasil meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada aspek *attention* (86,42%), *relevance* (76,44%), dan *satisfaction* (78,13%). Sedangkan pada aspek *confidence* penggunaan PBQ (81,86) lebih dapat meningkatkan motivasi peserta didik dibandingkan penggunaan GBL (80,17%). Hasil penelitian ini juga membandingkan motivasi belajar penggunaan GBL dan PBQ pada peserta didik putra dan putri. Kesimpulan diperoleh bahwa GBL lebih meningkatkan motivasi belajar peserta didik putri pada aspek *attention* (85,29%) dan *relevance* (75,25%), sedangkan GBL pada aspek *confidence* dan *satisfaction*.<sup>19</sup>

Deskripsi diatas, dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang

---

<sup>19</sup> Astuti, Op.Cit., h.19.

dilakukan oleh Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan penelitian Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya yakni *game based learning*, sedangkan perbedaan penelitian Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, kelas, dan lokasi. Variabel terikat Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco, yakni motivasi belajar siswa, sedangkan variabel terikat penulis, yakni hasil belajar siswa. Penelitian Ika Asti Astuti, M. Suyanto & Sukoco dilakukan pada kelas IV SD Negeri Bener dan SD Islam Al-Azhar Yogyakarta, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Annas Nur Aziz, dengan judul *Digital Game Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII* (Skripsi Universitas Negeri Semarang, 2017).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Digital Game Based Learning (DGBL)* yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Arab keterampilan membaca. Pemanfaatan DGBL sebagai media pembelajaran juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa jika dibandingkan tanpa menggunakan DGBL. Hal ini terbukti dari gain yang didapat oleh kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas control, yaitu 0,497 dan 0,399. Simpulan dari penelitian ini adalah pemanfaatan *Digital Game Based Learning* sebagai media

pembelajaran mampu membantu peran guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Saran yang diajukan peneliti adalah pengembangan DGBL lebih banyak dilakukan karena dapat digunakan sebagai media reguler bagi pembelajaran bahasa Arab.<sup>20</sup>

Deskripsi diatas, dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Annas Nur Aziz dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan penelitian Annas Nur Aziz dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni *game based learning*, sedangkan perbedaan penelitian Annas Nur Aziz dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, kelas dan

---

<sup>20</sup> Annas Nur Aziz, "Digital Game Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII" (Semarang, Universitas Negeri Semarang, 2017), vi.

lokasi. Variabel terikat Annas Nur Aziz, yakni sebagai media pembelajaran bahasa Arab, sedangkan variabel terikat penulis, yakni sebagai upaya meningkatkan hasil belajar. Penelitian Annas Nur Aziz dilakukan pada kelas VII B SMP Istiqomah Sambas Purbalingga, sedangkan penelitian penulis dilakukan pada kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Nindian Puspa Dewi & Indah Listiowarni dengan judul *Implementasi Game Based Learning pada Pembelajaran Bahasa Inggris* (Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi) Vol. 3 No. 2).

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Game* merupakan media yang bisa digunakan dalam proses belajar untuk

menstimulasi siswa dalam kegiatan belajar mengajar di dalam kelas. *Game* yang dimaksud merupakan *game* yang sudah disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran di dalam kelas yang disebut *game based learning* atau *game* edukasi. Mata pelajaran bahasa Inggris merupakan mata pelajaran yang dirasa sulit untuk dipelajari oleh siswa tingkat dasar SDN Bujur Barat II, sehingga penggunaan media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menarik minat siswa dalam mempelajari subjek tersebut. Pada penelitian ini, digunakan *game* edukasi yang dibuat berdasarkan kurikulum Bahasa Inggris SD yang terdiri dari menulis, membaca, mendengarkan, dan berbicara, yang dibangun dengan menggunakan bahasa pemrograman Ionic dan Framework PHP.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Puspa Dewi and Listiowarni, "Impelementasi Game Based

Deskripsi diatas, dapat disimpulkan persamaan dan perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Nindian Puspa Dewi & Indah Listiowarni dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis. Persamaan penelitian Annas Nur Aziz dengan penelitian penulis terletak pada variabel bebasnya, yakni *game based learning*, sedangkan perbedaan penelitian Nindian Puspa Dewi & Indah Listiowarni dengan penelitian penulis terletak pada variabel terikat, lokasi dan pelajaran. Variabel terikat Nindian Puspa Dewi & Indah Listiowarni, yakni pembelajaran bahasa Inggris, sedangkan variabel terikat penulis, yakni hasil belajar. Penelitian Nindian Puspa Dewi & Indah Listiowarni dilakukan di SDN Bujur Barat II, sedangkan penelitian penulis dilakukan di

SMKN 2 Ponorogo. Penelitian Nindian Puspa Dewi & Indah Listiowarni menggunakan pelajaran bahasa Inggris, sedangkan penelitian penulis menggunakan pendidikan agama Islam.





### C. Kerangka Berfikir

#### **Kondisi Awal**

Metode mengajar PAI yang digunakan guru kelas di SMKN 2 Ponorogo yang monoton, sehingga siswa tidak bersemangat dan cenderung pasif saat pembelajaran berlangsung. Siswa tidak konsentrasi dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa menurun. Ketidakonsentrasian siswa disebabkan karena siswa mainan handphone dan berbincang-bincang dengan temannya saat pembelajaran berlangsung.

#### **Tindakan**

Penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022

#### **Kondisi Akhir**

Melalui penggunaan model pembelajaran *Game Based Learning*, pembelajaran di dalam kelas menjadi menyenangkan dan siswapun menjadi aktif di dalam kelas. Pembelajaran *Game Based Learning* juga dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa.

#### D. Pengajuan Hipotesis Tindakan

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:  
Melalui penerapan model pembelajaran *game based learning* maka hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun 2021/2022 akan dapat ditingkatkan.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran yang ada di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas berasal dari bahasa Inggris, yakni *Classroom Action Research*, yang mempunyai arti penelitian dengan menggunakan tindakan yang dilakukan oleh guru di kelasnya melalui refleksi diri, dengan tujuan supaya dapat memperbaiki kinerjanya sebagai guru. Sehingga hasil belajar peserta didik menjadi meningkat. Penelitian Tindakan Kelas pertama kali diperkenalkan oleh Kurt Lewin pada tahun 1946, selanjutnya dikembangkan oleh Stephen Kemmis,

Robin Mc Taggart, John Elliot, Dave Ebbutt, dll. Secara lebih luas PTK diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan supaya dapat meningkatkan mutu atau juga dapat memecahkan masalah pada sekelompok subjek yang diteliti, serta mengamati tingkat keberhasilan atau akibat melakukan penelitian tersebut, supaya dapat melakukan penelitian lanjutan yang bersifat penyempurna penelitian sebelumnya sehingga dapat memperoleh hasil yang lebih baik lagi.<sup>22</sup>

Penelitian ini juga termasuk jenis penelitian deskriptif atau disebut juga dengan *Descriptive Research*, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan bagaimana suatu model

---

<sup>22</sup> Niken Septantiningtyas, Magfud Dhofir, and Wardah Magfiroh Husain, *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)* (Jawa Tengah: Lakeisha, 2020), 3.

pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai, didalam penelitian ini sudah mendapatkan gambaran yang berupa data awal tentang permasalahan yang akan diteliti.<sup>23</sup> Fokus masalah penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar peserta didik melalui model pembelajaran *Game Based Learning* pada pelajaran PAI kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pembelajaran 2021/2022. Berdasarkan analisis terhadap permasalahan yang ada di dalam kelas, penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari dua siklus, setiap siklus terdiri dari dua kali pertemuan dengan empat fase, yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan pada setiap siklus. Namun disini keputusan untuk melanjutkan atau sebaliknya

---

<sup>23</sup> Kadarudin, *Penelitian Di Bidang Ilmu Hukum (Sebuah Pemahaman Awal)* (Semarang: Formaci, 2021), 44.

menghentikan penelitian pada akhir siklus tertentu sepenuhnya tergantung pada hasil yang telah dicapai pada siklus terakhir. Apabila hasil yang dicapai telah memenuhi kriteria keberhasilan yang telah ditetapkan maka penelitian bisa diberhentikan dan apabila belum mencapai hasil sesuai dengan yang ditentukan maka penelitian dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## **B. Setting Subjek Penelitian**

### **1. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri (SMKN) 2 Ponorogo yang beralamat Jl. Laksamana Yos Sudarso No.21a, Krandegan, Kepatihan, Kecamatan Ponorogo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur 63416. Peneliti memilih tempat di SMKN 2

Ponorogo dengan beberapa pertimbangan salah satunya, yaitu SMKN 2 Ponorogo merupakan salah satu sekolah menengah kejuruan Negeri yang lembaga pendidikannya memiliki pembiasaan-pembiasaan yang baik dan juga dalam berinteraksi dengan sesama warga sekolah sudah baik. Lokasi yang strategis, aman dan mempunyai fasilitas sekolah yang sudah memadai.

## 2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian adalah waktu yang digunakan saat berlangsungnya suatu penelitian, yaitu dalam waktu kurang lebih 2 bulan pada bulan Februari sampai Maret 2022.

## 3. Subjek Penelitian

Pada penelitian tindakan kelas ini yang menjadi subjek penelitian adalah siswa kelas XI

TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo untuk dilakukan pembelajaran dengan model pembelajaran *Game Based Learning*.

### C. Data dan Sumber Data

Menurut Arikunto, yang dikutip dalam skripsi Noviatul Mu'azizah dengan judul “Implementasi Manajemen Program Siaksa Dalam Meningkatkan Pelayanan Pendidikan (Studi Kasus Di Sma Negeri 3 Ponorogo)” yang dimaksud dengan sumber data dalam penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Dalam hal ini, sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua), yaitu data primer dan data sekunder.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Noviatul Mu'azizah, “Implementasi Manajemen Program Siaksa Dalam Meningkatkan Pelayanan Pendidikan (Studi Kasus Di Sma Negeri 3 Ponorogo)” (Ponorogo, IAIN Ponorogo, 2020), 35.



1. Sumber data primer, yaitu sebuah data yang langsung diperoleh oleh peneliti dari sumber data pertamanya. Adapun yang menjadi sumber data yang pertama data primer dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo.
2. Sumber data sekunder yaitu data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti sebagai penunjang dari sumber pertama. Data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah awal yang paling strategis dalam penelitian karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang

memenuhi standar data yang ditetapkan.<sup>25</sup> Adapun teknik yang digunakan sebagai berikut:

### 1. Observasi

Observasi (pengamatan) merupakan sebuah teknik pengumpulan data yang mengharuskan peneliti turun ke lapangan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan ruang, tempat, pelaku, kegiatan, benda-benda, waktu, peristiwa, tujuan dan perasaan. Observasi merupakan cara yang sangat baik untuk mengawasi perilaku subjek penelitian seperti perilaku dalam lingkungan atau ruang, waktu dan keadaan tertentu, tetapi tidak semua perlu diamati oleh peneliti, hanya hal-hal yang terkait atau yang sangat *relevan* dengan data yang dibutuhkan.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung: ALFABETA, 2015), 234.

<sup>26</sup> M. Djunaidi Ghony and Fauzan Almanshur, *Metodologi Penelitian Kualitatif* (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), 165.

Dari segi proses pelaksanaan pengumpulan data, observasi yang digunakan peneliti yaitu *participant observation* (observasi berperan serta), yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.<sup>27</sup> Dalam Observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dukanya. Peneliti melakukan observasi dengan pengamatan terhadap keadaan pembelajaran di kelas serta kegiatan warga sekolah selama 2 minggu pembelajaran aktif dengan 1 minggu 2 kali.

---

<sup>27</sup> Siti Fadjarajani et al., *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner* (Gorontalo: Ideas Publishing, 2020), 164.

## 2. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumentasi bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya *monumental* dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain.<sup>28</sup>

Pada dokumentasi data primer peneliti mengumpulkan berupa foto hasil observasi yang ditemukan di lapangan, sedangkan data sekundernya adalah dari dokumen sekolah yang memuat informasi mengenai sejarah sekolah, visi

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D)* (Bandung: ALFABETA, 2015), 329.

misi sekolah, jumlah guru dan murid, serta sarana dan prasarana yang ada di SMKN 2 Ponorogo.

### 3. Angket

Angket dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) disebut dengan daftar pertanyaan tertulis mengenai masalah tertentu dengan ruang untuk jawaban bagi setiap pertanyaan. Angket sama dengan kuesioner, yaitu suatu alat *riset/survey* yang terdiri atas serangkaian pertanyaan tertulis, bertujuan mendapatkan tanggapan dan jawaban dari kelompok orang yang terpilih melalui daftar pertanyaan.<sup>29</sup> Angket ini peneliti gunakan untuk menggali data berupa penerapan model pembelajaran *game based learning* pada mata pelajaran PAI sebagai upaya

---

<sup>29</sup> Iskandar, *Metodologi Penelitian Dakwah* (Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2022), 148.

meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo.

#### 4. Tes

Tes adalah suatu alat pengukur yang berupa serangkaian pertanyaan yang harus dijawab secara sengaja dalam suatu situasi yang *distandarisasikan* dan yang dimaksudkan untuk mengukur kemampuan dan hasil belajar individu atau kelompok. Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur peserta didik pada mata pelajaran PAI.<sup>30</sup>

#### E. Instrumen Penelitian

Instrument penelitian adalah alat yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data-data yang

---

<sup>30</sup> Ruly Harisandy, "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe GI (GROUP INVESTIGATION)" (Yogyakarta, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015), 40.

diperlukan dalam PTK, banyak instrument yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data sebelum memilih instrumen apa yang akan digunakan peneliti harus mengetahui jenis dan sifat dari data yang akan diambil.<sup>31</sup> Dalam penelitian ini penulis akan mengambil data yang bersifat kualitatif dan kuantitatif untuk mendapatkan data yang benar dan akurat maka penulis menggunakan beberapa instrument penelitian:

#### 1. Observasi

Pada penelitian ini peneliti merancang dua jenis lembar observasi, yakni lembar observasi guru dan lembar observasi peserta didik. Lembar observasi guru meliputi penguasaan materi, sistematika penyajian, penerapan model

---

<sup>31</sup> Silvia Susilawati, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran True Or False Di Kelas VIII ( PTK Di MTs Al-Khairiyah Pabuaran )” (Banten, Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2017), 82.

pembelajaran, penggunaan media, *performance*, pemberian motivasi, sedangkan lembar observasi peserta didik meliputi observasi mengenai keaktifan peserta didik, perhatian peserta didik, kedisiplinan dan penugasan selama di dalam kelas.

### Kompenen Guru

No	Hal yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	<b>Guru</b>				
1	Penguasaan Materi: a. Kelancaran menjelaskan materi b. Kemampuan menjawab pertanyaan c. Keragaman pemberian contoh				
2	Sistematika penyajian: a. Ketuntasan uraian materi b. Uraian materi mengarah pada tujuan c. Urutan materi sesuai dengan SK KD				
3	Penerapan Metode: a. Ketepatan pemilihan metode sesuai materi b. Keseuaian urutan sintaks dengan metode yang				



	Digunakan c. Mudah diikuti siswa				
4	Penggunaan Media: a. Ketepatan pemilihan media dengan materi b. Ketrampilan menggunakan media c. Media memperjelas terhadap materi				
5	Performance: a. Kejelasan suara yang diucapkan b. Kekomunikatifan guru dengan siswa c. Keluwesan sikap guru dengan siswa				
6	Pemberian Motivasi: a. Keantusiasan guru dalam mengajar b. Kepedulian guru terhadap siswa c. Ketepatan pemberian reward				

*Tabel 3. 1 Lembar Observasi Guru*

**Keterangan:**

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

## Komponen Siswa

No	Hal yang Diamati	Skor			
		1	2	3	4
	<b>Siswa</b>				
1	Keaktifan Siswa: a. Siswa aktif mencatat materi pelajaran b. Siswa aktif bertanya c. Siswa aktif mengajukan ide				
2	Perhatian Siswa: a. Diam, tenang b. Terfokus pada materi c. Antusias				
3	Kedisiplinan: a. Kehadiran/absensi b. Datang tepat waktu c. Pulang tepat waktu				
4	Penugasan/Resitasi: a. Mengerjakan semua tugas b. Ketepatan mengumpulkan tugas sesuai waktunya c. Mengerjakan sesuai dengan perintah				

*Tabel 3. 2 Lembar Observasi Siswa*

### **Keterangan:**

4 : Sangat Baik

3 : Baik

2 : Tidak Baik

1 : Sangat Tidak Baik

### 2. Dokumentasi

Dokumentasi berguna untuk merekam kegiatan peserta didik dan guru dalam proses pembelajaran, yakni berupa gambar. Peneliti akan mendokumentasikan semua hasil observasi, tes, pemberian angket kepada peserta didik dan semua kegiatan ptk pada bagian lampiran laporan penelitian. Selain sebagai pelengkap data penelitian, dokumentasi juga berguna untuk mendukung *keautentikan* pelaksanaan penelitian.

**Judul PTK** :

**Hari/Tanggal Penelitian** :

**Siklus** :

Bukti Dokumentasi	<i>Dalam kolom ini tempelkan bukti dokumentasi yang saudara temukan selama kegiatan pembelajaran di kelas</i>
Refleksi	<i>Dalam kolom ini refleksikan makna yang tersirat dalam dokumen tersebut, apakah peserta didik sudah mencerminkan pencapaian indikator atau kompetensi dasar atau belum dan setelah itu lakukan triangulasi dan akhiri dengan keputusan apakah diperlukan siklus kedua atau tidak.</i>

*Tabel 3. 3 Dokumentasi*

### 3. Angket

Angket digunakan untuk mengukur peningkatan hasil belajar peserta didik terhadap pelajaran PAI menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* sehingga peneliti dapat mengukur sampai mana peningkatannya hasil

belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Angket tersebut berisi 5 pertanyaan, kemudian peserta didik bisa menjawab dengan SS (sangat setuju), S (setuju), STS (sangat tidak setuju), TS (tidak setuju).

**Nama :**

**Kelas/No. Absen :**

**Tanggal :**

**Petunjuk Pengisian Angket**

1. Tulislah identitas terlebih dahulu pada kolom yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan cermat
3. Pilihlah salah satu jawaban dari pernyataan-pernyataan yang tersedia dengan keadaan kalian yang sesungguhnya dengan memberikan

tanda centang (√), dengan ketentuan sebagai

berikut:

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

TS : Tidak Setuju

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
1	Melalui model pembelajaran <i>game based learning</i> membuat saya lebih konsentrasi dalam proses pembelajaran PAI di dalam kelas				
2	Melalui model pembelajaran <i>game based learning</i> membuat saya terlibat aktif dalam pembelajaran PAI di dalam kelas				

3	Melalui model pembelajaran <i>game based learning</i> membuat saya mengalami peningkatan motivasi dan semangat belajar PAI				
4	Melalui model pembelajaran <i>game based learning</i> menumbuhkan rasa tanggung jawab dan sungguh-sungguh dalam belajar PAI				
5	Melalui model pembelajaran <i>game based learning</i> dapat meningkatkan hasil belajar PAI				

**Tabel 3. 4 Angket Respon Siswa Terhadap Pembelajaran PAI Menggunakan Model Pembelajaran Game Based Learning (GBL)**

#### 4. Tes

Peneliti menyiapkan 2 tes yang terdiri dari *pre test* dan *post test*. *Pre test* dilakukan sebelum guru memulai pembelajaran sedangkan *post test* dilakukan setelah guru melakukan pembelajaran. Kedua tes tersebut digunakan agar dapat mengukur kemampuan peserta didik dan hasil belajar belajar peserta didik. Soal tersebut berbentuk pilihan ganda yang terdiri dari 10 soal. Soal-soal tersebut diambil dari buku LKS ataupun buku panduan guru yang belum pernah dibahas sebelumnya karena bisa dianggap valid. Sebelum digunakan peneliti telah mendiskusikan terlebih dahulu dengan *kolaborator* serta memilih soal yang sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik di dalam kelas tersebut.



*a. Pre test*

**SOAL PRE TEST**

Nama :

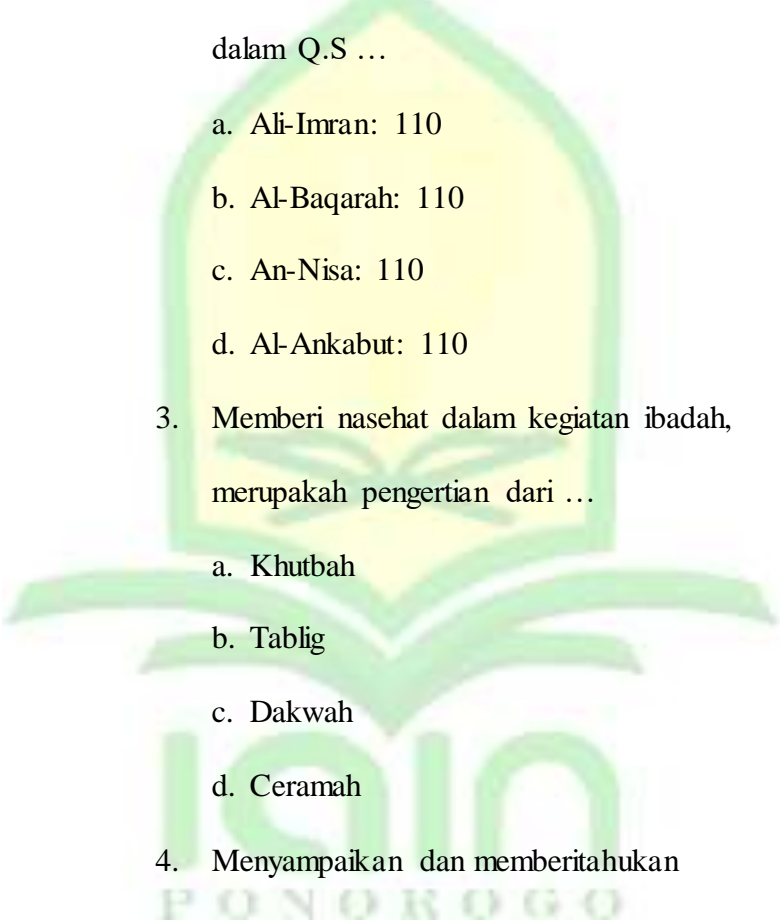
Kelas :

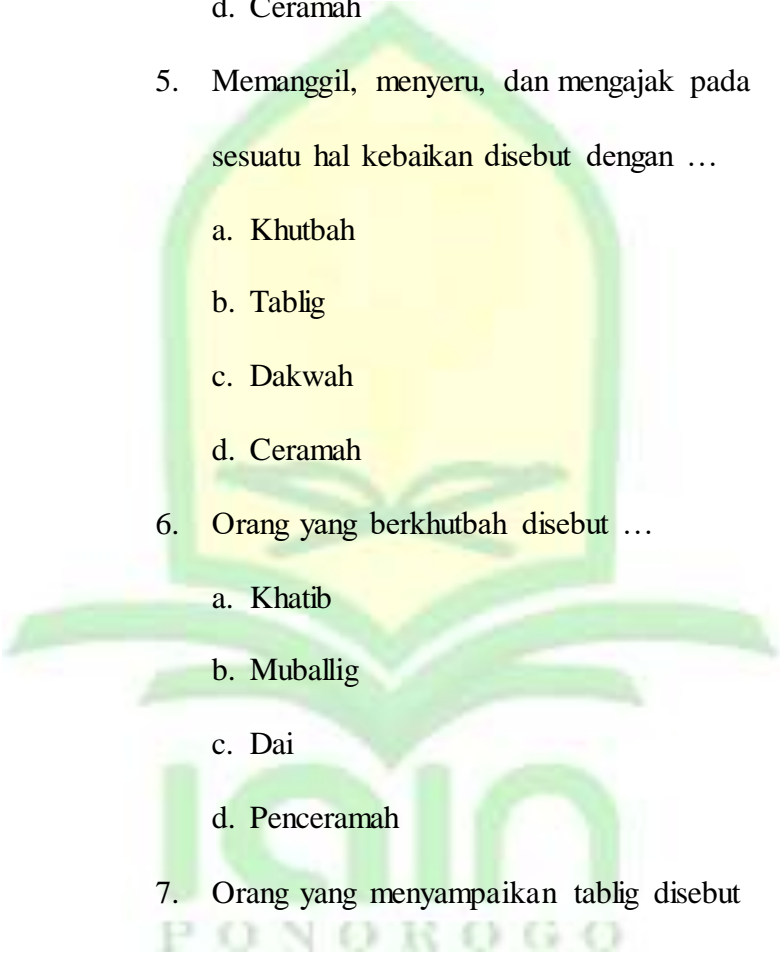
Lokasi :


Tanggal :

- a) Jawablah pertanyaan-pertanyaan dibawah ini dengan cermat dan teliti
- b) Isilah soal dibawah ini dengan jujur
- c) Pilihlah jawaban yang paling sesuai dengan menurut kalian dengan memberikan tanda silang (X)

1. Saling menasehati dalam Islam bisa dilakukan dengan cara, kecuali ...
  - a. Khutbah
  - b. Tablig

- 
- c. Dakwah
  - d. Membentak
2. Dalil tentang kewajiban dakwah terdapat dalam Q.S ...
    - a. Ali-Imran: 110
    - b. Al-Baqarah: 110
    - c. An-Nisa: 110
    - d. Al-Ankabut: 110
  3. Memberi nasehat dalam kegiatan ibadah, merupakan pengertian dari ...
    - a. Khutbah
    - b. Tablig
    - c. Dakwah
    - d. Ceramah
  4. Menyampaikan dan memberitahukan dengan lisan merupakan pengertian dari
    - a. Khutbah

- 
- b. Tablig
- c. Dakwah
- d. Ceramah
5. Memanggil, menyeru, dan mengajak pada sesuatu hal kebaikan disebut dengan ...
- a. Khutbah
- b. Tablig
- c. Dakwah
- d. Ceramah
6. Orang yang berkhotbah disebut ...
- a. Khatib
- b. Muballig
- c. Dai
- d. Penceramah
7. Orang yang menyampaikan tablig disebut ...
- a. Khatib

- 
- b. Muballig
- c. Dai
- d. Penceramah
8. Orang yang berdakwah disebut ...
- a. Khatib
- b. Muballig
- c. Dai
- d. Penceramah
9. Berikut merupakan rukun khutbah, kecuali ...
- a. Membaca hamdallah
- b. Membaca sholawat
- c. Membaca juz amma
- d. Berwasiat taqwa
10. Mauizatul hasanah artinya ...
- a. Dilaksanakan dengan hikmah
- b. Perbuatan baik

- c. Menegakkan yang benar
- d. Nasehat yang baik

**b. Post test**

1) Siklus 1

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan memberikan tanda (X) pada salah satu kolom yang berwarna merah, biru, kuning, dan hijau dengan jawaban yang benar !

<b>1</b>			
Iman kepada Rasul memiliki arti .....			
Yakin bahwa Allah benar-benar mengutus Rasul	Membenarkan berita yang tidak jelas dari Rasul	Mengamalkan semua syariat Rasul	Meyakini tidak semua Rasul itu maksum
<b>2</b>			
Perintah beriman kepada Allah SWT terdapat dalam Q.S .....			

An-Nisa': 134	An-Nisa': 135	An-nisa': 136	An-Nisa':137
------------------	---------------	---------------	--------------

3

Berikut ini yang bukan merupakan sifat-sifat Rasul Allah adalah ..

Sifat wajib	Sifat Jaiz	Sifat Mustahil	Sifat pelupa
-------------	------------	----------------	--------------

4

Rasul mempunyai 4 sifat wajib, diantaranya ialah .....

As-Siddiq	Al-Kitman	Al-Kizzib	Al-Baladah
-----------	-----------	-----------	------------

5

Allah mempunyai sifat mustahil, diantaranya ialah tabliq

TRUE

FALSE

6

Al-Kitman artinya .....

Bodoh

Cerdas

Benar

Menyembunyikan  
kebenaran

7

Yang bukan tugas Rasul di bawah ini adalah .....

Mengajarkan  
manusia  
agar  
bertauhid  
yang benar

Memperbaiki  
tatanan hidup  
manusia agar  
bersosialisasi  
dengan baik

Menipu  
manusia  
dengan  
mengatakan  
dirinya Tuhan

Memberikan  
ancaman dan janji  
Allah SWT

<b>8</b>			
Dalam Islam hanya ada 25 Nabi dan Rasul yang wajib diketahui dan diimani .....			
TRUE		FALSE	
<b>9</b>			
Sifat jaiz Rasul ada dua, diantaranya ialah <i>Ishmaturrasul</i> dan <i>Iltizamurrasul</i>			
TRUE		FALSE	
<b>10</b>			
Iman kepada Rasul harus diiringi dengan perbuatan .....			
Menyanggah isi wahyu	Mengikuti perintahnya	Memprovokasi kejelekannya	Menolak ajarannya

*Tabel 3. 5 Tes Siklus 1*



## 2) Siklus 2

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memilih true or false !

NO	PERTANYAAN	TRUE	FALSE
1	Salah satu cara untuk mengingat mati adalah sering-seringlah bertakziah		
2	Orang yang mati syahid tidak perlu dimandikan		
3	Mayat orang yang terkena covid-19 tidak dimandikan		
4	Mayat perempuan terdiri dari 3 lapis kain kafan		
5	Shalat jenazah berjumlah 10 rakaat		
6	Mu'azziyin adalah sebutan dari orang yang adzan		
7	Mayat laki-laki terdiri dari 3 lapis kain kafan		
8	Takbir kedua shalat jenazah adalah membaca shalawat Nabi		
9	Boleh menguburkan 2-3 jenazah dalam satu liang lahat		
10	Orang yang meninggal dunia dalam keadaan murtad berhak untuk dishalatkan		

*Tabel 3. 6 Tes Siklus 2*

## **F. Teknik Analisis Data dan Indikator Keberhasilan**

### **1. Teknik Analisis Data**

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui berhasil atau tidaknya tindakan yang dilakukan dalam penelitian. Hal ini dilihat dari *persentase* tingkat keberhasilan yang dicapai oleh peserta didik kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo. Data yang diperoleh dari lapangan selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik data kualitatif dan teknik data kuantitatif.

#### **a. Analisis data kualitatif**

Teknik data kualitatif model interaktif dari Miles dan Faisal, analisis data dilakukan selama pengumpulan data di lapangan dan setelah semua data terkumpul dengan teknik analisis data interaktif analisis data berlangsung secara bersama-sama dengan

proses pengumpulan data dengan alur sebagai berikut:

1) Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemustan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Proses ini berlangsung terus menerus selama penelitian berlangsung, bahkan sebelum data benar-benar terkumpul sebagaimana terlihat dari kerangka *konseptual* penelitian, permasalahan studi dan pendekatan pengumpulan data yang dipilih peneliti.

## 2) Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data adalah kegiatan ketika sekumpulan informasi disusun sehingga memberi kemungkinan akan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Bentuk penyajian data kualitatif dapat berupa teks naratif berbentuk catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan dan bagan.

## 3) Penarikan Kesimpulan (*Conclusion Drawing*)

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam

catatan teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat dan proposisi. Kesimpulan-kesimpulan ini ditangani secara longgar, tetap terbuka dan skeptis, tetapi kesimpulan sudah disediakan. Mula-mula belum jelas, namun kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh.<sup>32</sup>

#### b. Analisis data kuantitatif

Adapun data kuantitatif dalam penelitian ini berasal dari angket dan tes masing-masing siklus:

##### 1) Angket

Hasil angket dihitung dengan rumus sebagai berikut:

---

<sup>32</sup> Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Alhadharah*, Vol.17, No.33 (June 2018): 91–94.

$$\text{Nilai} = \frac{4 \times \text{SS} + 3 \times \text{S} + 2 \times \text{TS} + \text{STS}}{20} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{\dots}{20} \times 100 = \dots$$

## 2) Tes

Hasil tes PAI peserta didik dinilai dengan berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P: Nilai PAI peserta didik

F: Jumlah jawaban yang benar

N: Jumlah soal

Selanjutnya, hasil penilaian peserta didik *diinterpretasikan* dengan menggunakan tabel interval nilai berdasarkan standar penilaian kelas XI SMKN 2 Ponorogo, sebagai berikut:

No	Interval Skor	Kualifikasi
1	90 – 100	Istimewa
2	80 – 89	Sangat bagus
3	70 – 79	Bagus
4	60 – 69	Cukup
5	50 – 59	Kurang
6	< 50	Sangat kurang

*Tabel 3. 7 Katagori Penilaian Peserta Didik*

## 2. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila pada setiap siklus dalam kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan terjadi perubahan yang ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI dengan indikator nilai tes. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah adanya

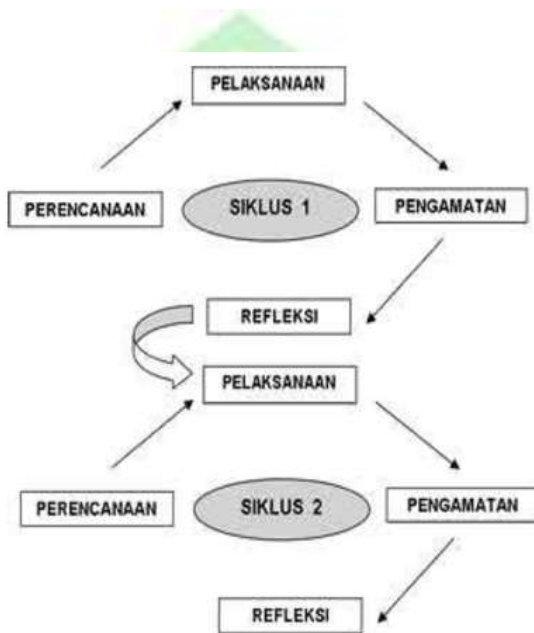
peningkatan hasil belajar peserta didik dari siklus ke siklus. Indikator ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik yang mencapai nilai KKM dengan nilai  $\geq 75$  mencapai 75% dari keseluruhan jumlah peserta didik.

### **G. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian, yakni menjelaskan langkah-langkah yang akan peneliti gunakan untuk menentukan jawaban pertanyaan-pertanyaan penelitiannya. Adapun prosedur yang akan peneliti gunakan dalam penelitian ini, yakni menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis & Mc Taggart yang mana dilalui dengan empat tahapan, yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan dan



refleksi yang mana disajikan dalam bagan dibawah ini.<sup>33</sup>



**Gambar 3. 1** Siklus Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Taggart

---

<sup>33</sup> Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), 137.

Adapun penjelasan tahap-tahap sebagai berikut:

## 1. Perencanaan

Perencanaan, yaitu mengembangkan rencana tindakan yang secara kritis agar dapat meningkatkan apa yang telah terjadi. Rencana penelitian tindakan kelas hendaknya tersusun dari segi definisi harus *prospektif* pada tindakan, rencana itu harus memandang kedepan, hendaknya juga disusun berdasarkan hasil pengamatan awal yang *refleksif*.<sup>34</sup>

Setelah sebelumnya melakukan observasi terlebih dahulu, peneliti mendapati permasalahan bahwa hasil belajar PAI peserta didik masih rendah, selanjutnya peneliti dan guru kelas menyepakati untuk melakukan perbaikan terhadap

---

<sup>34</sup> Risma Meiliza Putri, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Tahun Ajaran 2019/2020” (Bengkulu, IAIN Bengkulu, 2020), 33.

hasil belajar peserta didik dengan mencoba menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) yang diharapkan dapat memperbaiki nilai hasil belajar peserta didik yang rendah, adapun hal-hal yang dilakukan, yakni:

- a. Menyusun rencana pembelajaran sesuai dengan materi yang akan diajarkan, membuat perencanaan tindakan yang akan diberikan kepada peserta didik pada masing-masing siklus
- b. Menyiapkan silabus dan RPP
- c. Menyiapkan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran
- d. Menyiapkan sumber belajar atau bahan ajar
- e. Menyiapkan alat untuk pengumpulan data penelitian
- f. Menyusun lembar kerja peserta didik

- g. Menyiapkan soal evaluasi
- h. Membuat instrumen pengamatan aktivitas guru dan peserta didik selama proses tindakan berlangsung pada masing-masing siklus.

## 2. Pelaksanaan

Tahap ini merupakan implementasi dari semua rencana yang telah dibuat. Tahap ini ialah tahap yang berlangsungnya didalam kelas, sebagai *realisasi* dari segala teori pendidikan dan model mengajar yang telah disiapkan sebelumnya.<sup>35</sup>

Tindakan yang dimaksud disini adalah tindakan yang dilakukan secara sadar serta terkendali, hal kedua yang dilakukan setelah perencanaan, yaitu menerapkan dan mengimplementasikan rancangan sesuai dengan

---

<sup>35</sup> Meiliza Putri, 34.

rencana pembelajaran yang sudah disusun sebelumnya sesuai dengan rancangan yang telah dirumuskan. Adapun langkah-langkah yang dilakukan, sebagai berikut:

- a. Peneliti menyampaikan materi yang telah disusun sebelumnya dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning*
- b. Setelah menyampaikan materi peneliti membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok
- c. Setiap kelompok mempresentasikan sub materi yang telah dipelajari
- d. Setelah semua kelompok sudah mempresentasikan sub materi masing-masing maka setiap peserta didik kembali duduk ditempat masing-masing

- e. Kemudian peserta didik disuruh untuk mengerjakan soal melalui *game based learning* berupa aplikasi kahoot ataupun wordwall dengan jumlah pertanyaan 10 soal pilihan ganda dan *true or false*.
- f. Kemudian peneliti memberikan apresiasi kepada peserta didik yang mendapatkan nilai baik dan juga memberi motivasi kepada peserta didik yang belum maksimal mengerjakan soalnya.

### 3. Pengamatan

Kegiatan pengamatan atau disebut juga observasi dilakukan bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Data yang dikumpulkan pada tahap ini berisi tentang pelaksanaan tindakan dan rencana yang sudah dibuat, serta untuk melihat dampak terhadap proses dan hasil

*instruksional* yang dikumpulkan dengan alat bantu instrumen pengamatan yang dikembangkan oleh peneliti.<sup>36</sup>

Selama proses pembelajaran didalam kelas berlangsung, peneliti mengamati jalannya kegiatan pembelajaran untuk melihat sesuai tidaknya dengan yang telah direncanakan. Pengamatan dilakukan untuk mengetahui secara lengkap bagaimana perkembangan proses pembelajaran didalam kelas berlangsung. Penelitian ini dilakukan pada saat berlangsungnya proses pembelajaran di dalam kelas. Hasil pengamatan akan dituangkan langsung dalam lembar observasi siswa maupun lembar observasi guru. Pada tahap ini pengamatan melibatkan guru

---

<sup>36</sup> Meiliza Putri, 35.

sebagai pengamat dikelas, berlangsung dimulai dari siklus I sampai dengan siklus terakhir.

#### 4. Refleksi

Setelah dilakukannya perencanaan, tindakan dan pengamatan, langkah selanjutnya dilakukan, yakni refleksi. Tahapan ini merupakan tahapan untuk memproses data yang telah didapat saat melakukan pengamatan untuk menjadi bahan pertimbangan dan perbandingan sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan yang mantap dan sah. Proses refleksi ini memegang peran yang sangat dalam menentukan suatu keberhasilan pada Penelitian Tindakan Kelas.<sup>37</sup>

Refleksi dilakukan untuk mencari kemungkinan penyebab kekurangan yang ada saat melakukan pembelajaran menggunakan model

---

<sup>37</sup> Meiliza Putri, 36.



*Game Based Learning* (GBL). Dilakukan juga untuk menganalisis hasil tindakan seberapa jauh tingkat perubahan kemampuan sebelum dan sesudah dilakukannya tindakan dan juga untuk mengkaji keberhasilan dan kegagalan untuk mempersiapkan tindakan selanjutnya.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN**

#### **A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Sekolah/Madrasah**

Munculnya SMK Negeri 2 Ponorogo pertama kali dimulai oleh Unit Dharma Wanita Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Ponorogo dengan mendirikan SMKK Dharma Wanita di Ponorogo pada tanggal 2 Februari 1978 dengan jurusan tata boga. Memikirkan jumlah peminat yang semakin meningkat dan reaksi yang sangat besar dari daerah, pada tanggal 25 Juli 1981 mendapat status sekolah Negeri dari pemerintah dengan nama SMKK Negeri melalui SK Menteri Pendidikan Nomor: 0236 /C/1981, berisi tentang penegerian dengan jurusan tata

boga dan tata busana. Tanggal 05 Desember 1983 mendapat SK Nomor: A.9803/I04.1.2/C1.83/ SK tentang Kepengurusan Kepala Sekolah atas nama Ibu S. Hendro Soegito mulai tahun 1980. Beliau menjabat sebagai Kepala Sekolah sampai tahun 1990. Sejak tahun 1990 sampai dengan 1993 yang menjabat sebagai Kepala Sekolah adalah Dra. Hartini dan selama beliau menjabat tidak mengalami perubahan jurusan apapun. Pada tanggal 31 Desember 1993 yang menjabat sebagai Kepala Sekolah adalah Dra. Prasetyaningsih berdasarkan SK Nomor 8/089/A2. I2/C/1993, beliau menjabat dari 1993-1998, pada saat beliau menjabat sekolah mengalami penambahan jurusan yakni tata kecantikan rambut. Pada saat itu juga menyesuaikan dengan UU Pendidikan Nasional dan Peraturan Pemerintah no. 29 Tahun 1990,

nama SMKK diubah menjadi SMK Negeri 2 Ponorogo.

Kemudian dari tahun 1998-2007 Kepala Sekolah dijabat oleh Drs. Dwikorahadi Meinanda, MM. Sehubungan dengan adanya SK dari Kakanwil Dinas P dan K Provinsi Jawa Timur atas nama Menteri Pendidikan Nasional No. 36865/I04/KP/2000, tanggal 15 April 2000 tentang Tugas Pendidik yang diberikan kewajiban ekstra sebagai kepala sekolah dan dari tanggal 2 Januari 2007-30 Desember 2013 kepala sekolah dijabat oleh Drs. Udi Tyas Arinto, MM. Pada masa pemerintahan Drs. Udi Tyas Arinto, MM, program studi keahlian yakni prodi tata boga dengan 2 kompetensi keahlian, diantaranya ialah jas boga dan patiseri, prodi tata busana dengan kompetensi keahlian busana butik, dan prodi tata

kecantikan dengan kompetensi keahlian tata kecantikan rambut dan kulit.

Mulai tahun ajaran 2013/2014, SMK Negeri 2 Ponorogo membuka kembali prodi baru yakni teknik komputer dan informatika dengan kompetensi keahlian teknik komputer dan jaringan. Pada masa menjabatnya Drs. H. Hery Aprianto, M.Pd., prodi yang dikembangkan di SMK Negeri 2 Ponorogo masih berlanjut seperti pada masa Drs. Udi Tyas Arinto, MM, tetapi kurikulum yang dijalankan mengacu pada kurikulum 2013 (K.13). Kemudian pada tahun ajaran 2019/2020, atas prakarsa Sujono, M.Pd, dibuka kompetensi keahlian baru yakni usaha perjalanan wisata maka kompetensi keahlian yang dikemang di SMKN 2 Ponorogo dari Tahun pelajaran 2019/2020 diantaranya ialah: teknik

komputer dan jaringan, akomodasi perhotelan, usaha perjalanan wisata, tata boga, tata busana dan tata kecantikan kulit dan rambut. Pada tanggal 26 Mei 2020 SMK Negeri 2 Ponorogo dipimpin oleh Farida Hanim Handayani, S.Pd, M.Pd, yang sebelumnya menjabat Kepala Sekolah di SMK Negeri 1 Mlarak Ponorogo. Sosok beliau sudah sangat familiar dengan SMK Negeri 2 Ponorogo karena sebelum diangkat menjadi Kepala Sekolah di SMK Negeri 1 Mlarak Ponorogo beliau adalah Guru Produktif Tata Boga di SMK Negeri 2 Ponorogo selepas lulus dari ikatan dinas Gizi IPB-Bogor.

SMK Negeri 2 Ponorogo berencana menyiapkan siswa untuk menjadi tenaga pelaksana tingkat menengah yang berbakat, dipersiapkan dengan program keahlian yang telah

mereka pilih dan dapat menerapkan kapasitasnya untuk berwiraswasta/bekerja secara mandiri. Terdapat 77 tenaga pengajar dengan rincian 55 tenaga pendidik PNS dan 22 tenaga pendidik GTT, sedangkan staf administrasi berjumlah 23 orang dengan rincian 10 pegawai PNS dan 13 pegawai PTT.

Saat ini SMK Negeri 2 Ponorogo menjadi SMK kelompok Pariwisata/Hospitality dan Teknologi yang mempunyai kompetensi keahlian yang komplit. Ada 5 Kompetensi keahlian di *Hospitality*, yaitu Tata Boga, Tata Busana, Tata Kecantikan, Usaha Perjalanan Wisata dan Perhotelan ditambah satu kompetensi keahlian dari Teknologi yaitu Teknik Komputer dan Jaringan.

Dari tahun ke tahun animo masyarakat untuk sekolah di SMK Negeri 2 Ponorogo sangat besar dan terus bertambah. Hal ini tentu menjadi ancaman bagi SMK Negeri 2 Ponorogo. Oleh karena itu pelayanan prima dan pengelolaan siswa yang baik dan benar harus diberikan sebagai bentuk tanggung jawab dalam mencerdaskan anak bangsa. *Output* yang dihasilkan harus benar-benar kompeten dan memiliki karakter dan *soft skill* yang baik. *Outcome* yang dihasilkan juga mampu menempatkan alumni untuk dapat diterima bekerja di DUDIKA (Dunia Usaha, Dunia Industri dan Dunia Kerja) baik di dalam Negeri maupun di luar Negeri seperti Jepang, Korea, dan Taiwan, mampu dan berani untuk berwirausaha dan melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Bahkan sebelum proses kelulusan pun



sudah beberapa Industri yang melakukan perekrutan dengan cara mereka datang ke sekolah melakukan berbagai tes, seperti PT.Marta Tilaar, PT Viva Pharm dan Salon-salon Kecantikan serta SPA besar untuk kompetensi keahlian Tata Kecantikan. PT Jaya Perkasa, Kencana Print dan PT. Hogy Cikarang untuk Tata Busana. Rumah sakit dan Catering untuk siswa Tata Boga.

Demikian pula untuk yang berwirausaha sesuai kompetensi keahlian yang dipilihnya semasa sekolah juga semakin banyak dan berkembang. Sementara untuk siswa yang melanjutkan sekolah ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi juga semakin bertambah, semakin banyak anak-anak yang menempuh pendidikan di Unesa, Universitas Adibuana, UM Malang, UNY, Universitas Pariwisata Sahid, ISI Surakarta,

Universitas Denpasar, Universitas Negeri Semarang, SHS, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Universitas PGRI Madiun, dan masih banyak pendidikan tinggi yang dipilih oleh siswa. Keberhasilan ini tentu tidak lepas dari standar proses yang sudah dijalankan dan dikembangkan di sekolah. Tidak kurang dari enam bulan sekolah dalam hal ini BKK dan Humas sudah harus mampu telusur kemana saja alumni yang baru diserahkan kembali kepada orang tuanya itu berada. Didata berapa alumni yang bekerja, berapa yang berwirausaha, berapa yang kuliah, dan berapa yang belum terdeteksi harus sudah dapat diketahui dan dilaporkan pada manajemen sekolah, kacabdin dan masyarakat.<sup>38</sup>

---

<sup>38</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi, 01/D/7-III/2022 Dalam Lampiran Hasil Penelitian

## 2. Visi, Misi, dan Tujuan Sekolah/Madrasah

### a. Visi SMKN 2 Ponorogo

Menjadi SMK Pariwisata dan Teknologi yang unggul, berlandaskan IMTAQ, berwawasan IPTEK, berkarakter industri, peduli dan berbudaya lingkungan.

### b. Misi SMKN 2 Ponorogo

- 1) Mengembangkan kultur pendidikan untuk memberdayakan peserta didik menjadi insan yang berakhlak mulia, berkarakter industri, kreatif dan kompetitif.
- 2) Meningkatkan kompetensi Sumber Daya Manusia (SDM) dan menjalin kerjasama dengan berbagai pihak untuk mewujudkan pendidikan yang bermutu.
- 3) Meningkatkan sarana prasarana pendidikan untuk mendukung proses

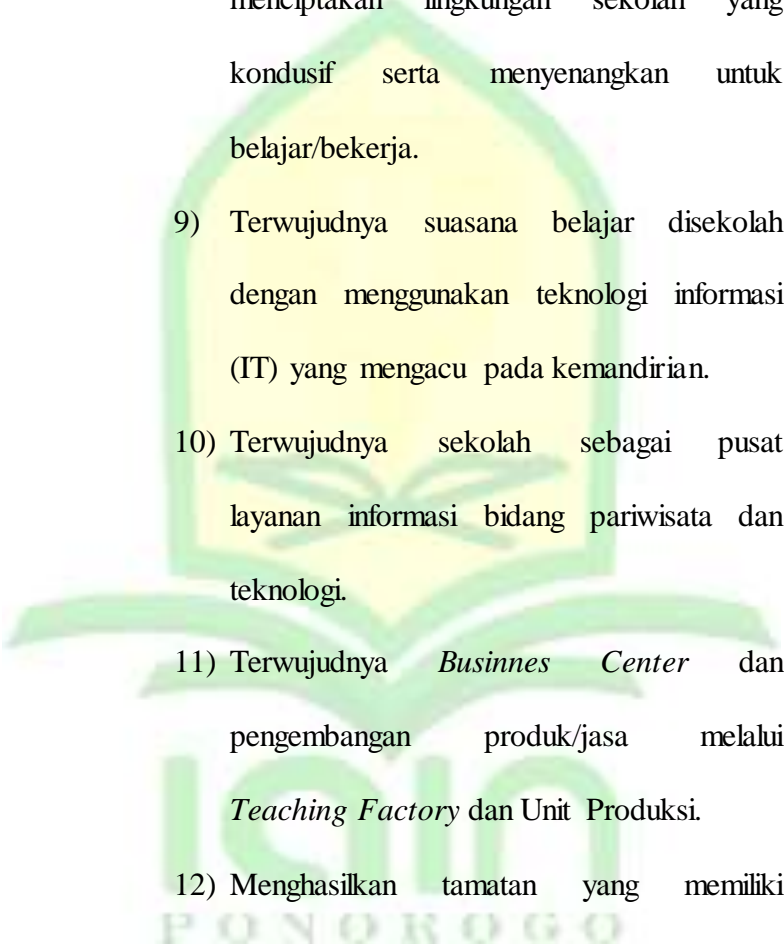
pembelajaran optimal yang berbasis pada implementasi ilmu pengetahuan, teknologi dan perkembangan industri.

- 4) Menanamkan kemandirian peserta didik melalui kegiatan pembiasaan, kewirausahaan dan pengembangan diri yang terencana.
- 5) Menanamkan sikap kepekaan sosial, ramah lingkungan dan menjunjung tinggi kearifan dalam keberagaman.

c. Tujuan SMKN 2 Ponorogo

- 1) Menghasilkan tamatan yang berdaya saing, profesional, kreatif, inovatif, tangguh, jujur, disiplin, mandiri dan tanggung jawab.
- 2) Menyelenggarakan pendidikan berkualitas dengan sumber dana yang ada.

- 3) Mendidik peserta didik agar berperilaku sesuai dengan akhlakul karimah.
- 4) Menumbuh kembangkan etos kerja dan semangat kerja terpuji pada seluruh warga sekolah.
- 5) Mencetak tenaga didik terlatih, terampil, aktif mandiri, professional, berpengetahuan dan menguasai teknologi serta berwawasan lingkungan.
- 6) Meningkatkan SDM (Pendidik, Tenaga Kependidikan dan Peserta didik) sebagai sumber daya profesional sesuai tujuan kebutuhan pasar kerja, dunia usaha dan dunia industri.
- 7) Terjalannya kemitraan dengan orang tua, masyarakat, dunia usaha dan dunia industri.

- 
- 8) Menyempurnakan sarana dan prasarana sekolah sesuai dengan standar industri dan menciptakan lingkungan sekolah yang kondusif serta menyenangkan untuk belajar/bekerja.
- 9) Terwujudnya suasana belajar disekolah dengan menggunakan teknologi informasi (IT) yang mengacu pada kemandirian.
- 10) Terwujudnya sekolah sebagai pusat layanan informasi bidang pariwisata dan teknologi.
- 11) Terwujudnya *Businnes Center* dan pengembangan produk/jasa melalui *Teaching Factory* dan Unit Produksi.
- 12) Menghasilkan tamatan yang memiliki kompetensi kepribadian, ketrampilan, metodik dan sosial.

13) Terwujudnya sekolah yang diminati masyarakat, pelaku dunia usaha, dunia industri dan dunia kerja.

14) Terbentuknya tamatan yang peduli dan berbudaya lingkungan.<sup>39</sup>

### 3. Profil Singkat Sekolah/Madrasah

#### a. Alamat/lokasi sekolah

1) Nama : SMK Negeri 2  
Ponorogo

2) Jalan : Jln. Laks. Yos  
Sudarso No. 21 A Ponorogo

3) Desa/Kelurahan : Kepatihan

4) Kecamatan : Ponorogo

5) Kabupaten Kota : Ponorogo

6) Propinsi : Jawa Timur

7) Kode Pos : 63416

---

<sup>39</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi, 02/D/7-III/2022 Dalam Lampiran Hasil Penelitian

8) Email :  
smkn2po@yahoo.com

9) Website :  
[www.smkn2ponorogo.sch.id](http://www.smkn2ponorogo.sch.id)

10) Kompetensi keahlian:

- a) Tata Boga/*Culinary*
- b) Tata Busana
- c) Tata Kecantikan Kulit dan Rambut
- d) Perhotelan
- e) Usaha Perjalanan Wisata
- f) Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi

b. Kompetensi keahlian yang dikembangkan

No	Kompetensi Keahlian	Tahun Dibuka	Jumlah Robel Kelas X, XI dan XII
1.	Tata Boga/ <i>Culinary</i>	1978	9
2.	Tata Busana	1981	12



3.	Tata Kecantikan	1993	9
4.	Teknik Komputer dan Jaringan	2013	6
5.	Perhotelan	2015	5
6.	Usaha Jasa Perjalanan Wisata	2021	1
<b>Jumlah</b>		-	<b>42 Rombel</b>

*Tabel 4. 1 Kompetensi Keahlian yang Dikembangkan*

c. Data perkembangan peserta didik Tahun

2021/2022

<b>Tahun Ajaran</b>	<b>Kelas X</b>	<b>Kelas XI</b>	<b>Kelas XII</b>	<b>Total</b>
2018/2019	421	374	298	1093
2019/2020	508	397	362	1267
2020/2021	482	475	388	1345
2021/2022	494	468	466	1428

*Tabel 4. 2 Data Perkembangan Peserta Didik Tahun 2021/2022*

Jumlah peserta didik SMK Negeri 2 Ponorogo seluruhnya pada tahun ajaran

2021/2022 ada 1428 peserta didik dengan rincian sesuai jenjang kelas yakni:

- 1) Peserta didik kelas X sebanyak 494, 34 laki-laki dan 460 perempuan.
- 2) Peserta didik kelas XI sebanyak 468, 23 laki-laki dan 445 perempuan.
- 3) Peserta didik kelas XII sebanyak 466, 36 laki-laki dan 430 perempuan.

d. Sarana dan prasarana

SMKN 2 Ponorogo mempunyai fasilitas yang dapat menunjang dalam proses kegiatan belajar mengajar diantaranya ialah sebagai berikut :

- 1) Setiap kelas teori terdapat LCD Proyektor.
- 2) Lab Komputer berfungsi sebagai pembelajaran dengan sistem teknologi informatika

- 3) WIFI 24 jam.
- 4) Perpustakaan dengan berbagai koleksi buku sehingga dapat mempermudah siswa untuk mencari referensi buku dll.
- 5) Peralatan praktek yang sudah berstandart industri sehingga dapat dipakai dalam berbagai kompetensi.
- 6) Koperasi sekolah
- 7) UKS (Unit Kesehatan Sekolah) untuk siswa maupun warga sekolah bila terjadi kecelakaan kerja, dilengkapi dengan air *conditioner* dan beberapa obat dan peralatan sesuai standar P3K
- 8) Aula serbaguna
- 9) Mushola yang dapat digunakan dalam kegiatan keagamaan khususnya dalam melaksanakan kewajiban sholat bagi

warga SMK Negeri 2 Ponorogo yang melaksnakannya, digunakan pula sebagai sarana pembelajaran agama Islam pada kegiatan praktik Agama

10) Lapangan olahraga, ditengah bangunan terdapat lapangan olahraga yang aktif digunakan untuk siswa berolahraga dan merupakan area multi fungsi jika kegiatan pembelajaran usai lapangan ini digunakan untuk sarana ekstrakurikuler siswa

11) Kafetaria digunakan agar memudahkan siswa untuk menikmati berbagai hidangan.

e. Ekstrakulikuler di SMKN 2 Ponorogo

Disamping kegiatan belajar di dalam kelas, ada pula kegiatan lain yang dapat membantu menunjang perkembangan serta mengembangkan bakat, minat dan hobi para

siswa. Kegiatan tersebut sering disebut dengan kegiatan Ekstrakurikuler, macam-macam kegiatan tersebut antara lain:

- 1) Pramuka
- 2) UKS dan PMR
- 3) Pencak silat
- 4) Volly ball
- 5) Panahan
- 6) Tari
- 7) Fashion show
- 8) Jurnalistik
- 9) Rohis
- 10) Qiro'ah<sup>40</sup>

---

<sup>40</sup> Lihat Transkrip Dokumentasi, 03/D/7-III/2022 Dalam Lampiran Hasil Penelitian



## **B. Paparan Data Penelitian**

### **1. Paparan Data Pra Penelitian**

- a. Gambaran pembelajaran PAI pada pra siklus di kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo

Penelitian tindakan ini diawali dengan melakukan observasi kelas pada tanggal 07 Februari 2022, yakni dengan menggunakan cara peneliti masuk ke dalam kelas yang dipergunakan sebagai objek penelitian serta mengamati bagaimana proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik kelas XI Teknik Komputer Jaringan (TKJ) 1 SMKN 2 Ponorogo. Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan diperoleh informasi mengenai kondisi kelas saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Peserta didik tidak mempunyai semangat dalam mengikuti proses

pembelajaran serta cenderung pasif dalam menerima pembelajaran dari guru, sebab guru hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah termasuk ke dalam metode pembelajaran tradisional, sebab metode ceramah telah digunakan menjadi alat komunikasi lisan antara guru dengan peserta didik, disamping itu metode ceramah juga lebih dominan pada keaktifan guru dibandingkan dengan peserta didik.

Kenyataan lain menunjukkan bahwa guru dalam proses pembelajaran hanya memberikan materi pelajaran saja sehingga menjadikan guru jarang memberi motivasi kepada peserta didik. Hal ini dikarenakan banyaknya jumlah pokok bahasan yang wajib diajarkan sebagai akibatnya guru cenderung hanya



menyampaikan materi tanpa berusaha membangkitkan minat serta motivasi belajar peserta didik. Tidak hanya itu, terdapat permasalahan lain, yaitu peserta didik kurang konsentrasi dalam pembelajaran. Kurang konsentrasi tersebut disebabkan karena peserta didik berbincang-bincang sendiri dengan temannya, pembelajaran yang monoton dan kurang menarik sehingga peserta didik bosan dan tidak konsentrasian lainnya yang disebabkan karena "HANDPHONE". Zaman sekarang pun manusia tidak bisa terlepas dari benda kecil yang disebut dengan handphone, begitupun peserta didik dengan era modern seperti sekarang ini. Peserta didik lebih sering menggunakan handphone untuk keperluan bermain seperti membuka aplikasi game atau

sosial media dari pada untuk keperluan belajar. Kondisi tersebut tidak dapat dibiarkan secara terus-menerus tanpa adanya pemecahan masalah, dengan kondisi tersebut membuat konsentrasi peserta didik menurun sehingga hasil belajar pun ikut mengalami penurunan.

b. Hasil tes pra siklus

Selama tahap awal penelitian, peneliti mengadakan tes pada peserta didik supaya mengetahui kapasitas dasar mereka dalam hal pelajaran PAI sebelum diberikan perlakuan. Peneliti mengadakan tes dengan memanfaatkan instrumen tes yang telah disusun. Instrumennya adalah sebanyak 10 pertanyaan dalam bentuk pilihan ganda. Tes dievaluasi menggunakan teknik yang telah digambarkan oleh peneliti di bagian bab III.

Tes pra-siklus akan dilaksanakan pada hari Selasa, 08 Februari 2022. Ketika tahap penilaian awal, terdapat 29 peserta didik yang mengikuti tes. Hasil tes pra siklus dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Nama	L/P	Nilai	Katagori	Ket
1	Adellia Salsabila	P	50	Kurang	Belum Tuntas
2	Adhe Litha Ooctha Amandhani	P	90	Istimewa	Tuntas
3	Adika Prasetyo	L	50	Kurang	Belum Tuntas
4	Adita Ainnur Rahmania Isna Saputri	P	50	Kurang	Belum Tuntas
5	Alfia Nur Baidhah	P	40	Sangat Kurang	Belum Tuntas
6	Ali Akbar Rizqyansyah	L	60	Cukup	Tuntas
7	Anas Maulana	L	50	Kurang	Belum Tuntas
8	Andhies Ardhiyanti Rahma Pratiwi	P	50	Kurang	Belum Tuntas
9	Andika Imam Pangestu	L	30	Sangat Kurang	Belum Tuntas

10	Anggi Novita Sari	P	60	Cukup	Tuntas
11	Annisa Firma Safitri	P	40	Sangat Kurang	Belum Tuntas
12	Ayena Saskia Cahya Wasqita	P	60	Cukup	Tuntas
13	Ayu Septianingrum	P	50	Kurang	Belum Tuntas
14	Chelsy Imro'atul Elya	P	60	Cukup	Tuntas
15	Daniel Herdy Wijaya	L	50	Kurang	Belum Tuntas
16	Danira Tri Utami	P	40	Sangat Kurang	Belum Tuntas
17	Delviana Putri Rahmawati	P	50	Kurang	Belum Tuntas
18	Desi Puspitasari	P	60	Cukup	Belum Tuntas
19	Diah Ayu Anggraini	P	50	Kurang	Belum Tuntas
20	Dian Nur Rohmawati	P	60	Cukup	Tuntas
21	Dimas Aditya Rahman	L	70	Bagus	Tuntas
22	Dina Listiani	P	50	Kurang	Belum Tuntas
23	Dita Pita Ningrum	P	30	Sangat Kurang	Belum Tuntas
24	Dwi Amalia Tasya	P	40	Sangat Kurang	Belum Tuntas

25	Eka May'ana Candra Pratiwi	P	50	Kurang	Belum Tuntas
26	Eka Nisa' Choiriyah	P	40	Sangat Kurang	Belum Tuntas
27	Ferry Putra Pratama	L	30	Sangat Kurang	Belum Tuntas
28	Ike Nur Astriani	P	70	Bagus	Tuntas
29	Intan Febri Ariani	P	40	Sangat Kurang	Belum Tuntas
<b>Jumlah nilai keseluruhan peserta didik</b>					<b>1420</b>
<b>Nilai rata-rata</b>					<b>48,96</b>

*Tabel 4. 3 Hasil Tes Pra Siklus*

Berdasarkan tabel 4.3 di atas maka dapat diperoleh nilai rata-rata peserta didik dari hasil tes pra siklus, dengan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Jumlah seluruh nilai peserta didik

$\sum N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$\sum X = 1420$$

$$\sum N = 29$$

$$X = \frac{1420}{29}$$

$$X = 48,96$$

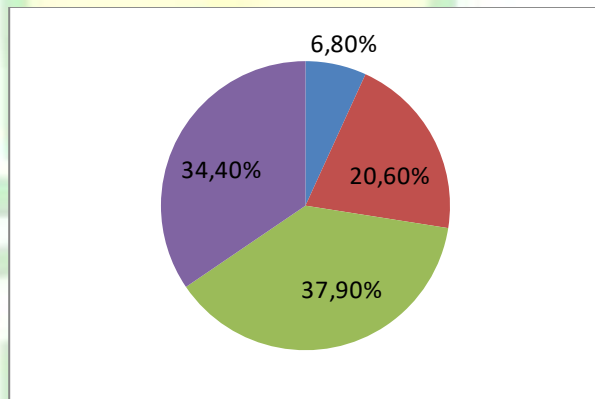
Berikut daftar kategori hasil tes pada prasiklus:

No	Interval Skor	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	90 – 100	Istimewa	-	-
2	80 – 89	Sangat bagus	-	-
3	70 – 79	Bagus	2	6,8 %
4	60 – 69	Cukup	6	20,6 %
5	50 – 59	Kurang	11	37,9 %
6	< 50	Sangat kurang	10	34,4 %

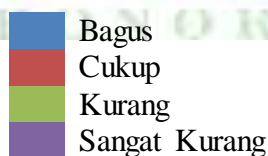
*Tabel 4. 4 Katagori Hasil Tes Pra Siklus*

Berdasarkan data pada tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa, 10 atau 34,4% peserta didik berada pada kategori sangat kurang, 11 atau 37,9% peserta didik berada pada kategori kurang, 6 atau 20,6% peserta didik berada pada kategori

cukup dan 2 atau 6,8% peserta didik berada pada katagori bagus. Tidak ada peserta didik yang berada pada kategori sangat bagus dan istimewa. Perolehan nilai tertinggi peserta didik pada tes pra siklus yaitu 70, sedangkan nilai terendah yaitu 30. Adapun nilai rata-rata yang didapat peserta didik pada tes prasiklus ini yaitu 48,96 dan berada pada kategori kurang.



*Grafik 4.1 Hasil Tes Pra Siklus*



Berdasarkan tabel 4.3 hasil tes pra siklus, maka dapat dihitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rumus di bawah ini:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase ketuntasan belajar

$F$  = Jumlah peserta didik yang tuntas

$N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$F = 8$$

$$N = 29$$

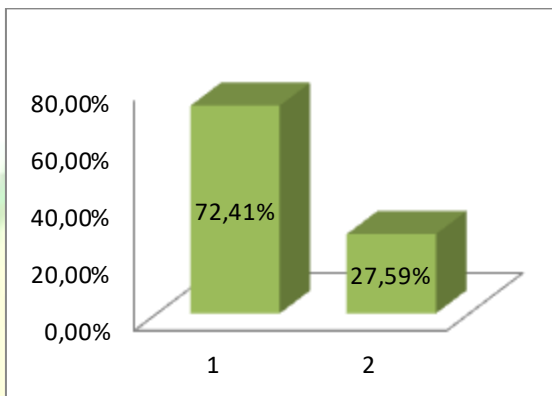
$$P = \frac{8}{29} \times 100\%$$

$$P = 27,59\%$$

Masih banyak sekali peserta didik yang nilainya di bawah KKM yang sudah ditetapkan yaitu 75, terdapat 21 atau 72,41% peserta didik



yang masih di bawah KKM dan terdapat 8 atau 27,59% peserta didik yang telah mencapai KKM.



**Grafik 4. 2 Pencapaian KKM Tes Pra Siklus**

Berdasarkan pada hasil tersebut peserta didik kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo butuh diberikan peningkatan, baik peningkatan secara kualitatif maupun kuantitatif. Oleh sebab itu, peneliti akan memberi tindakan kepada peserta didik kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo dalam bentuk siklus I. Peneliti akan menerapkan sebuah kegiatan pembelajaran PAI melalui model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

## 2. Paparan Data Penelitian

### a. Deskripsi siklus I

Siklus I dilakukan sebagai reaksi terhadap hasil dari tes pra siklus, di mana nilai rata-rata peserta didik pada tes pra siklus adalah 48,96 yang berada pada kategori sangat kurang. Siklus I dilakukan selama 2 kali pertemuan. 1 pertemuan digunakan untuk memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dan 1 pertemuan digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PAI dari tes siklus I. Langkah-langkah peneliti yang akan dilakukan ketika siklus I, menggunakan 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil analisis pada siklus I akan dijadikan refleksi untuk siklus berikutnya.

Siklus I dilakukan pada kelas XI TKJ 1 SMKN  
2 Ponorogo, diantaranya ialah:

1) Perencanaan

Ketika awal peneliti memberikan tindakan siklus I pada peserta didik, peneliti lebih dulu akan merancang sebuah rancangan dalam proses pembelajaran PAI melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Berikut hal yang dilakukan peneliti saat perencanaan kegiatan, yakni sebagai berikut:

a) Menyusun RPP

Hari Rabu, tanggal 09 Februari  
2022 peneliti berdiskusi tentang RPP  
yang telah disusun bersama kolabolator  
yaitu guru PAI kelas TKJ 1 supaya

dapat melihat apakah materi sesuai dengan tingkatan peserta didik.

b) Merancang perangkat mengajar

Hal-hal yang disiapkan adalah sebagai berikut:

- RPP
- Lembar KKM
- Instrumen penilaian yang terdiri dari soal, jawaban, dan rubrik penilaian
- Materi yang hendak disampaikan
- Lembar kerja peserta didik
- Lembar pengamatan tindakan siswa
- Lembar pengamatan tindakan guru
- Instrumen pendukung lainnya seperti gambar, buku, dan LKS dan juga yang dapat menunjang dalam pembelajaran

c) Memperkenalkan model pembelajaran yang akan digunakan, yakni model pembelajara *Game Based Learning*

Peneliti memperkenalkan model pembelajaran *Game Based Learning* kepada seluruh peserta didik dalam pembelajaran PAI di dalam kelas agar pada saat proses penelitian berjalan dengan lancar.

## 2) Pelaksanaan

Siklus I dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. 1 pertemuan untuk memberi tindakan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dan 1 pertemuan untuk melaksanakan tes pada siklus I agar dapat memperoleh peningkatan hasil belajar PAI pada peserta

didik. Siklus I dilakukan dengan jadwal berikut:

No	Siklus	Pertemuan	Tanggal	Kegiatan
1	I	1	Kamis, 10-02-2022	Mengajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL)
2	I	2	Jum'at, 11-02-2022	Tes siklus I

*Tabel 4. 5 Jadwal Kegiatan Siklus I*

Saat proses siklus I berjalan, peneliti telah mengikuti pedoman yang sudah direncanakan dalam RPP. Prosedur pelaksanaan siklus I digambarkan dengan aktivitas di bawah ini:

a) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan hari Kamis, 10 Februari 2022 pukul

09.00-11.25 WIB dilakukan selama 2 jam pembelajaran yang dihadiri 29 peserta didik, 7 putra dan 22 putri. Proses pembelajaran saat siklus I pertemuan pertama dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah peneliti rancang sebelumnya.

Materi pelajaran PAI pada pertemuan pertama yaitu tentang iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT, diantaranya ialah menjelaskan tentang pengertian iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT, dalil naqli tentang iman kepada Rasul Allah SWT, sifat-sifat Rasul-Rasul Allah SWT, tugas Rasul-Rasul Allah SWT, sikap mengimani

Rasul Allah SWT, hikmah beriman kepada Rasul-Rasul Allah SWT. Kegiatan pembelajaran, pertama-tama dimulai dengan pendahuluan, kemudian inti, dan dilanjut penutup.

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan, yakni guru memberikan salam, kemudian memulai pembelajaran dengan doa bersama, setelah itu guru mengkondisikan kelas sehingga menjadi kondusif sehingga menunjang proses pembelajaran dengan meminta peserta didik merapikan papan tulis dan tempat duduk, mempersiapkan buku pelajaran dan buku referensi serta alat tulis yang penting. Kemudian guru mengajak peserta didik supaya proaktif



dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan guru memberikan penjelasan mengenai materi yang akan dipelajari serta tujuan pembelajaran yang dicapai. Setelah itu guru melakukan kesepakatan dengan peserta didik mengenai kegiatan yang akan dilakukan.

Tahap kegiatan inti, guru menggali pengetahuan peserta didik tentang materi iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT, kemudian dilanjutkan dengan guru menjelaskan materi tersebut, kemudian dilanjutkan peserta didik meresum materi kemudian mendiskusikan dengan teman-teman sekelas tentang materi tersebut.

Tahap kegiatan penutup, pembelajaran ditutup dengan guru memberi waktu kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, kemudian guru memberi penguatan serta memberi motivasi agar peserta didik tidak malu untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran ditutup dengan berdoa, mengucapkan hamdalah dan salam.

b) Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan hari Jum'at, 11 Februari 2022 pukul 09.00-11.25 WIB dilaksanakan selama 2 jam pembelajaran yang dihadiri 29 peserta didik, 7 putra dan 22 putri.

Proses pembelajaran saat siklus I pertemuan kedua dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah peneliti rancang sebelumnya.

Materi pelajaran PAI ketika pertemuan ke-2 iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT, diantaranya ialah menjelaskan tentang pengertian iman kepada Rasul-Rasul Allah SWT, dalil naqli tentang iman kepada Rasul Allah SWT, sifat-sifat Rasul-Rasul Allah SWT, tugas Rasul-Rasul Allah SWT, sikap mengimani Rasul Allah SWT, hikmah beriman kepada Rasul-Rasul Allah SWT. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru mengulas materi

yang sudah dibahas kemarin, kemudian guru memberikan 10 soal pertanyaan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yakni berupa kahoot dengan link sebagai berikut:

[https://create.kahoot.it/details/a895357b-ca7d-4912-afa2-75e9678002b8,](https://create.kahoot.it/details/a895357b-ca7d-4912-afa2-75e9678002b8)

kemudian dilanjut dengan guru membahas satu per satu 10 soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik, dilanjut guru memberi kesempatan pada peserta didik mengenai pertanyaan yang belum dipahami, kemudian diakhiri dengan guru menutup pembelajaran dengan hamdalah dan salam.

### 3) Pengamatan

#### a) Hasil observasi guru

Selama proses pembelajaran berlangsung dalam siklus I, ada beberapa catatan yang wajib diperbaiki oleh peneliti untuk pertemuan berikutnya sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai. Catatan yang diberikan dari kolabolator untuk peneliti pada siklus I pertemuan ke-1 yakni: (1) peneliti seharusnya menjawab dengan eksklusif duduk perkara yang terjadi dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung; (2) peneliti menjelaskan materi terlalu cepat. Catatan yang diberikan oleh kolaborator tersebut sebagai informasi

penting supaya peneliti dapat memperbaiki pada pertemuan selanjutnya.

Catatan dari kolaborator untuk peneliti pada siklus I pertemuan ke-2 yakni peneliti tidak begitu cekatan ketika ada kendala dalam proses pembelajaran dengan penerapan model *Game Based Learning*.

b) Hasil observasi siswa

Siklus I pertemuan ke-1 dan ke-2 semua peserta didik datang tepat waktu.

Dapat disimpulkan bahwa menurut peneliti peserta didik tidak mempunyai masalah dalam hal kedisiplinan.

Disiplin adalah modal dasar bagi peserta didik sehingga dapat maju

dalam sebuah pendidikan. Selanjutnya, seluruh peserta didik membawa buku pelajaran PAI yang digunakan untuk sumber belajar. Seluruh peserta didik juga telah menyiapkan alat tulis mereka. Ketika tahap ini, dapat dilihat bahwa peserta didik begitu antusias dalam menyimak pelajaran di dalam kelas serta mempunyai motivasi belajar yang baik.

Tahap penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, peserta didik belum begitu paham dan masih bingung dalam mengikuti prosedur pada pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* sebab model pembelajaran ini

bagi mereka adalah suatu yang baru diterapkan dalam proses pembelajaran di dalam kelas. Peneliti membutuhkan waktu agar peserta didik dapat lebih terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*.

Konsentrasi peserta didik cukup meningkat dengan diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*. Konsentrasi tersebut dapat dilihat dari peserta didik yang sebelum diterapkan model pembelajaran *Game Based Learning*, suka berbincang-bincang sendiri dengan temannya dan juga mainan hp sendiri, kini peserta didik menjadi lebih fokus dan konsentrasi pada pelajaran PAI setelah



diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning*.

c) Hasil tes siklus I

Setelah memberikan tindakan sebanyak 2 pertemuan pada siklus I, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Tes siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 11 Februari 2022. Hasil tes siklus I dapat dilihat pada tabel berikut ini:

No	Nama	L/P	Nilai	Katagori	Ket
1	Adellia Salsabila	P	80	Sangat bagus	Tuntas
2	Adhe Litha Octha Amandhani	P	80	Sangat bagus	Tuntas
3	Adika Prasetyo	L	90	Istimewa	Tuntas

4	Adita Ainnur Rahmania Isna Saputri	P	70	Bagus	Tuntas
5	Alfia Nur Baidhah	P	90	Istimewa	Tuntas
6	Ali Akbar Rizqyansyah	L	90	Istimewa	Tuntas
7	Anas Maulana	L	90	Istimewa	Tuntas
8	Andhies Ardhiyanti Rahma Pratiwi	P	100	Istimewa	Tuntas
9	Andika Imam Pangestu	L	0	Sangat kurang	Belum tuntas
10	Anggi Novita Sari	P	0	Sangat kurang	Belum tuntas
11	Annisa Firma Safitri	P	90	Istimewa	Tuntas
12	Ayena Saskia Cahya Wasqita	P	90	Istimewa	Tuntas
13	Ayu Septianingrum	P	90	Istimewa	Tuntas
14	Chelsy Imro'atul Elya	P	80	Sangat bagus	Tuntas

15	Daniel Herdy Wijaya	L	0	Sangat kurang	Belum tuntas
16	Danira Tri Utami	P	70	Bagus	Tuntas
17	Delviana Putri Rahmawati	P	80	Sangat bagus	Tuntas
18	Desi Puspitasari	P	80	Sangat bagus	Tuntas
19	Diah Ayu Anggraini	P	80	Sangat bagus	Tuntas
20	Dian Nur Rohmawati	P	80	Sangat bagus	Tuntas
21	Dimas Aditya Rahman	L	80	Sangat bagus	Tuntas
22	Dina Listiani	P	80	Sangat bagus	Tuntas
23	Dita Pita Ningrum	P	80	Sangat bagus	Tuntas
24	Dwi Amalia Tasya	P	80	Sangat bagus	Tuntas
25	Eka May'ana Candra Pratiwi	P	80	Sangat bagus	Tuntas
26	Eka Nisa' Choiriyah	P	80	Sangat bagus	Tuntas
27	Ferry Putra Pratama	L	80	Sangat bagus	Tuntas

28	Ike Nur Astriani	P	80	Sangat bagus	Tuntas
29	Intan Febri Ariani	P	80	Sangat bagus	Tuntas
<b>Jumlah nilai keseluruhan peserta didik</b>					<b>2150</b>
<b>Nilai rata-rata</b>					<b>74,13</b>

*Tabel 4. 6 Hasil Tes Siklus I*

Berdasarkan tabel 4.6 di atas, maka dapat dihitung nilai rata-rata peserta didik dari hasil tes siklus I, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$\sum X = 2150$$

$$\sum N = 29$$

$$X = \frac{2150}{29}$$

$$X = 74,13$$

Berikut daftar kategori hasil tes pada siklus I:

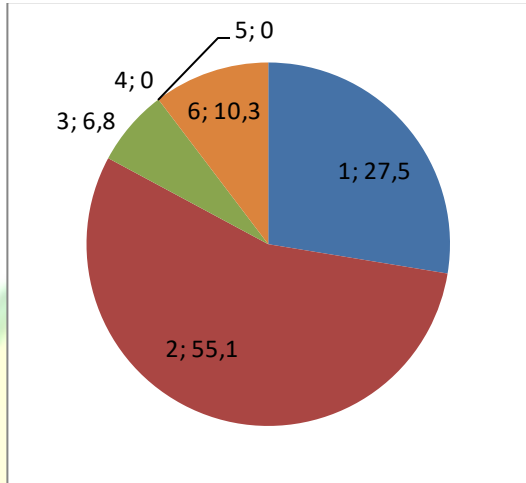
No	Interval Skor	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	90 – 100	Istimewa	8	27,5
2	80 – 89	Sangat bagus	16	55,1
3	70 – 79	Bagus	2	6,8
4	60 – 69	Cukup	-	-
5	50 – 59	Kurang	-	-
6	< 50	Sangat kurang	3	10,3

*Tabel 4. 7 Katagori Hasil Tes Siklus I*

Berdasarkan tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa, 3 atau 10,3% peserta didik masuk dalam kategori sangat kurang, 2 atau 6,8% peserta didik masuk dalam katagori bagus, 16 atau 55,1%

peserta didik masuk dalam katagori sangat bagus, dan 8 atau 27,5% peserta didik masuk dalam katagori istimewa. Tidak ada peserta didik yang masuk dalam katagori kurang dan cukup. Perolehan nilai tertinggi peserta didik pada tes siklus I yakni 100, sedangkan nilai terendah peserta didik pada siklus 1 yakni 70. Adapun nilai rata-rata peserta didik saat tes siklus I yakni 74,13 yang berada pada kategori bagus.

Supaya gambaran terlihat lebih jelas mengenai hasil dari tes siklus I peserta didik untuk pelajaran PAI, maka dapat dilihat pada grafik sebagai berikut:



*Grafik 4.3 Hasil Tes Siklus I*



Berdasarkan tabel 4.6 hasil tes siklus I, maka dapat dihitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase ketuntasan belajar

$F$  = Jumlah peserta didik yang tuntas

$N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$F = 26$$

$$N = 29$$

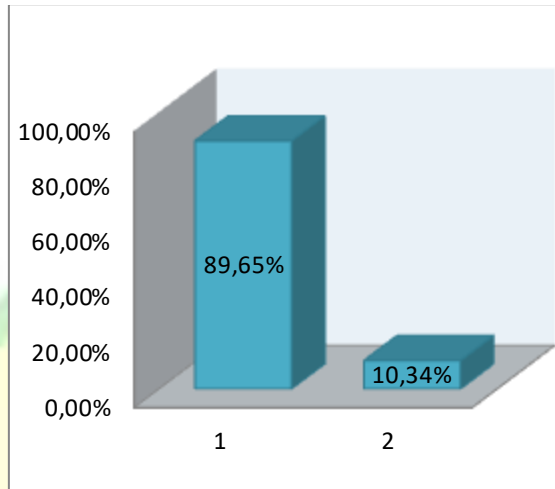
$$P = \frac{26}{29} \times 100\%$$

$$P = 89,65\%$$

Terdapat 26 atau 89,65% peserta didik yang diatas KKM dan hanya 3 atau 10,34 peserta didik yang tidak mencapai KKM.

Supaya gambar terlihat lebih jelas, maka dapat dilihat dengan menggunakan diagram berikut ini:





**Grafik 4. 4 Pencapaian KKM Tes Siklus I**

Berdasarkan pada hasil tersebut peserta didik kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo butuh diberikan perbaikan lagi, baik itu menggunakan perbaikan secara kualitatif maupun kuantitatif, karena masih terdapat 3 peserta didik yang belum memahami sama sekali model pembelajaran *Game Based Learning*. Oleh sebab itu, peneliti akan memberikan

tindakan pada peserta didik kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo dalam bentuk siklus II. Peneliti akan melakukan kegiatan pembelajaran PAI dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL).

#### 4) Refleksi

Pengimplementasian model pembelajaran *Game Based Learning* pada siklus I, terdapat beberapa perkembangan dan peningkatan yang telah dilakukan oleh peserta didik. Namun demikian, ada juga beberapa hal yang perlu direncanakan dan diorganisasikan kembali sehingga dapat memberikan perubahan pada siklus berikutnya. Beberapa hal yang harus dirancang dan diorganisasikan kembali

supaya memberikan perubahan pada siklus berikutnya.

Perkembangan dan peningkatan yang telah dicapai oleh peserta didik ketika siklus I yakni: Nilai rata-rata peserta didik ketika siklus I meningkat yakni 74,13 yang berada pada kategori bagus. Angka tersebut meningkat jauh lebih baik jika dibandingkan dengan hasil tes pra siklus yakni 48,96 yang berada pada kategori sangat kurang, tetapi hasil ini belum memuaskan serta belum mencapai target penelitian. Sedangkan dalam aspek konsentrasi masih terdapat beberapa peserta didik yang belum sama sekali konsentrasi ketika memahami pembelajaran PAI dengan menggunakan

model pembelajaran *Game Based Learning*. Disini terdapat berapa hal penting yang wajib dirancang dan diorganisasi ulang sehingga dapat mencapai perbaikan maksimal pada siklus berikutnya:

- 1) Tahap persiapan: Pada tahap persiapan, terdapat beberapa peserta didik yang datang terlambat masuk dalam kelas, mereka beralasan bahwa terlambat karena membeli makan di kantin sekolah dan pergi ke kamar mandi. Supaya dapat mengatasi masalah tersebut guru memberikan sanksi atau hukuman bagi peserta didik yang terlambat masuk ke dalam kelas lebih dari 5 menit. Tidak hanya masalah

kedisiplinan, tetapi ada juga beberapa peserta didik yang lupa tidak membawa alat tulis. Sebagian peserta didik beralasan bahwa mereka lupa membawanya, ada juga yang beralasan alat tulis mereka hilang, dan ada juga yang beralasan tidak punya alat tulis. Supaya dapat mengatasi permasalahan tersebut, guru terlebih dahulu akan memeriksa alat tulis peserta didik sebelum dimulainya pembelajaran. Jika ada yang tidak membawa, maka mereka harus meminjam terlebih dahulu kepada temannya.

2) Tahap pelaksanaan: Pada tahap pelaksanaan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL), terdapat

peserta didik yang terlihat bingung dan tidak konsentrasi dalam mengikuti pembelajaran. Ada pula peserta didik yang kurang semangat dalam pembelajaran, untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan menyampaikan motivasi kepada peserta didik. Agar peserta didik terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*, peneliti terlebih dahulu akan mengajarkan kepada mereka cara menggunakan model tersebut dengan lebih cermat serta perlahan, menjelaskan mekanisme model pembelajaran *Game Based Learning* dengan berulang-ulang dan juga

menanyakan apakah ada kesulitan ataupun tidak.

- 3) Tahap pengamatan: pada tahap ini, sikap peserta didik ketika belajar masih perlu untuk diperbaiki. Sebagian besar peserta didik kurang memperhatikan penjelasan dari guru dengan serius dan ngobrol sendiri dengan temannya, ada pula yang mainan handphone. Peserta didik masih tidak percaya diri ketika menyajikan hasil belajar di depan kelas. Supaya dapat mengatasi permasalahan tersebut, guru akan diam sejenak sehingga kelas menjadi hening, kemudian dilanjutkan dengan melakukan *ice breaking* dan meminta peserta didik yang ngobrol untuk menjelaskan

pelajaran yang sudah diterangkan tadi.

Upaya tersebut akan membuat peserta didik kembali konsentrasi ke dalam pelajaran dan membuat peserta didik lain jera.

- 4) Tahap penutup: pada tahap ini sebagian peserta didik masih kesulitan untuk membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajarinya. Supaya dapat mengatasi permasalahan tersebut, guru membantu peserta didik agar dapat membuat kesimpulan. Setelah itu, guru memberikan peserta didik apresiasi dan *reward* bagi peserta didik yang serius dalam mengerjakan tugas serta yang mendapatkan nilai bagus.



## b. Deskripsi siklus II

Siklus II dilakukan sebagai reaksi terhadap hasil dari tes siklus I, di mana nilai rata-rata peserta didik pada tes siklus I adalah 74,13 yang berada pada kategori bagus. Siklus II dilakukan selama 2 kali pertemuan. 1 pertemuan digunakan untuk memberikan perlakuan dengan menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dan 1 pertemuan digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar PAI dari tes siklus II. Langkah-langkah peneliti yang akan dilakukan ketika siklus II, menggunakan 4 tahap yakni perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Hasil analisis pada siklus II akan dijadikan refleksi untuk siklus berikutnya.

Siklus II dilakukan pada kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo, diantaranya ialah:

1) Perencanaan

Ketika awal peneliti memberikan tindakan siklus II pada peserta didik, peneliti lebih dulu akan merancang sebuah rancangan dalam proses pembelajaran PAI melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*. Berikut hal yang dilakukan peneliti saat perencanaan kegiatan, yakni sebagai berikut:

a) Menyusun RPP

Hari Senin, tanggal 11 Februari 2022 peneliti berdiskusi tentang RPP yang telah disusun bersama kolabolator yaitu guru PAI kelas TKJ 1 supaya

dapat melihat apakah materi sesuai dengan tingkatan peserta didik.

b) Menyiapkan perangkat mengajar

Hal-hal yang disiapkan adalah sebagai berikut:

- RPP
- Lembar KKM
- Instrumen penilaian yang terdiri dari soal, jawaban, dan rubrik penilaian
- Materi yang hendak disampaikan
- Lembar kerja peserta didik
- Lembar pengamatan tindakan siswa
- Lembar pengamatan tindakan guru
- Instrumen pendukung lainnya seperti gambar, buku, dan LKS dan juga yang dapat menunjang dalam pembelajaran

c) Memperkenalkan model pembelajaran yang akan diterapkan, yakni model pembelajara *Game Based Learning*

Peneliti memperkenalkan model pembelajaran *Game Based Learning* kepada seluruh peserta didik dalam pembelajaran PAI di dalam kelas agar pada saat proses penelitian berjalan dengan lancar.

## 2) Pelaksanaan

Siklus II dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. 1 pertemuan untuk memberi tindakan melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dan 1 pertemuan untuk melaksanakan tes pada siklus II agar dapat memperoleh peningkatan hasil belajar PAI pada peserta

didik. Siklus II dilakukan dengan jadwal berikut:

No	Siklus	Pertemuan	Tanggal	Kegiatan
1	II	1	Rabu, 16-02-2022	Mengajar dengan menggunakan model pembelajaran <i>Game Based Learning</i> (GBL)
2	II	2	Jum'at, 18-02-2022	Tes siklus II

**Tabel 4. 8 Jadwal Kegiatan Siklus II**

Saat proses siklus I berjalan, peneliti telah mengikuti pedoman yang sudah direncanakan dalam RPP. Prosedur pelaksanaan siklus I digambarkan dengan aktivitas di bawah ini:

a) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan hari Rabu, 16 Februari 2022 pukul

09.00-11.25 WIB dilakukan selama 2 jam pembelajaran yang dihadiri 29 peserta didik, 7 putra dan 22 putri. Proses pembelajaran saat siklus II pertemuan pertama dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah peneliti rancang sebelumnya.

Materi pelajaran PAI pada pertemuan pertama yaitu tentang pengurusan jenazah, diantaranya ialah menjelaskan tentang kewajiban kaum muslimin yang masih hidup terhadap jenazah, syarat memandikan jenazah, ketentuan mengafani jenazah, rukun shalat jenazah, larangan yang berhubungan dengan penguburan

jenazah, ta'ziah dan hukum ziarah. Kegiatan pembelajaran, pertama-tama dimulai dengan pendahuluan, kemudian inti, dan dilanjut penutup.

Pembelajaran dimulai dengan kegiatan pendahuluan, yakni guru memberikan salam, kemudian memulai pembelajaran dengan doa bersama, setelah itu guru mengkondisikan kelas supaya kondusif sehingga dapat mendukung proses pembelajaran dengan cara meminta kepada peserta didik supaya membersihkan papan tulis serta merapikan tempat duduk masing-masing, menyiapkan buku pelajaran serta buku referensi yang relevan dan juga alat tulis yang diperlukan,

kemudian guru mengajak peserta didik supaya dapat proaktif dalam pembelajaran, dilanjut dengan guru memberikan penjelasan tentang cakupan materi yang akan dipelajari beserta tujuan pembelajaran yang akan dicapai, setelah itu guru membuat kesepakatan dengan peserta didik terkait kegiatan yang akan dilakukan.

Tahap kegiatan inti, guru menggali pengetahuan peserta didik tentang materi pengurusan jenazah, kemudian dilanjut dengan guru menjelaskan materi tersebut. Peserta didik mempraktikkan shalat jenazah, setelah itu dilanjut peserta didik meresum materi kemudian



mendiskusikan dengan teman-teman sekelas tentang materi tersebut.

Tahap kegiatan penutup, pembelajaran ditutup dengan guru memberi waktu kepada peserta didik untuk bertanya mengenai materi yang belum dipahami, kemudian guru memberi penguatan serta memberi motivasi agar peserta didik tidak malu untuk bertanya mengenai hal yang belum dipahami oleh peserta didik. Pembelajaran ditutup dengan berdoa, mengucapkan hamdalah dan salam.

b) Pertemuan kedua

Pertemuan ke-2 dilaksanakan hari Jum'at, 18 Februari 2022 pukul 09.00-11.25 WIB dilakukan selama 2 jam

pembelajaran yang dihadiri 29 peserta didik, 7 putra dan 22 putri. Proses pembelajaran saat siklus II pertemuan ke-2 dilaksanakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang sudah peneliti rancang sebelumnya.

Materi pelajaran PAI pertemuan ke-2 yaitu tentang pengurusan jenazah, diantaranya ialah menjelaskan tentang kewajiban kaum muslimin yang masih hidup terhadap jenazah, syarat memandikan jenazah, ketentuan mengafani jenazah, rukun shalat jenazah, larangan yang berhubungan dengan penguburan jenazah, ta'ziah dan hukum ziarah. Kegiatan

pembelajaran diawali dengan guru mengulas materi yang sudah dibahas kemarin, kemudian guru meminta kepada peserta didik agar dapat menjawab 10 pertanyaan dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* yakni berupa wordwall dengan link sebagai berikut:

<https://wordwall.net/play/30116/064/63>

0 , kemudian dilanjut dengan guru membahas satu per satu 10 soal yang telah dikerjakan oleh peserta didik, dilanjut guru memberi kesempatan pada peserta didik mengenai pertanyaan yang belum dipahami, kemudian diakhiri dengan guru menutup

pembelajaran dengan hamdalah dan salam.

### 3) Pengamatan

#### a) Hasil observasi guru

Ketika dalam proses pembelajaran pada siklus II, ada berapa catatan yang wajib peneliti perbaiki. Pada siklus II pertemuan pertama, catatan yang diberikan kolaborator yakni: (1) sudah baik dalam mengkondisikan kelas; (2) dalam menyikapi pertanyaan dan kendala dalam proses pembelajaran sudah lebih baik dari pada siklus I kemarin.

Catatan kolaborator untuk peneliti pada siklus II pertemuan kedua yakni agar peneliti jauh lebih meningkatkan

saat mengajar dengan menggunakan model *Game Based Learning*.

b) Hasil observasi siswa

Siklus II pertemuan pertama dan kedua semua peserta didik datang tepat waktu. Dapat disimpulkan bahwa menurut peneliti peserta didik tidak memiliki masalah dalam kedisiplinan. Disiplin adalah modal utama bagi peserta didik untuk dapat maju dalam sebuah pendidikan. Selanjutnya, seluruh peserta didik membawa buku pelajaran PAI sebagai sumber belajar. Seluruh peserta didik juga telah menyiapkan alat tulis masing-masing. Ketika tahap ini, terlihat bahwa peserta didik cukup antusias dalam mengikuti

pelajaran di dalam kelas serta mempunyai motivasi belajar yang baik.

Tahap penerapan model pembelajaran *Game Based Learning*, peserta didik sudah paham dan siap untuk dilakukan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* karena model pembelajaran ini sudah pernah diterapkan pada siklus I.

Konsentrasi peserta didik juga cukup begitu meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning*. Konsentrasi tersebut dilihat dari peserta didik yang sebelum diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning*,

suka berbincang-bincang sendiri dengan temannya dan juga mainan hp sendiri, kini peserta didik menjadi lebih fokus dan konsentrasi pada pelajaran PAI setelah diterapkannya model pembelajaran *Game Based Learning*.

c) Hasil tes siklus II

Setelah memberikan tindakan sebanyak 2 pertemuan pada siklus II, peneliti mengevaluasi hasil pembelajaran peserta didik untuk mengetahui perkembangan peserta didik. Tes siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, tanggal 18 Februari 2022. Hasil tes siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>L / P</b>	<b>Nilai</b>	<b>Katagori</b>	<b>Ket</b>
1	Adellia Salsabila	P	100	Istimewa	Tuntas
2	Adhe Litha Octha Amandhani	P	100	Istimewa	Tuntas
3	Adika Prasetyo	L	100	Istimewa	Tuntas
4	Adita Ainnur Rahmania Isna Saputri	P	90	Istimewa	Tuntas
5	Alfia Nur Baidhah	P	100	Istimewa	Tuntas
6	Ali Akbar Rizqyansyah	L	100	Istimewa	Tuntas
7	Anas Maulana	L	100	Istimewa	Tuntas
8	Andhies Ardhiyanti Rahma Pratiwi	P	100	Istimewa	Tuntas
9	Andika Imam Pangestu	L	90	Istimewa	Tuntas
10	Anggi Novita Sari	P	80	Sangat bagus	Tuntas
11	Annisa Firma Safitri	P	100	Istimewa	Tuntas
12	Ayena Saskia Cahya Wasqita	P	100	Istimewa	Tuntas



13	Ayu Septianingrum	P	100	Istimewa	Tuntas
14	Chelsy Imro'atul Elya	P	90	Istimewa	Tuntas
15	Daniel Herdy Wijaya	L	80	Sangat bagus	Tuntas
16	Danira Tri Utami	P	80	Sangat bagus	Tuntas
17	Delviana Putri Rahmawati	P	90	Istimewa	Tuntas
18	Desi Puspitasari	P	100	Istimewa	Tuntas
19	Diah Ayu Anggraini	P	100	Istimewa	Tuntas
20	Dian Nur Rohmawati	P	90	Istimewa	Tuntas
21	Dimas Aditya Rahman	L	90	Istimewa	Tuntas
22	Dina Listiani	P	90	Istimewa	Tuntas
23	Dita Pita Ningrum	P	90	Istimewa	Tuntas
24	Dwi Amalia Tasya	P	90	Istimewa	Tuntas
25	Eka May'ana Candra Pratiwi	P	90	Istimewa	Tuntas
26	Eka Nisa' Choiriyah	P	100	Istimewa	Tuntas
27	Ferry Putra Pratama	L	90	Istimewa	Tuntas

28	Ike Nur Astriani	P	90	Istimewa	Tuntas
29	Intan Febri Ariani	P	100	Istimewa	Tuntas
<b>Jumlah nilai keseluruhan peserta didik</b>					<b>2720</b>
<b>Nilai rata-rata</b>					<b>93,79</b>

*Tabel 4. 9 Hasil Tes Siklus II*

Berdasarkan tabel 4.9 di atas, maka dapat dihitung nilai rata-rata peserta didik dari hasil tes siklus II, dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$X = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

$\sum X$  = Jumlah semua nilai peserta didik

$\sum N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$\sum X = 2720$$

$$\sum N = 29$$

$$X = \frac{2720}{29}$$

$$X = 93,79$$

Berikut daftar kategori hasil tes pada siklus II:

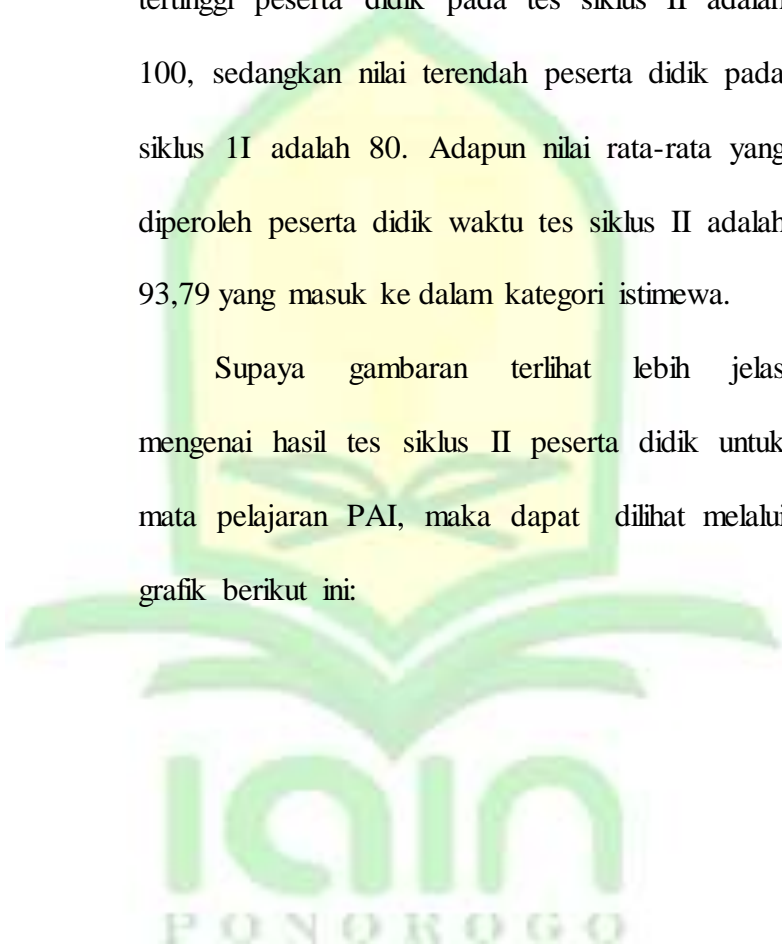
No	Interval Skor	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase (%)
1	90 – 100	Istimewa	26	89,6
2	80 – 89	Sangat bagus	3	10,3
3	70 – 79	Bagus	-	-
4	60 – 69	Cukup	-	-
5	50 – 59	Kurang	-	-
6	< 50	Sangat kurang	-	-

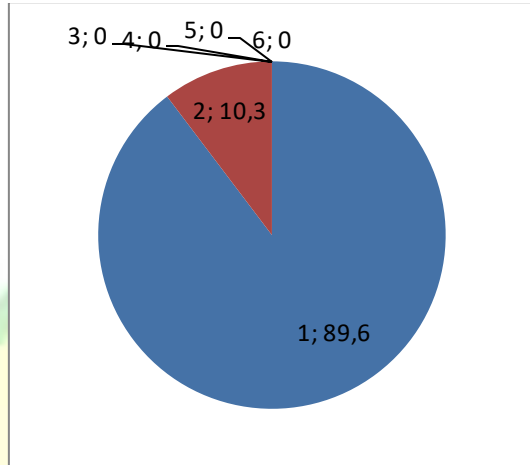
*Tabel 4. 10 Katagori Hasil Tes Siklus II*

Berdasarkan tabel 4.10 di atas menunjukkan bahwa, 3 atau 10,3% peserta didik masuk dalam kategori sangat bagus, 26 atau 89,6% peserta didik masuk dalam katagori bagus. Tidak ada

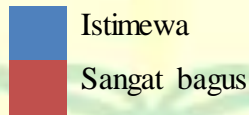
peserta didik yang masuk dalam katagori sangat kurang, kurang, cukup dan bagus. Perolehan nilai tertinggi peserta didik pada tes siklus II adalah 100, sedangkan nilai terendah peserta didik pada siklus II adalah 80. Adapun nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik waktu tes siklus II adalah 93,79 yang masuk ke dalam kategori istimewa.

Supaya gambaran terlihat lebih jelas mengenai hasil tes siklus II peserta didik untuk mata pelajaran PAI, maka dapat dilihat melalui grafik berikut ini:





*Grafik 4. 5 Hasil Tes Siklus II*



Berdasarkan pada tabel 4.9 hasil tes siklus II, maka dapat dihitung persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Presentase ketuntasan belajar

$F$  = Jumlah peserta didik yang tuntas

$N$  = Jumlah seluruh peserta didik

Diketahui:

$$F = 29$$

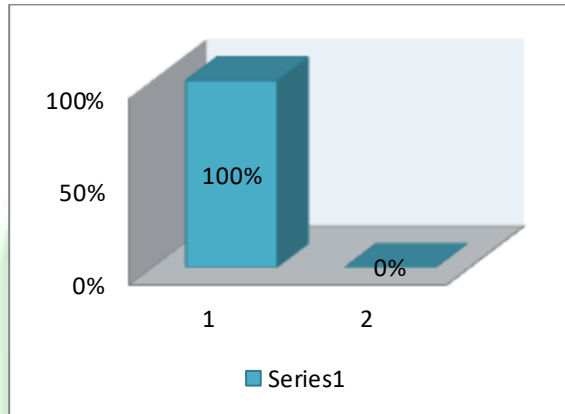
$$N = 29$$

$$P = \frac{29}{29} \times 100\%$$

$$P = 100\%$$

Seluruh peserta didik yang berjumlah 29 atau 100% peserta didik masuk dalam katagori di atas KKM.

Supaya gambaran dapat terlihat lebih jelas, maka dapat dilihat melalui diagram berikut:



*Grafik 4. 6 Pencapaian KKM Tes Siklus II*

Berdasarkan pada hasil dari siklus II peserta didik kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo sudah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan baik secara kualitatif maupun kuantitatif, yang mana indikator keberhasilan hasil belajar secara klasikal minimal 75% dari jumlah peserta didik yang telah mencapai KKM yang ditetapkan yakni 75 secara perorangan. Oleh

karena itu, peneliti tidak akan memberikan tindakan lagi pada peserta didik kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo.

#### 4) Refleksi

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pelajaran PAI pada siklus II, ada banyak peningkatan yang telah dicapai oleh peserta didik. Peningkatan yang dicapai oleh peserta didik pada waktu siklus II yaitu: Nilai rata-rata peserta didik ketika siklus II meningkat yakni 93,79 yang sudah masuk ke dalam kategori istimewa. Angka tersebut meningkat dan jauh lebih baik jika dibandingkan dengan rata-rata hasil tes siklus I yakni 74,13 yang masuk dalam kategori bagus. Hasil tes siklus II



telah mencapai indikator atau target keberhasilan penelitian.

### C. Pembahasan

Berdasarkan paparan data pra penelitian dan paparan data penelitian, maka dapat diperoleh jawaban dari pertanyaan penelitian yang telah diajukan yakni: **“Bagaimana penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan hasil belajar PAI pada siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pembelajaran 2021/2022?”**

Menurut Salen dan Zimmerman yang dikutip dari buku *“Handbook Of Game Based Learning”* karangan Jan L. Plass, Richard E. Mayer dan Bruce D. Homer mendefinisikan *game* merupakan sistem yang dimana pemain terlibat dalam sebuah konflik

buatan, yang telah ditentukan oleh aturan sehingga dapat menghasilkan hasil yang dapat diukur. Pembelajaran berbasis *game* ialah tugas pembelajaran didesain ulang supaya dapat lebih menarik, bermakna dan pada akhirnya dapat digunakan untuk belajar sehingga menjadikan pembelajaran yang efektif.<sup>42</sup> Peneliti menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) ini pada pelajaran pendidikan agama Islam (PAI). Pendidikan agama Islam menurut Hendro, sebagaimana dikutip oleh Mohammad Jailani, Hendro Widodo, Siti Fatimah pada jurnal dengan judul “Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam” yaitu suatu proses yang dapat membuat seseorang

---

<sup>42</sup> Plass, Mayer, and Homer, Op.Cit., h.8–9.

melakukan suatu kegiatan pembelajaran sehingga memiliki rencana yang sangat matang supaya dapat menentukan bagaimana pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuannya secara efektif dan efisien dalam sebuah ranah pendidikan Islam.<sup>43</sup>

Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* pada pelajaran PAI diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil belajar menurut Oemar Hamalik sebagaimana dikutip oleh Teni Nurrita dalam jurnal “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”, hasil belajar adalah apabila seseorang telah melakukan aktivitas belajar sehingga menunjukkan perubahan tingkah laku pada orang tersebut.<sup>44</sup>

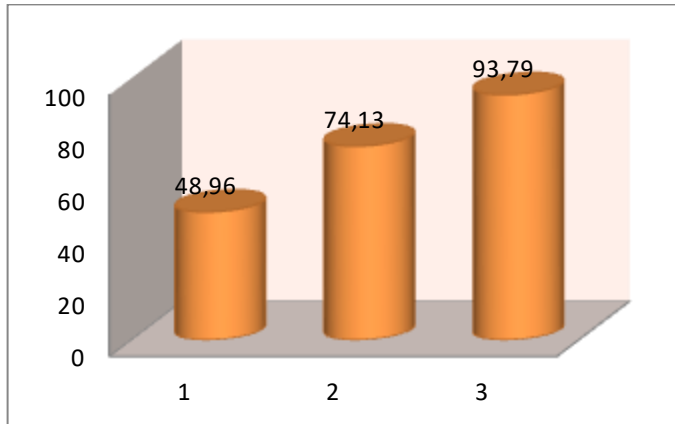
---

<sup>43</sup> Jailani, Widodo, and Fatimah, Op.Cit., h.145–46.

<sup>44</sup> Nurrita, Op.Cit., h.174–175.

Data peningkatan hasil belajar yaitu data yang dapat diperoleh dari hasil belajar di setiap siklusnya. Dimana data tersebut diperoleh dengan cara memberikan serangkaian soal yang telah tersusun dari materi yang telah disampaikan pengajar kepada siswa. Penyusunan soal dilakukan secara *kolaboratif* dengan melibatkan guru mata pelajaran PAI. Soal yang telah dibuat selanjutnya diberikan kepada siswa agar dapat mengetahui pemahaman siswa tentang materi yang telah disampaikan oleh pengajar. Penelitian ini dilakukan evaluasi belajar sebanyak 3 kali, yang pertama pada pra siklus, yang kedua pada siklus I, yang ketiga pada siklus II. Penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada pelajaran PAI sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo

Tahun pelajaran 2021/2022 dapat dilihat dengan menggunakan grafik di berikut ini:



*Grafik 4. 7 Peningkatan Nilai Rata-Rata Siswa dalam Pembelajaran PAI*

- 1 Pra siklus
- 2 Siklus I
- 3 Siklus II

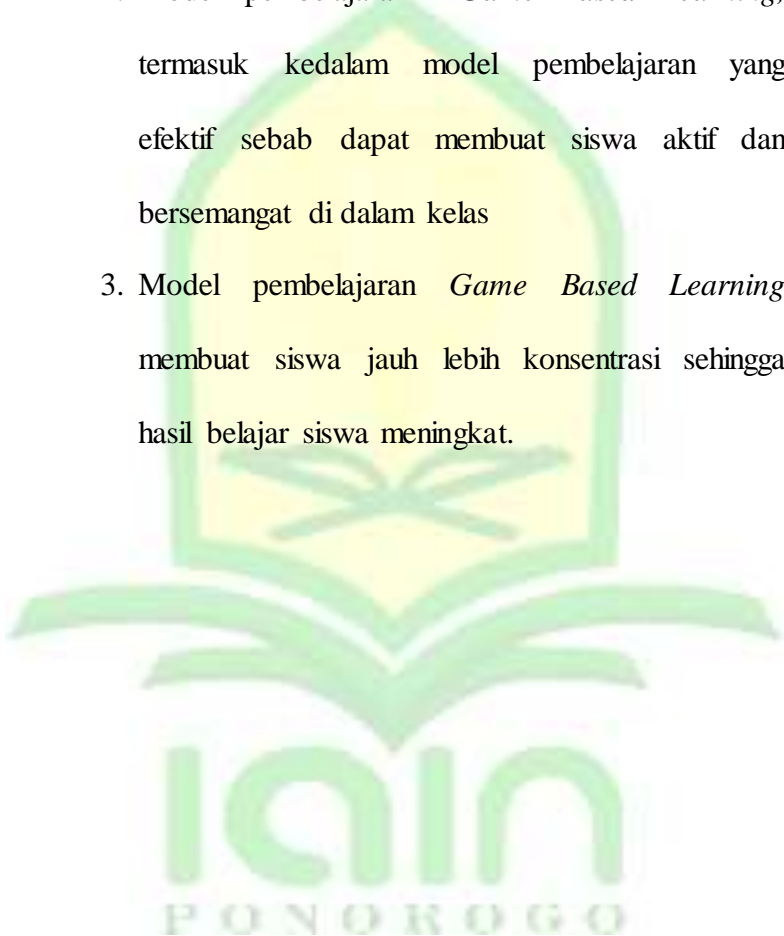
Grafik 4.7 di atas menunjukkan bahwa nilai rata-rata peserta didik dari prasiklus sampai siklus II meningkat secara signifikan. Ketika tes prasiklus peserta didik mendapatkan nilai rata-rata 48,96 yang masuk pada kategori sangat kurang. Kemudian, ketika tes siklus I peserta didik mendapat nilai rata-rata 74,13 yang masuk pada katagori bagus. Selanjutnya, ketika tes siklus II peserta didik mendapat nilai rata-rata 93,79 yang masuk pada katagori istimewa.

Hasil penelitian tindakan kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo dapat dijelaskan dengan hipotesis tindakan yaitu “Melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* maka hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022 dapat ditingkatkan.” Hal itu dikarenakan siswa sudah

bisa konsentrasi dalam pembelajaran di dalam kelas. Konsentrasi siswa dalam pembelajaran di dalam kelas sangat mempengaruhi hasil belajar siswa di kelas, sebab penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memerlukan konsentrasi sangat tinggi, dimana ketika anak tidak konsentrasi maka anak langsung ketinggalan dalam *game* tersebut. Berdasarkan penjelasan rinci tersebut, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Game Based Learning* berhasil meningkatkan hasil belajar PAI kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dari pra siklus sampai dengan berakhir disiklus II menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan, dengan begitu tindak lanjut dari penelitian ini adalah, sebagai berikut:

1. Model pembelajaran *Game Based Learning* dapat diterapkan di SMKN 2 Ponorogo
2. Model pembelajaran *Game Based Learning*, termasuk kedalam model pembelajaran yang efektif sebab dapat membuat siswa aktif dan bersemangat di dalam kelas
3. Model pembelajaran *Game Based Learning* membuat siswa jauh lebih konsentrasi sehingga hasil belajar siswa meningkat.





## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti, maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* maka hasil belajar mata pelajaran PAI siswa kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun pelajaran 2021/2022 meningkat secara signifikan, sebagaimana dapat dilihat dari hasil tes prasiklus siswa mendapatkan nilai rata-rata 48,96 yang masuk dalam kategori sangat kurang. Kemudian, pada tes siklus I siswa mendapatkan nilai rata-rata 74,13 yang masuk dalam kategori bagus. Selanjutnya, pada tes

siklus II siswa mendapatkan nilai rata-rata 93,79 yang masuk dalam kategori istimewa.

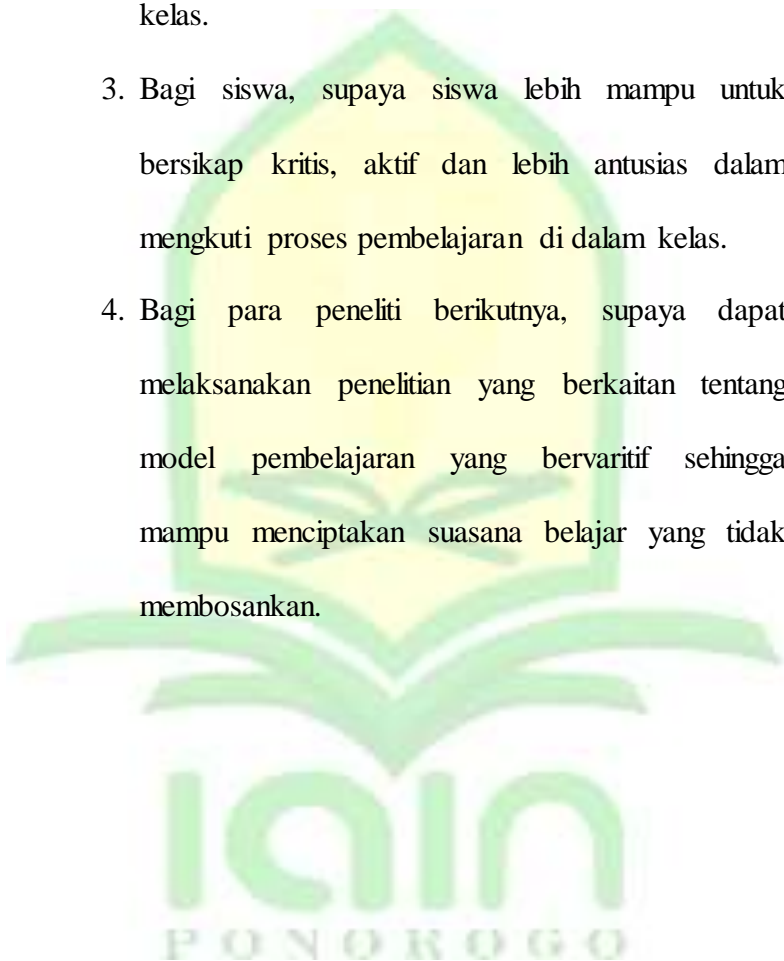
## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI, maka peneliti menyarankan hal-hal sebagai berikut :

1. Bagi sekolah, supaya dapat lebih meningkatkan kualitas belajar siswa dan dapat jauh lebih memperbaiki proses belajar mengajar dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan situasi di dalam kelas.
2. Bagi guru, supaya dapat menerapkan model pembelajaran yang lebih beragam sehingga mampu membangkitkan semangat belajar siswa,

siswa menjadi termotivasi dan siswa dapat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

3. Bagi siswa, supaya siswa lebih mampu untuk bersikap kritis, aktif dan lebih antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.
4. Bagi para peneliti berikutnya, supaya dapat melaksanakan penelitian yang berkaitan tentang model pembelajaran yang bervariasi sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang tidak membosankan.



## DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an dan terjemahannya. Departemen Agama RI. Bekasi: Cipta Bagus Segar. 2012
- Anggraini, Hayu Ika, Nurhayati, and Shirly Rizki Kusumaningrum. "Penerapan Media Pembelajaran Game Matematika Berbasis Hots Dengan Metode Digital Game Based Learning (DGBL) Di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Indonesia(Japendi)*, Vol. 2 No. 11 (November 2021).
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Astuti, Ika Asti, M. Suyanto, and Sukoco. "Penerapan Metode User Centered Design Pada Game Based Learning Terhadap Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Informasi Interaktif*, Vol.2, No.1 (Mei 2017).
- Aziz, Annas Nur. "Digital Game Based Learning (DGBL) Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Arab Kelas VII." Universitas Negeri Semarang, 2017.
- Dewi, Nindian Puspa, and Indah Listiowarni. "Impelementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal Resti*, Vol.3, No.2 (2019).
- Djamarah, Syaiful Bahri. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2011.
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. *Strategi Belajar Menajar*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.
- Fadjarajani, Siti, Ely Satiyasih Rosali, Siti Patimah, Fahrina Yustiasari Liriwati, Nasrullah, Ana Sriekaningsih, Achmad Daengs, et al. *Metodologi Penelitian Pendekatan Multidisipliner*. Gorontalo: Ideas Publishing, 2020.

- Firmasnyah, Mokh Iman. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar Dan Fungsi," *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, Vol.17, No.2 (2019).
- Ghony, M. Djunaidi, and Fauzan Almanshur. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012.
- Harisandy, Ruly. "Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas XI Pada Mata Pelajaran Pengendali Daya Tegangan Rendah SMK 1 Sedayu Melalui Model Kooperatif Tipe GI (GROUP INVESTIGATION)." Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Iskandar. *Metodologi Penelitian Dakwah*. Pasuruan: CV. Penerbit Qiara Media, 2022.
- Jailani, Mohammad, Hendro Widodo, and Siti Fatimah. "Pengembangan Materi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Implikasinya Terhadap Pendidikan Islam," *Jurnal Kependidikan Islam*, Volume 11 Nomor 1 (2021).
- Kadarudin. *Penelitian Di Bidang Ilmu Hukum (Sebuah Pemahaman Awal)*. Semarang: Formaci, 2021.
- Mu'azizah, Noviatul. "Implementasi Manajemen Program Siaksa Dalam Meningkatkan Pelayanan Pendidikan (Studi Kasus Di Sma Negeri 3 Ponorogo)." IAIN Ponorogo, 2020.
- Mujib, Fathul, and Nailur Rahmawati. *Metode Permainan-Permainan Edukatif Dalam Belajar Bahasa Arab*. Yogyakarta: Diva Press, 2011.
- Musthan, Zulkifli. "Model Pembelajaran PAI Berbasis TIK Yang Valid Dan Efektif Pada SMAN 4 Kendari," *Jurnal Of EST*, Vol.1, Nomer.1 (June 2015).
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah dan Tarbiyah*, Vol.3, No.1 (June 2018).

- Plass, Jan L., Richard E. Mayer, and Bruce D. Homer. *Handbook Of Game Based Learning*. London: The Massachusetts Institute of Technology, 2019.
- Priyonggo, David Agung. "Penerapan Game Based Learning Pada Siswa Kelas V SD Negeri Suro II Kecamatan Geyer Kabupaten Grobogan Pokok Bahasan Daur Air Dan Peristiwa Alam Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif." Universitas Negeri Semarang, 2010.
- Putri, Risma Meiliza. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 66 Kota Bengkulu Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray (TSTS) Tahun Ajaran 2019/2020." IAIN Bengkulu, 2020.
- Rijali, Ahmad. "Analisis Data Kualitatif," *Jurnal Alhadharah*, Vol.17, No.33 (June 2018).
- Rohidin, Ryan Zeini, Rihlah Nur Aulia, and Abdul Fadhil. "Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di SMAN 13 Jakarta)," *Jurnal Studi Al-Qur'an*, Vol. 11, No.2 (2015).
- Septantiningtyas, Niken, Magfud Dhofir, and Wardah Magfiroh Husain. *PTK (Penelitian Tindakan Kelas)*. Jawa Tengah: Lakeisha, 2020.
- Shobirin, Ma'as. *Konsep Dan Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish, 2016.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif Dan R&D)*. Bandung: ALFABETA, 2015.
- Sugiyono. *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2015.

- Susilawati, Silvia. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih Dengan Menggunakan Strategi Pembelajaran True Or False Di Kelas VIII ( PTK Di MTs Al-Khairiyah Pabuaran ).” Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2017.
- Ucas, Sukran. “Elementary School Teachers’ Views on Game-Based Learning as a Teaching Method,” *Journal Social and Behavioral Sciences*, Vol. 186, No.13 (May 2015).
- Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Ssetiawan. “Pengaruh Based-Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar,” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol.10. No. 3 (September 2020).

