



Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional ABC Lima Dasar pada Pembelajaran PAI di SMK Al-Fudlola' Porong Sidoarjo

Feby Cahyani Wulandari^{1*}, Askhabul Kirom², Ali Mohtarom³ Achmad Yusuf⁴

¹ Universitas Yudharta Pasuruan, Jawa Timur, Indonesia

*Corresponding author email: febycahyaniw@gmail.com

Article Info

Article history:

Received May 13, 2024

Approved June 11, 2024

Keywords:

Game Based Learning Model, ABC Lima Dasar, Islamic Religious Education Learning

ABSTRACT

This research and development aims to produce a learning model based on the traditional ABC Lima Dasar games that is effective and feasible for PAI learning at Al-Fudlola' Porong Sidoarjo Vocational School. This model was developed through a Research and Development (R&D) approach using the 4D development model, namely define, design stage, develop stage, disseminate stage. Data collection techniques use observation, interviews, and questionnaires. The game-based learning model as a learning model provides opportunities for students to interact, collaborate and explore actively in PAI learning. The results found that the Five Basic ABC learning model had a positive impact on students' cognitive, spiritual, emotional, language and socio-cultural abilities. The research results show students' positive response to this learning, describing the Five Basic ABC model as an effective, innovative alternative in PAI learning at Al-Fudlola' Porong Sidoarjo Vocational School.

ABSTRAK

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan model pembelajaran berbasis permainan tradisional ABC Lima Dasar yang efektif dan layak untuk pembelajaran PAI di SMK Al-Fudlola' Porong Sidoarjo. Model ini dikembangkan melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan menggunakan model pengembangan 4D yakni *define* (pendefinisian), tahap design (perancangan), tahap develop (pengembangan), tahap disseminate (penyebarluasan). Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan angket. Model pembelajaran berbasis permainan sebagai model pembelajaran memberikan kesempatan kepada siswa untuk berinteraksi, berkolaborasi, dan bereksplorasi secara aktif pada pembelajaran PAI. Ditemukan hasil bahwa model pembelajaran ABC Lima Dasar memiliki dampak positif terhadap kemampuan kognitif, spiritual, emosional, bahasa, dan sosial budaya siswa. Hasil penelitian menunjukkan respon positif siswa terhadap pembelajaran ini, menggambarkan model ABC Lima Dasar sebagai alternatif inovatif yang efektif dalam pembelajaran PAI di SMK Al-Fudlola' Porong Sidoarjo.



How to cite: Wulandari, F. C., Kirom, A., Mohtarom, A., & Yusuf, A. (2024). Tradisional ABC Lima Dasar pada Pembelajaran PAI di SMK Al-Fudlola' Porong Sidoarjo. *Jurnal Ilmiah Global Education*, 5(2), 1472–1482. <https://doi.org/10.55681/jige.v5i2.2762>

PENDAHULUAN

Pengertian Pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidik atau guru memiliki peran sentral dalam sistem pendidikan dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran. (Yusuf, 2019) Mereka memiliki tugas untuk meningkatkan dan mengembangkan pengetahuan yang dimiliki, kemudian mentransformasikannya kepada siswa.

Pendidikan Islam melibatkan proses membentuk kepribadian manusia agar mencerminkan kepribadian Islam yang mulia. Fokusnya adalah memastikan bahwa pendidikan tersebut mengarahkan individu menuju tujuan utama dalam perspektif Islam, yaitu beribadah kepada Allah SWT. Oleh karena itu, pendidikan Islam harus didasarkan pada integrasi antara aspek intelektual (*aqliyah*) dan spiritual (*qalbiyah*), dengan tujuan menciptakan individu muslim yang cerdas secara intelektual dan terhormat secara moral.

وَالَّذِينَ مِنْكُمْ ءَامَنُوا الَّذِينَ اللَّهُ يَرْفَعُ فَنَشُرُوا أُنشُرُوا قِيلَ وَإِذَا ۖ لَكُمْ اللَّهُ يَفْسَحُ فَأَفْسَحُوا الْمَجْلِسَ فِي تَقْسَحُوا لَكُمْ قِيلَ إِذَا ءَامَنُوا الَّذِينَ يَأْتِيهَا خَيْرٌ تَعْمَلُونَ بِمَا وَاللَّهُ ۖ ذَرَجَتْ الْعِلْمَ أَوْثُوا

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antarmu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah 58:11)

Dari ayat tersebut telah dijelaskan betapa mulianya orang yang memiliki ilmu selain itu juga mengamalkan ilmunya. Orang yang memiliki ilmu seperti guru ataupun pendidik diharapkan menyampaikan materi pembelajaran dengan jelas dan mudah dipahami, sehingga peserta didik dapat memahami informasi yang disampaikan secara efektif. Tujuannya adalah agar siswa dapat memperoleh pengetahuan yang menjadi bekal dalam kehidupan mereka. Namun, proses memperoleh ilmu tidaklah mudah, melainkan memerlukan kesungguhan dan pembelajaran yang berkesinambungan.

Selama proses pembelajaran, terjadi interaksi antara guru dan siswa, yang melibatkan beberapa komponen pembelajaran. Salah satu komponen tersebut adalah model pembelajaran yang dipersiapkan oleh guru dari awal hingga akhir pembelajaran (Rohana, 2020) Model pembelajaran mencakup penyajian materi ajar dalam segala aspek sebelum, selama, dan setelah pembelajaran, melibatkan penggunaan fasilitas terkait secara langsung atau tidak langsung dalam proses belajar mengajar.

Joyce & Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Khoerunnisa and Aqwal, 2020). Dalam pemilihan model pembelajaran, guru perlu mempertimbangkan beberapa faktor, seperti karakteristik materi pembelajaran, perkembangan kognitif siswa, dan ketersediaan sarana atau fasilitas. Hal ini bertujuan agar tujuan dan fungsi pembelajaran yang telah ditetapkan dapat tercapai secara optimal.

Penerapan model pembelajaran konvensional yang dominan diterapkan di sekolah. Selain itu ada pula yang mengesampingkan penggunaan model pembelajaran karena terlibat dalam tugas administratif kelas atau urusan sekolah lainnya. Hal ini menyebabkan kurangnya terbentuk suasana pembelajaran yang efektif dalam kelas. Berdasarkan hasil survei Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, "Belajar dari Rumah Tahun Ajaran 2020/2021, Perubahan dalam Proses Kegiatan Belajar-Mengajar (Agustus 2020)", pemberian tugas melalui soal-soal masih dominan dipakai guru jenjang dasar-menengah pada semester gasal tahun ajaran 2020/2021. Sebanyak 92,3 persen responden guru yang disurvei menyebutkan hal tersebut dengan aktivitas mengerjakan tugas melalui soal-soal masih dominan.

Selain permasalahan diatas, dampak dari wabah Covid-19 yang masih dirasakan sekarang terjadinya ketergantungan pada gadget di kalangan peserta didik dalam era modern ini. Fokus siswa lebih terarah pada gadget atau media sosial di dalamnya. Siswa mungkin menjadi malas bergerak atau beraktivitas, kehilangan minat untuk belajar, dan lebih sibuk dengan penggunaan gadget. Diperlukan Model pembelajaran yang cocok dan sesuai yaitu model pembelajaran yang berfokus pada kegiatan interaktif, bermain, dan eksploratif. Karena kegiatan yang interaktif dapat membuat anak lebih aktif, bersemangat dan lebih termotivasi dalam melakukan pembelajaran.

Salah satu pembelajaran yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa adalah menggunakan pendekatan konstruktivistik, di mana model pembelajaran berbasis permainan Game Based Learning (GBL) menjadi salah satu opsi yang relevan. Game Based Learning merupakan suatu bentuk pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan. Dalam konteks ini, pembelajaran berbasis permainan dikenal sebagai suatu model inovatif yang mendorong siswa untuk aktif dalam pemecahan masalah dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk bekerja secara mandiri dalam membangun cara belajar mereka sendiri (Hidayah, Abdurrahman, and Pekalongan, n.d.). Model pembelajaran ini tidak hanya membantu siswa dalam membangun pemahaman yang bermakna, tetapi juga merangsang perkembangan mereka melalui pengalaman belajar yang menyenangkan. Game Based Learning menfokuskan pada pendekatan siswa sebagai pusat pembelajaran, memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkolaborasi, berkomunikasi, bereksplorasi, serta bersifat aktif dan kreatif.

Game Based Learning mencakup berbagai jenis permainan, termasuk permainan digital maupun permainan tradisional, dengan tujuan yang serupa, yaitu mengenalkan konsep pembelajaran melalui unsur permainan dan mencapai target pembelajaran yang telah ditetapkan. Permainan tradisional membawa sejumlah manfaat dalam pengembangan aspek kognitif, psikomotorik, dan sosial-emosional pada anak-anak (Sonjaya, Arifin, and Pratiwi, 2021). Permainan-permainan ini merupakan warisan turun temurun dari generasi nenek moyang. Sementara itu, permainan tradisional juga mencerminkan kearifan budaya lokal yang

sebaiknya dijaga dan dilestarikan. Namun, pada masa kini, aktivitas bermain permainan tradisional oleh anak-anak semakin jarang terlihat. Bahkan, banyak di antara mereka yang kurang familiar dengan jenis permainan tradisional yang telah dikenal selama puluhan tahun. Fenomena ini dapat diatribusikan kepada perkembangan teknologi yang mengakibatkan pergeseran popularitas dan keberadaan permainan tradisional.

Model pembelajaran dengan game based learning berbasis permainan tradisional membuat pembelajaran dapat menarik dengan pembelajaran PAI. Mendorong keaktifan dan pemecahan masalah (problem-solving). Melalui pembelajaran melalui permainan mendorong siswa untuk terlibat aktif, berpikir kritis, dan mencari solusi untuk menyelesaikan tantangan. siswa belajar dengan mencoba, gagal, dan mencoba lagi hingga berhasil (Wahyuning, n.d.). Sehingga pembelajaran dapat dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan diiringi permainan tradisional

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti termotivasi untuk mengembangkan permainan tradisional menjadi suatu model pembelajaran berbasis game atau Game Based Learning untuk materi Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Al Fudlola' Porong. Dengan demikian, diharapkan model pembelajaran di SMK Al Fudlola' dapat menjadi lebih beragam dan menarik perhatian siswa, sehingga proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Oleh karena itu, judul penelitian yang dipilih oleh peneliti adalah "(Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional ABC Lima Dasar pada Materi PAI di SMK Al-Fudlola)"

METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Research and Development* (Penelitian dan Pengembangan) merupakan metode penelitian untuk mengembangkan dan menguji produk yang nantinya akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Terdapat berbagai macam model penelitian yang dapat dijadikan sebagai acuan dalam penelitian *Research and Development* ini. Adapun macammacam model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan diantaranya yakni model pengembangan 4D. Model pengembangan 4D dikembangkan oleh Sivasailam Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel (1974). Model pengembangan 4D terdiri dari 4 tahap utama, yaitu define, design, develop, dan disseminate (Arkadiantika, Ramansyah, Effindi, & Dellia, 2020)

1. Define (pendefinisian).

Tahapan pertama yaitu *Define* (pendefinisian). Tahap ini mencakup identifikasi dan penentuan kebutuhan atau masalah yang akan diatasi oleh produk yang akan dikembangkan. Pada tahap ini, tujuan pembelajaran dan kebutuhan siswa diidentifikasi dengan jelas, serta kebutuhan instruksional dan sumber daya yang dibutuhkan. Tahap ini meliputi beberapa hal yaitu analisis awal-akhir, analisis pembelajaran, analisis tugas, analisis konsep, dan tujuan-tujuan instruksional khusus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Design (Rancanganan)

Tahapan kedua yaitu Desain (perancangan). Setelah kebutuhan dan masalah telah didefinisikan, tahap berikutnya adalah merancang. Pada tahap ini meliputi model pembelajaran, materi pembelajaran, metode pengajaran, strategi dan struktur pembelajaran serta penilaian untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahapan ini dirancang untuk membuat

RPPH, selanjutnya membuat garis besar tentang peraturan permainan, dan terakhir membuat desain alat/ media permainan tradisional yang akan dikembangkan.

3. *Development* (Pengembangan)

Tahapan ketiga yaitu Develop (pengembangan) di tahap ini produk dikembangkan atau dibentuk sesuai desain yang telah ditetapkan sebelumnya. Pada proses ini menentukan konsep permainan, tata cara permainan, media permainan serta penilaian. Produk diuji pada peserta didik yang tetapi masih bersifat terbatas. Selanjutnya penilaian dan uji kevalidan para ahli, tindakan untuk meminta saran untuk perbaikan materi dari sejumlah ahli yang berkompeten di bidangnya. Para ahli ini akan mengevaluasi materi dari sudut pandang pembelajaran dan teknis. Penilaian yang mereka berikan dapat menjadi perbaikan atau telah sesuai sebelum ke tahap berikutnya yakni disseminate

4. *Disseminate* (penyebaran)

Tahap Disseminate (penyebaran) dalam model pengembangan 4D adalah tahap terakhir. Pada tahap ini, produk yang telah selesai dikembangkan akan diimplementasikan pada target atau peserta didik. Pada tahap ini juga dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan yang mencakup packaging serta diffusion and adoption, pengemasan produk dilakukan dengan mencetak buku panduan penerapan yang selanjutnya disebarluaskan agar dapat diserap (difusi) atau dipahami oleh orang lain dan dapat digunakan (diadopsi) pada kelas mereka dengan cakupan yang lebih luas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional ABC Lima Dasar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smk Al-Fudlola' Porong Sidoarjo.

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan pada pendahuluan maka peneliti melakukan pengembangan model pembelajaran yang berbasis permainan tradisional ABC Lima Dasar pada pembelajaran PAI melalui pendekatan tahapan 4D yakni define (pendefinisian), design (perancangan), development (pengembangan), dan disseminate (penyebaran). Pada penelitian ini peneliti menggunakan beberapa cara dalam mengumpulkan data. Cara tersebut seperti observasi, wawancara dan angket.

a. *Define* (pendefinisian)

tahap awal atau tahap perencanaan dalam proses pengembangan media pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan analisis terhadap kebutuhan untuk pengumpulan informasi, tujuan pembelajaran, tema atau topik, pengamatan kepada peserta didik, dan proses belajar mengajar pada materi PAI. Pada tahap ini dilakukan pengumpulan data melalui observasi di lingkup kelas dan wawancara dengan guru PAI.

b. *Design* (Perencanaan)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan dan perancangan tentang model pembelajaran berbasis permainan tradisional ABC lima dasar dengan diawali membuat RPPH lantas membuat perencanaan permainan ABC 5 Dasar dengan beberapa perencanaan konsep permainan yakni:

- 1) Anak-anak dijelaskan bagaimana konsep dan aturan atau tata cara permainan ABC lima dasar.

- 2) Permainan dilakukan secara berpasangan bisa dilakukan dengan teman sebangku. Sebelum permainan anak-anak diarahkan untuk membaca materi selama 10 menit hingga 15 menit untuk memahami materi.
- 3) Pelaksanaan permainan ABC lima dasar menggunakan jari masing-masing siswa. Peneliti membuat Media atau alat yang digunakan berupa lembar siswa. Sedangkan siswa menyiapkan alat tulis
- 4) Merencanakan poin atau skor yang menjadi pemenang dalam permainan adalah yang memperoleh skor atau poin yang tinggi
- 5) Di akhir pembelajaran akan diadakan review, presentasi dan diskusi antar siswa dibimbing oleh guru.

c. *Develop* (Pengembangan)

Pada tahap ini pengembangan dilakukan dengan uji coba produk yang telah dilakukan oleh peneliti. Adapun langkah-langkah model pembelajaran berbasis permainan tradisional ABC Lima Dasar adalah

- 1) Guru menjelaskan sistem permainan kepada siswa
- 2) Siswa diarahkan untuk membaca materi PAI selama 10-15 menit
- 3) Siswa membuat pertanyaan sesuai dengan materi yang telah ditentukan dan jawaban diletakkan di bagian balik kertas dan dirahasiakan.
- 4) Permainan dimulai dengan guru memanggil sepasang murid untuk maju ke depan atau meja pertandingan
- 5) Kedua siswa diminta untuk menunjukkan jarinya sesuai keinginan mereka ketika mendengar clue ABC Lima Dasar yang diucapkan bersama-sama.
- 6) Lalu mereka beradu menghitung jari sesuai urutan abjad namun di dalam hati tanpa bersuara.
- 7) Guru meminta memerintahkan siswa menyebutkan nama benda atau hewan atau tumbuhan ataupun lainnya (menurut kesepakatan) sesuai abjad yang telah dihitung.
- 8) Pemain yang terlebih dahulu dapat menghitung urutan abjad sekaligus menyebutkan nama benda atau hewan atau tumbuhan maka ia yang memberikan soal kepada lawan mainnya.
- 9) Siswa yang menang akan memberikan soal kepada teman yang kalah dan wajib untuk menjawabnya.
- 10) Nilai atau skor diberikan kepada siswa yang dapat menjawab pertanyaan tersebut jika tidak dapat menjawab maka nilai atau skor akan diberikan kepada penanya.
- 11) Guru menjadi wasit yang akan memeriksa jalannya permainan. Begitu pula dengan para siswa yang tidak maju bertanding turut menyimak. Guru juga mencatat keterampilan menjawab siswa dan memecahkan permasalahan yang terdapat dalam pertanyaan tersebut untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI)
- 12) Diakhir pertandingan akan diadakan presentasi atau diskusi terhadap materi yang telah disampaikan.

d. *Penyebaran* (Disseminate)

Tahap terakhir dalam proses pengembangan produk pembelajaran. Pada tahap ini, media pembelajaran yang telah selesai dikembangkan akan didistribusikan atau disebarkan kepada peserta didik. Dalam hal ini adalah siswa dan siswi SMK Al-Fudlola' Kab. Porong Kab. Sidoarjo. Selain siswa cakupan penyebarannya pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional ABC Lima Dasar adalah guru untuk referensi model pembelajaran

yang variatif. Penyebarluasan produk juga dapat diimplementasikan pada sekolah-sekolah lain dengan tetap mengamati kebutuhan siswa dan hasil pencapaian tujuan pembelajaran

2. Dampak Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional ABC Lima Dasar Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Al-Fudlola' Porong Sidoarjo

Permainan yang dikembangkan adalah ABC Lima dasar yang mana adalah permainan tradisional yang berasal dari Jawa Tengah. Permainan ABC 5 dasar bisa dimainkan minimal dua orang. Berbeda dengan permainan lain yang mayoritas mengandalkan kelincahan atau keterampilan, permainan ini membutuhkan kecepatan, pengetahuan dan kecerdasan.

Pengembangan pada permainan ABC lima dasar di tingkat SMK ini memiliki perbedaan dengan permainan ABC lima dasar yang biasanya dimainkan serta memiliki tingkat kesulitan yang lebih tinggi. Permainan ABC Lima Dasar diimplementasikan sebagai model pembelajaran berbasis permainan yang akan membantu siswa untuk melakukan pembelajaran dengan menyenangkan dan menarik pada pembelajaran PAI. Pembelajaran konvensional mayoritas dilakukan pada pembelajaran PAI sedangkan peneliti melakukan pengembangan dengan berbasis permainan yang dilakukan di luar kelas atau outdoor. Permainan ABC Lima dasar dapat meningkatkan kemampuan kognitif, spiritual, emosional, bahasa dan sosial budaya. Peserta didik dapat berlatih pemecahan masalah (problem solving) dan bernalar kritis. Siswa dapat berdiskusi pada materi PAI antar teman sejawat. Ditambah dengan kemampuan bersosialisasi tersebut siswa dapat meningkatkan kecakapan dalam berbahasa. Mengenal permainan tradisional merupakan cara melestarikan permainan tradisional serta ikut melestarikan nilai-nilai luhur dan kearifan lokal yang terkandung di dalamnya.

Pada model pembelajaran telah melewati beberapa langkah seperti syntax, social system, principles of reaction, support system, direct effect dan nurturant effect. berikut sajian model pembelajaran berbasis permainan tradisional ABC Lima Dasar dalam pembelajaran.

a. Syntax/ Sintak

Adapun sintak pada model pembelajaran ABC Lima Dasar sebagai berikut:

Table 1 tahap model pembelajaran ABC Lima Dasar

Tahapan	Kegiatan yang dilakukan
Tahapan pra permainan	Penataan situasi, mempersiapkan siswa mengikuti pembelajaran, penyampaian langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan
Tahap persiapan	Penyampaian materi, pengorganisasian siswa untuk siap dalam kegiatan pembelajaran berbasis permainan
Tahapan permainan	Anak mengkontruksi pengetahuannya dari proses permainan. Mulai dari menjawab pertanyaan secara kritis, menyelesaikan permasalahan, melatih keberanian dan kecakapan berbahasa
Tahap penutup	Pemberian penghargaan kepada anak. Penarikan kesimpulan dan evaluasi hasil pembelajaran

b. Social Sistem/ Sistem Sosial

Sistem sosial yang tercipta pada model pembelajaran dengan dibangun berdasarkan interaksi antar siswa dengan siswa lain, antara siswa dengan guru. Siswa mampu bersabar dalam menunggu urutan bermain. Siswa belajar untuk mentaati dan

sportif dalam permainan. Siswa menjadi aktif dan bersosialisasi dengan teman-temannya sehingga kecakapan berkomunikasi dapat meningkat.

c. Principles of Reaction/ Prinsip Reaksi

Pada pembelajaran ini guru sebagai fasilitator, pengarah, dan sumber pengetahuan dalam proses pembelajaran. Guru memiliki kemampuan untuk mengokohkan pemahaman siswa dan mendorong refleksi.

d. Support Sistem/ Sistem Pendukung

Sistem pendukung dalam permainan ABC Lima Dasar ini berupa fasilitas seperti ruangan, sumber belajar dan media pembelajaran. Tempat belajar baik ruanga indoor atau outdoor dijadikan sebagai tempat jalanya permainan. Sumber belajar dan media bersal dari alat permainan yang digunakan untuk pembelajaran.

e. Direct effect and nurturant effect /Dampak Pembelajaran dan Dampak Penggiring.

Penerapan model permainan ABC Lima Dasar pada pembelajaran terdapat dampak yang dirasakan secara langsung dan dampak pengiring. Dampak langsung yang dihasilkan oleh model permainan tersebut yakni siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara maksimal dengan model pembelajaran yang menyenangkan. Sedangkan dampak pengiring model pembelajaran ABC Lima Dasar mampu menggaali karakter positif yang dimiliki anak dan juga aspek perkembangan anak yang lain ikut berkembang.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, data dari kuisisioner telah dikumpulkan, diproses, dan dianalisis terlebih dahulu sebelum disajikan dalam bentuk tabel yang memiliki 10 indikator dan skala likert dengan 1 (sangat tidak setuju), 2 (tidak setuju), 3 (netral), 4 (setuju), 5 (sangat setuju). Berikut adalah tabel yang menunjukkan respon siswa terhadap model pembelajaran ABC Lima Dasar pada pembelajaran PAI.

Table 2 hasil kuisisioner

Indikator	Skala					Total Responden
	1	2	3	4	5	
1.	1	0	2	9	3	15
2.	0	1	4	5	5	15
3.	2	1	3	3	6	15
4.	0	1	1	5	8	15
5.	0	2	1	6	6	15
6.	1	1	5	2	6	15
7.	1	1	3	7	3	15
8.	1	1	2	5	6	15
9.	1	2	1	5	6	15
10.	1	1	2	1	10	15

Berdasarkan tabel diatas pada indikator pertama menunjukkan jumlah responden yang memilih 4 (setuju) ada 9 orang atau menunjukkan prosentase 60%. Pada indikator kedua, indikator tersebut mengungkapkan bahwa dari total responden, 10 orang menyatakan setuju dan sangat setuju dan prosentasenya adalah 66,7%. Indikator ketiga yang terdapat 6 orang yang memilih sangaat setuju, 40% dari jumlah keseluruhan. Indikator keempat diperoleh 8 orang

memilih sangat setuju dan prosentase 53,3%. Pada indikator kelima dan keenam sama dengan pemilih sangat setuju dengan jumlah 6 orang dan prosentase 40% dari responden. Indikator ketujuh menunjukkan 7 orang memilih setuju atau sebanyak 46,7% dari 15 responden. Indikator kedelapan menunjukkan bahwa 6 dari 15 responden, atau sekitar 40%, menyatakan sangat setuju. Indikator kesembilan menjelaskan bahwa ada 5 memilih setuju dan 6 sanga setuju sehingga prosentasenya adalah 33,3% dan 40%. Pada indikator terakhir menunjukan 10 orang memilih sangat setuju dengan prosentase 66,7% dari 15 responden. Top of Form

Dari data yang dipaparkan dalam tabel, dari 15 siswa kelas X di SMK Al-Fudlola' Porong Sidoarjo memberikan jawaban yang baik. Responden paling banyak memilih setuju dan sangat setuju terhadap model pembelajaran ABC Lima Dasar. Prosentase tertinggi 66,7% menunjukkan bahwa termasuk dalam kategori baik atau efektif.

Penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang menghasilkan model pembelajaran ABC Lima Dasar dan buku panduan bermain yang dapat membantu siswa dalam kegiatan pembelajaran. Pengembangan model pembelajaran ABC Lima Dasar dilatar belakangi oleh analisis kebutuhan yang dilakukan di SMK Al-Fudlola' Porong Sidoarjo. Kondisi ini menunjukkan adanya minim inovasi dalam model pembelajaran serta seringnya penggunaan model pembelajaran konvensional. Akibatnya, siswa mengalami kesulitan dalam menyerap materi pelajaran karena model pembelajaran yang digunakan tidak mampu mengakomodasi belajar siswa yang aktif dan menyenangkan. Kreativitas guru juga diperlukan dalam menciptakan konsep pembelajaran yang menarik dan efektif untuk meningkatkan minat serta kecerdasan anak dalam proses belajar. Permainan edukatif sendiri berperan sebagai media anak dalam belajar dan bermain yang menekankan aspek perkembangan kognitif, sosial, emosi, dan fisik (Ica Anggi Cahaya Asari, Mely Susanti, and Irega Gelly Gera, 2023)

Permainan adalah bagian penting dalam belajar. Kegiatan pembelajaran diharapkan lebih menarik dan materi lebih mudah diingat melalui permainan (Maiga, 2009:198). Peneliti mengembangkan pembelajaran berbasis permainan tradisional yang mana siswa diharapkan tertarik dalam permainan sehingga materi PAI dapat disampaikan dan diterima dengan mudah.

Dalam beberapa tahun terakhir, banyak penelitian yang mengungkapkan bahwa game-based learning sangat efektif apabila benar-benar diterapkan dalam pembelajaran. Pembelajaran berbasis permainan memiliki peranan penting dalam mempengaruhi motivasi peserta didik, dan mampu membuat peserta didik merasa senang, lebih bersemangat, tertantang, dan menjalin kerjasama antarteman (Winatha and Setiawan, 2020). Sehingga permainan ABC 5 Dasar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa untuk memahami materi PAI yang disampaikan. Selaras dengan pendapat bahwa Game based learning mengacu pada tujuan game based learning adalah untuk meningkatkan motivasi belajar, meningkatkan pemahaman siswa, dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan (Natalis Sukma Permana, 2020)

Model pembelajaran berbasis permainan tradisional ABC Lima Dasar telah memenuhi persyaratan permainan untuk pendidikan. (Ki Hajar Dewantara 1921:53) menyatakan syarat-syarat yang perlu ada dalam permainan anak untuk tujuan pendidikan, yaitu harus menyenangkan, harus memberikan kesempatan kepada anak untuk berfantasi, tingkat permainan disesuaikan dengan karakteristik dan perkembangan anak dengan mempertimbangkan tingkat kesulitannya, permainan mengandung unsur kesenian, isi dalam permainan mengandung pengetahuan dan dapat mendidik anak kearah ketertiban. Contohnya seperti berbaris, bersabar menunggu giliran, menaati peraturan saat bermain serta usaha untuk

mengatasi masalah. Syarat-syarat tersebut mampu dimunculkan dalam model permainan ABC Lima Dasar yang dirancang sebagai model pembelajaran di SMK Al-Fudlola'

KESIMPULAN

Pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional ABC Lima Dasar untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMK Al-Fudlola' Porong, Sidoarjo. Metode pengembangan model pembelajaran tersebut melalui tahapan 4D: Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran).

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran PAI dengan menggabungkan permainan tradisional sebagai pendekatan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran ABC Lima Dasar memiliki dampak positif terhadap kemampuan kognitif, spiritual, emosional, bahasa, dan sosial budaya siswa. Proses pengembangan model pembelajaran ini melibatkan beberapa tahap, seperti analisis kebutuhan, perancangan model pembelajaran, pengembangan produk, dan penyebaran kepada peserta didik. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan angket

Melalui pengembangan ini, siswa dapat belajar PAI secara menyenangkan dan interaktif, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kerjasama, serta melestarikan permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan respons positif dari siswa terhadap model pembelajaran ini dengan rata-rata skor yang baik. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran berbasis permainan tradisional ABC Lima Dasar menjadi alternatif yang efektif dalam konteks pembelajaran PAI di SMK Al-Fudlola' Porong Sidoarjo.

DAFTAR PUSTAKA

- Firmansyah, M. I. (2019). Pendidikan Agama Islam Pengertian Tujuan Dasar Dan Fungsi. *Urnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*, 17(2), 79–90.
- Fitri Utami, S. (2021). Pengembangan Media Lingkaran Kata Benda Untuk Pembelajaran Bahasa Inggris Kelas I Sdit Lhi Yogyakarta Noun Circle Media Development for 1 St Grade English Learning Lhi Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4(9), 463–477. Retrieved from <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/17784>
- Hidayah, N., Abdurrahman, U. K. H., & Pekalongan, W. (n.d.). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. Retrieved from <http://e-journal.uingusdur.ac.id/index.php/ijiee>
- Hidayah, N., Abdurrahman, U. K. H., & Pekalongan, W. (n.d.). Efektivitas Penerapan Metode Game-Based Learning Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadist Kelas VI DI MIS Sidorejo Tirto Pekalongan. Retrieved from <http://e-journal.uingusdur.ac.id/index.php/ijiee>
- Ica Anggi Cahaya Asari, I. A. C. A., Mely Susanti, M. S., and Irega Gelly Gera, I. G. G. (2023). Analisis Peran Permainan Edukatif Dalam Pengembangan Keterampilan Kognitif Anak Usia Dini Berdasarkan Sudut Pandang Ki Hajar Dewantara. *Journal of Global Research Education*, 1(1), 53–65. <https://doi.org/10.62194/v3b25190>

- Khoerunnisa, P., & Aqwal, S. M. (2020). Analisis Model-model Pembelajaran. *Fondatia*, 4(1), 1–27. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.441>
- Ma'ruf, A., & Alfurqan, A. (2022). Analisis Penggunaan Aplikasi Kahoot sebagai Digital Game Based Learning dalam Evaluasi Pembelajaran PAI di SMA Negeri 2 Padang. *As-Sabiqun*, 4(5), 1276–1287. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v4i5.2238>
- Maulana, D. A., & Rosyidah, U. A. (2023). Analisis dan Pengembangan Game Edukasi “ Earth Defender ” dengan Metode Agile Berbasis Android. 5(36), 52–63.
- Natalis Sukma Permana. (2020). GAME BASED LEARNING SEBAGAI SALAH SATU SOLUSI DAN INOVASI PEMBELAJARAN BAGI GENERASI DIGITAL NATIVE. *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)*, 9(2), 110. <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>
- Riani Johan, J., Iriani, T., & Maulana, A. (2023). Penerapan Model Four-D dalam Pengembangan Media Video Keterampilan Mengajar Kelompok Kecil dan Perorangan. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(06), 372–378.
- Rohana, S. (2020). Model Pembelajaran Daring Pasca Pandemi Covid-19. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 192. <https://doi.org/10.47498/tadib.v12i02.441>
- Seknun, M. Y. (2012). Kedudukan Guru Sebagai Pendidik. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 15(1), 120–131. <https://doi.org/10.24252/lp.2012v15n1a10>
- Sonjaya, A. R., Arifin, Z., & Pratiwi, R. A. (2021). Revitalisasi Permainan Tradisional Sebagai Wahana Peredam Permainan Digital Pada Anak. *Jurnal Pendidikan UNIGA*, 15(1), 385. <https://doi.org/10.52434/jp.v15i1.1173>
- Wahyuning, S. (n.d.). Pembelajaran Ipa Interaktif Dengan Game Based Learning. *Jurnal Sains Edukatika Indonesia (JSEI)*, 4(2).
- Winatha, Komang Redy, and I. Made Dedy Setiawan. 2020. “Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar.” *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan* 10(3):198–206. doi: 10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206.
- Wiyono, H., Buwono, S., and Karolina, V. (2024). Efektivitas Model Pembelajaran Game-Based Learning terhadap Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran IPS Kelas VII SMP Negeri 6 Pontianak. 06(03), 15707–15714.
- Wulandari, G. R. (2023). Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Kayung (ANGKA PAYUNG) UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERFIKIR SIMBOLIK ANAK USIA 4-5 TAHUN. *Jurnal Citra Pendidikan*, 3(3), 1166–1177. <https://doi.org/10.38048/jcp.v3i3.1839>
- Zainuddin, M., Mardianto, & Matsum, H. (2023). Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(1), 13–24. <https://doi.org/10.31538/nzh.v6i1.2824>