

**PENERAPAN PAIKEM MENGGUNAKAN MEDIA GAME  
INTERAKTIF DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PAI DI  
SMP KARTIKA IV-1 SURABAYA**

***IMPLEMENTATION OF PAIKEM USING INTERACTIVE MEDIA  
GAMES IN INCREASING INTEREST IN LEARNING PAI AT SMP  
KARTIKA IV-1 SURABAYA***

**Muhammad Rasikhul Islam**

*Universitas Islam Negeri Sunan Giri Surabaya*

*e-mail: [rosikhulislam@gmail.com](mailto:rosikhulislam@gmail.com)*

**Yoga Surya Pramahdi**

*Universitas Islam Negeri Sunan Giri Surabaya*

*e-mail: [yogasurya123456@gmail.com](mailto:yogasurya123456@gmail.com)*

**Yustia Nengseh**

*Universitas Islam Negeri Sunan Giri Surabaya*

*e-mail: [yustia1978@gmail.com](mailto:yustia1978@gmail.com)*

**Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi**

*Universitas Islam Negeri Sunan Giri Surabaya*

*e-mail: [yusronmaulana@unsuri.ac.id](mailto:yusronmaulana@unsuri.ac.id)*

**Abstrak**

Permasalahan pendidikan akhir-akhir ini adalah rendahnya kualitas pembelajaran, siswa tidak diberikan kebebasan untuk mengembangkan kemampuan berpikir. Hal tersebut dideteksi dengan sistem dan metode pembelajaran yang memiliki struktur yang sama bagi setiap siswa, padahal setiap siswa memiliki karakteristik dan kecerdasan yang berbeda, serta cara berpikir yang berbeda. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, yaitu struktur kegiatan pengolahan informasi dalam kondisi wajar dalam perilaku sehari-hari suatu objek kemudian dihubungkan dengan suatu masalah dalam perspektif teoritis dan praktis. Penerapan Metode PAIKEM menggunakan metode interaktif media permainan sangat efektif, bahan ajar ini mampu mengubah beberapa cara belajar lama yang membosankan menjadi cara baru yang menyenangkan. Minat siswa untuk mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam juga semakin meningkat, hal ini dibuktikan dengan meningkatnya keaktifan dan daya saing semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Penerapan PAIKEM dengan media permainan interaktif dirasa dapat berjalan sesuai dengan harapan dan tujuan yang diinginkan yaitu mampu meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran PAI siswa lebih aktif dan antusias saat melaksanakan Pendidikan Agama Islam.

sedang belajar. Sikap bersaing dan saling berinteraksi antar siswa tumbuh dan berkembang ke arah yang lebih positif.

**kata kunci:** metode pendidikan PAIKEM; Pendidikan Agama Islam; Game Interaktif

### Abstract

*The problem with education lately is the low quality of learning, students are not given the freedom to develop thinking skills. They are detected by learning systems and methods that have an equal structure for each student, even though each student has different characteristics and intelligence, and different ways of thinking. This type of research is a type of qualitative research, namely the structure of the activity of processing information under reasonable conditions in the daily behavior of an object and then connected with a problem in theoretical and practical perspectives. The application of the PAIKEM Method using interactive game media is very effective, this teaching material is able to change some boring old ways of learning into new ways that are fun. Students' interest in participating in Islamic Religious Education lessons is also increasing, this is evidenced by the increased liveliness and competitive spirit of students in participating in lessons. The application of PAIKEM using interactive game media is felt to be running according to the expectations and desired goals, namely being able to increase student interest in PAI lessons students are more active and enthusiastic when implementing Islamic Religious Education learning. The attitude of competition and mutual interaction between students grows and develops in a more positive direction.*

**keywords:** PAIKEM educational methods; Islamic Religious Education; Interactive Games

---

Submitted : 11-06-2023 | Accepted : 21-12-2023 | Published : 30-12-2023

---

### PENDAHULUAN

Pendidikan agama islam adalah upaya sengaja dalam mengembangkan pola pikir, akhlak serta pengetahuan manusia untuk lebih meningkat, berdasarkan nilai nilai agama yang mulia, sehingga manusia tersebut menjadi insan kamil baik dari ranah batin maupun ranah dhohir. (Jamali, 1995)

Pada era global dan kemajuan teknologi dan informasi saat ini keterampilan dan pengetahuan sangat diutamakan untuk bisa dikuasai oleh setiap orang. Pengembangan ketrampilan keterampilan tersebut bukan hanya bergantung pada statisti data dan kemampuan akal saja, tapi juga akhlak dan etika serta yang paling



penting adalah keimanan dan ketakwaan. Sekolah dan lembaga pendidikan yang lain adalah bentuk kecil dari masyarakat, maka perlu adanya pengembangan metode pembelajaran yang sesuai dengan keadaan ditengah masyarakat yang sebenarnya dengan tujuan dapat memenuhi tuntutan di zaman globalisasi dan kemajuan teknologi informasi ini.

Problematika pendidikan akhir akhir ini adalah rendahnya kualitas pembelajaran, siswa tidak diberi kebebasan dalam mengembangkan kemampuan berpikir. Mereka terdekte oleh system dan metode belajar yang memiliki struktur penyama rataan untuk setiap peserta didik, padahal setiap siswa mempunyai karakteristik dan kepintaran, serta cara berpikir yang berbeda beda. Pada umumnya siswa hanya dituntut untuk mengingat suatu ilmu, bukan memahami isi dari ilmu tersebut. Sehingga peserta didik banyak tahu tentang teori namun kurang dalam pengaplikasiannya di tengah kehidupan mereka.

Keadaan ini sama di semua mata pelajaran, khususnya mata pelajaran PAI. Proses belajar yang terlalu monoton dengan menghafal dan menguasai pelajaran tanpa adanya pemahaman tentang penerapannya di masyarakat membuat siswa merasa dibatasi pemikiran mereka didalam mata pelajaran PAI ini. Sedangkan kemampuan berpikir kritis dan sistematis kurang diasah. Ciri-ciri pembelajaran seperti ini adalah korelasi yang biasa dijumpai pada proses belajar sekarang ini. Pembelajaran hanya condong untuk memaksa siswa menghafal materi dan teori, tetapi tidak dituntut untuk meningkatkan potensi dan kemampuan dasar yang dimiliki oleh masing masing siswa. Menurut Wina Sanjaya proses belajar saat ini tidak mementingkan peningkatan kemampuan memecahkan permasalahan dan tidak membentuk sikap kreatifitas setiap individu.(Sanjaya, 2007)

Untuk itu diperlukan sikap terbuka, inklusif dan mau menerima saran dan kritik bagi para pemikir dan praktisi pendidikan khususnya guru untuk menerima masukan masukan yang dianggap baik dalam mengembangkan metode pembelajaran. Serta mengedepankan niat yang baik demi untuk menunaikan semangat reformasi yakni keuntungan dari proses pembelajaran harus dicapai oleh semua pihak, baik guru, murid maupun lembaga pendidikan tersebut.

Maka kemampuan menciptakan suasana menyenangkan, kondusif dan nyaman merupakan kemampuan yang dituntut dari seorang guru supaya peserta didik terpacu minat belajar mereka. Siswa juga harus aktif dilibatkan selama proses pembelajaran. Dalam pembelajaran PAI, penguasaan teknik penyampaian pelajaran adalah sesuatu yang diunggulkan oleh guru. Sebab dengan itu guru mampu mewujudkan tujuan pembelajaran. Strategi pembelajaran sangat diperlukan untuk belajar mengajar, sehingga bisa mempermudah proses belajar dan mencapai hasil belajar.

Salah satu strategi pembelajaran yang menyenangkan, aktif, efektif, inovatif dan kreatif yang dapat dipertimbangkan pengaplikasiannya dalam mengembangkan keterampilan dan pemahaman adalah metode PAIKEM. Metode PAIKEM ini akan menjadi sangat penting diterapkan dalam pembelajaran PAI disekolah umum. Bagaimana tidak, karena sudah menjadi rahasia umum bahwasannya mata pelajaran PAI bukanlah pelajaran yang digemari disbanding dengan mata pelajaran yang lain, dan juga intensitas pertemuannya bisa dibilang sangat sedikit dibanding dengan mata pelajaran yang lain. Sehingga dapat dikatakan dengan menerapkan metode PAIKEM sebagai media pembelajaran PAI dapat dipandang mudah untuk diaplikasikan oleh pendidik dalam rangka menangani masalah kurangnya minat peserta didik dalam pembelajaran PAI dan minimnya jam mata pelajaran PAI, khususnya disekolah umum.

Berangkat dari sinilah, penyusun ingin mengembangkan bahan ajar berupa game interaktif yang berdasarkan pada model pembelajaran PAIKEM dalam rangka meningkatkan minat belajar PAI yang mulai meredup ditengah tingginya minat siswa terhadap mata pelajaran umum lainnya. Media belajar ini ditujukan sebagai upaya dalam mempermudah pemahaman siswa dan memberi pengalaman kepada siswa terkait dengan peningkatan minat belajar PAI. Media game interaktif ini adalah sebagai alat bantu mengajar yang dapat menunjang suasana belajar yang lebih interaktif supaya tercipta suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Game interaktif ini adalah permainan yang bertujuan untuk memancing minat belajar siswa terhadap materi pelajaran yang diberikan sambil bermain. Sehingga

media game yang awalnya hanya bersifat hiburan semata, akhirnya bisa dimanfaatkan sebagai media penyampai ilmu pengetahuan. Sebagaimana diungkapkan oleh Munir bahwasannya multimedia bisa mengasah kecakapan indra dan merangsang minat dan perhatian. (Munir, 2012)

Berpijak pada uraian diatas, dapat disimpulkan tentang rumusan masalah dalam penelitian ini ialah bagaimana penerapan media belajar game interaktif dalam pembelajaran PAI di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya dan juga bagaimana penerapan media belajar game interaktif bisa meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya

Adapun tujuan dari penyusunan ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan pengembangan bahan ajar berbasis game interaktif pada pembelajaran PAI baik dari persepektif guru maupun dari perspektif siswa. selain itu juga penyusunan artikel ini bertujuan untuk mengkorelasikan antara penerapan media game interaktif ini dengan peningkatan minat siswa terhadap pelajaran PAI.

Selain alasan diatas hal lain yang mendorong penulis memilih judul diatas adalah belum adanya karya ilmiah yang ditulis secara utuh dan komperhensif walaupun pada prakteknya sudah mulai banyak guru di beberapa sekolah umum maupun madrasah sudah mulai melaksanakan media PAIKEM menggunakan game interaktif ini. Namun menurut pengetahuan penulis telah ada karya ilmiah terdahulu yang mengangkat judul yang hamper sama yakni karya ilmiah dari *Umi Hanifah* yang berjudul *Penerapan Model PAIKEM Dengan Menggunakan Media Permainan Bahasa Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*. Dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan PAIKEM menggunakan bahan ajar permainan bahasa dalam pelajaran bahasa arab bisa berpengaruh positif dalam meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pelajaran bahasa arab karena permainan bahasa bukan hanya soal aktivitas bermain semata, tetapi aktivitas ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada siswa agar lebih aktif dan meningkatkan kemampuasn siswa dalam mengaplikasikan pelajaran bahasa arab.

## METODOLOGI

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, di mana kegiatan pengolahan informasi dilakukan secara kontekstual dalam kehidupan sehari-hari suatu obyek, yang kemudian dihubungkan dengan masalah baik dari perspektif teoritis maupun praktis. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan kejadian yang sedang berlangsung, dengan pengumpulan data dan analisis data untuk kemudian diinterpretasikan (Shaleh, 2008). Pendekatan penelitian yang diterapkan adalah pendekatan sosial yang bersifat lebih umum dan abstrak, dengan tujuan memperoleh sudut pandang yang lebih bebas agar teori yang akurat dapat diberikan kepada Masyarakat (Kartono, 1990).

Lokasi penelitian dilakukan di MA KARTIKA IV-1, Surabaya, dengan akreditasi A, 18 guru, 190 siswa laki-laki, 158 siswa perempuan, 18 ruang kelas, 1 laboratorium, dan 2 perpustakaan. Sumber data terbagi menjadi primer dan sekunder. Data primer diperoleh langsung dari obyek penelitian melalui wawancara dan observasi, sementara data sekunder diperoleh tidak langsung dari sumber seperti buku-buku terkait dan teori para pakar (Azwar, 2005).

Teknik pengumpulan data melibatkan pengamatan terhadap penerapan PAIKEM menggunakan media game interaktif di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya, serta wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam, siswa, dan Kepala Sekolah. Analisis data dilakukan melalui tiga tahap: kodifikasi, penyajian, dan kesimpulan, dengan fokus pada penerapan PAIKEM menggunakan media game interaktif di sekolah tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

#### 1. Penerapan Game Interaktif pada pembelajaran PAI SMP KARTIKA IV-1 Surabaya

Penerapan PAIKEM menggunakan game interaktif di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya dilakukan dengan memanfaatkan kreatifitas guru maupun siswa dengan tujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran PAI. Hal ini dilakukan supaya menghilangkan rasa bosan pada siswa jika pelajaran hanya disampaikan hanya melauli metode ceramah dan memberi tugas saja.

Berdasarkan hasil wawancara kepada kepala sekolah ibu Tatik tentang penerapan metode PAIKEM menggunakan media game interaktif pada mata pelajaran PAI di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya beliau mengungkapkan:

“SMP KARTIKA IV-1 Surabaya sudah memulai untuk menerapkan kurikulum Merdeka belajar, yang sebelumnya masih menggunakan kurikulum 2013. Dengan demikian kurikulum baru ini menuntut kepada siswa untuk bisa dengan mandiri menemukan bakat dan minat mereka sendiri. Dengan diterapkannya pembelajaran game interaktif ini pada mata pelajaran PAI, semakin menambah daya Tarik kepada siswa dalam mengembangkan bakat dan minat mereka melalui kreatifitas dan keaktifan siswa sendiri. Siswa merasa nyaman ketika bermain dan belajar ilmu agama islam, sehingga pembelajaran lebih maksimal pencapaiannya”.

Dalam penerapan metode belajar PAIKEM dengan menggunakan media game interaktif ini, Siti ainun nadia mengatakan:

“Saya mulai senang dengan mata pelajaran pendidikan agama islam, sebelumnya saya kurang senang. Karena pelajarannya menyenangkan, kami diajak bermain tapi sambil belajar, sehingga tidak merasa jenuh didalam belajar, diakhir kelas guru juga memberi tugas kelompok sehingga kami bisa menyelesaikan tugas yang kami anggap sulit secara bersama sama”.

Ungkapan yang sama diungkapkan oleh Muhammad Sholahuddin salah satu siswa SMP KARTIKA IV-1 Surabaya



“Pelajaran ini (Pendidikan Agama Islam) sangat asyik dan menyenangkan, saya suka ketika gurunya memberikan tugas tebak gambar atau bisikan tersambung. Gurunya juga sangat memotivasi kami untuk terus meningkatkan minat belajar kami, dekat dengan kami, pokoknya enak buat curhat orangnya. Dan waktu menghafal pelajaran sedikit sedikit terasa ringan kalo bersama sama”.

Media ajar dalam menyampaikan pelajaran Pendidikan Agama Islam sangatlah menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Media belajar game interaktif ini dapat menjadi solusi untuk merubah cara ajar yang bertumpu pada ceramah dan pemberian tugas semata, menjadi cara ajar yang menyenangkan dan penuh keaktifan serta kreatifitas.

Terkait dengan hal ini, Adi hidayat Menyampaikan:

“Sekarang penyampaian mata pelajaran Agama Islam tidak hanya melalui ceramah saja, pada materi materi tertentu ada materi yang disampaikan melalui HP atau video di layar proyektor, sehingga pelajara tidak monoton dan membosankan. Kami juga sering belajar kelompok, diskusi dan saling sanggah pendapat serta bertanya dan salaing jawab, sehingga kami merasa tertantang dan tertarik mendalami materi pelajaran Agama Islam”.

Tanggung jawab membimbing dan membina siswa adalah salah satu wewenang seorang guru.(Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi, Amelia Salsabilla, 2023) Untuk bisa merealisasikan dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam, Guru Pendidikan Agama Islam dituntut agar bisa lebih kreatif dalam menemukan cara menyampaikan materi demi untuk menunjang pembelajaran yang efektif. Penggunaan metode yang tepat serta media belajar yang tepat bisa menjadikan pembelajaran lebih inovatif, kreatif dan tidak membosankan. Untuk itu diperlukan kompetensi guru yang memadai dalam mendukung pelaksanaan metode pembelajaran yang tepat tersebut. Berkaitan dengan hal tersebut, Bpk Azmi di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya Menerangkan:

“Pelajaran PAI ini termasuk mata pelajaran yang cukup sulit bagi sebagian siswa disekolah umum seperti ini, oleh karena nya kami berusaha menyampaikan materi dengan beragam cara dan media ajar yang menarik dan mengasah kreatifiats serta keaktifan mereka, agar siswa tidak merasa bosan dengan pelajaran PAI ini. Trkadang kami sampaikan melalui ceramah, bermain TTS, memutar video, tebak gambar atau permainan yang lain, sehingga materi



yang terasa sulit, dapat mereka pecahkan dengan efektif sesuai arahan dan petunjuk yang ada”.

## 2. Respon Siswa Terhadap Penerapan Game Interaktif Dalam Pembelajaran PAI SMP KARTIKA IV-1 Surabaya

Kualitas belajar Pendidikan agama Islam akan meningkat jika komunikasi antara guru dengan siswa maupun komunikasi siswa dengan siswa lainnya terbentuk dengan baik. Interaksi berupa umpan balik dari guru maupun dari siswa ke siswa lainnya harus berjalan dengan baik untuk bisa mencapai komunikasi yang baik. Umpan balik yang diberikan hendaknya berupa penguatan dan motivasi dan bukanlah mengungkap kesalahan dan kekurangan siswa, serta disampaikan dengan santun dan tidak membuat suasana hati siswa tertekan. Supaya guru bisa membentuk sikap percaya diri yang tinggi pada siswa dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan. Untuk itu guru dituntut untuk senantiasa memeriksa hasil kerja siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, sambil menambahkan catatan dan saran yang membangun supaya kemampuan dan pengetahuan siswa dapat berkembang.

Berhubungan dengan hal ini, Bpk Azmi menyatakan bahwa:

“selama pelajaran Pendidikan Agama Islam memanfaatkan bahan ajar game interaktif, para siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran. Mereka merespon dengan baik tugas tugas yang diberikan oleh kami selaku guru agama Islam. Penerapan media ajar game interaktif ini menuntut siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam belajar Agama Islam. Komunikasi antara guru dan siswa maupun antar siswa dengan siswa pun dapat terjalin dengan baik, sehingga suasana kelas terasa hangat dan terlihat gotong royong. Ini semua membuat pembelajaran Agama Islam lebih menyenangkan”.

Meningkatkan minat siswa dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah tujuan utama penerapan metode PAIKEM menggunakan media *game* interaktif ini. Walaupun untuk bisa mencapai tujuan akhir pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang sesuai dengan harapan masih diperlukan factor-factor pendukung yang lain seperti penambahan jam pelajaran yang efektif, sarana dan prasarana yang memadai serta SDM yang memadai, namun proses belajar yang menyenangkan seperti yang diterapkan melalui bahan ajar game interaktif ini dapat menjadi nilai

tambah dan informasi yang siswa peroleh dapat lebih berkesan ke dalam hati dan pemahaman mereka.

Berkaitan dengan hal ini Muhammad Nizam mengungkapkan:

“Saya dulu tidak suka dengan pelajaran Pendidikan Agama Islam ini, karena banyak hafalan dan membosankan. Apalagi gurunya hanya membacakan materi dan ceramah jadi saya sering mengantuk dikelas. Tapi sekarang setelah diterapkan game interaktif ini saya sedikit sedikit mulai suka dengan pelajaran ini. Gurunya juga kreatif dalam menyampaikan materi dengan beragam cara dan permainan, sehingga saya bisa bermain sambil belajar”.

Tujuan utama pembelajaran bukan hanya menyerap informasi semata, namun juga bertambahnya kualitas belajar siswa dengan memanfaatkan aktifitas yang kreatif dan inovatif, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan efektif.

Terkait hal ini, Muhajir menyampaikan:

“saya dulu dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam selalu mendapat nilai yang kurang baik, karena memang semangat saya dalam mengikuti pelajaran ini sangat kurang. Sebelum mulai pelajaran saja saya sudah merasa bosan dan mengantuk. Tetapi sekarang Alhamdulillah setelah diterapkan media belajar game interaktif ini, semangat saya mengikuti pelajaran ini sangat besar, apalagi dengan adanya tugas kelompok, membuat saya lebih senang bermain dengan teman teman sambil belajar. Sehingga nilai saya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam mulai meningkat”.

### 3. Analisis Penerapan Game Interaktif pada pembelajaran PAI Di SMP KARTIKA

#### IV-1 Surabaya

Penerapan PAIKEM menggunakan media game interaktif di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya 1 dirasa berjalan sesuai harapan dan tujuan yang dikehendaki, yakni mampu meningkatkan minat belajar siswa terhadap pelajaran PAI. Media game interaktif ini mampu merubah cara penyampaian informasi lama dari cara ceramah menjadi pemanfaatan kompetensi dasar siswa serta mengembangkan keaktifan dan pemahaman siswa itu sendiri, dengan bimbingan dan arahan dari guru. Bahan ajar ini dirasa menyenangkan bagi siswa sebagai obyek pembelajaran karena informasi yang mereka dapat diperoleh melalui permainan dan interaksi antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa yang lain.

#### 4. Analisis Respon Siswa Terhadap Penerapan Game Interaktif Dalam Pembelajaran PAI SMP KARTIKA IV-1 Surabaya

Kreatifitas siswa di SMP KARTIKA IV-1 Surabaya dipandang semakin meningkat setelah diterapkannya pembelajaran PAIKEM menggunakan media game interaktif. Mereka tampak lebih aktif dan antusias ketika melaksanakan pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Sikap berkompetisi dan saling interaksi antara siswa dengan siswa tumbuh dan berkembang kearah yang lebih positif. Dari penilain tersebut dapat menjadi indikator bahwa minat belajar siswa terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam meningkat.

### Pembahasan

#### 1. Pengertian PAIKEM

Pada dasarnya belajar adalah suatu proses pengembangan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berfikir informasi dan kemampuan apa yang mesti dimiliki oleh murid, maka seketika itu juga kita sebenarnya berpikir cara apa yang mesti digunakan supaya semua itu dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Ada beberapa pertimbangan yang wajib dipertimbangkan sebelum memilih metode mengajar dengan tepat untuk diterapkan yakni:(Aswan, 2016b)

- a. parameter pencapaian dan maksud yang ingin dicapai pada setiap kegiatan belajar mengajar terdapat keahlian yang harus dimiliki murid yang dibagi dalam perolehan parameter pencapaian dan maksud kegiatan pembelajaran seperti :
  - 1) Apakah parameter perolehan dan maksud pembelajaran yang ingin dicapai berkaitan dengan aspek kognitif, efektif atau psikomotor?
  - 2) Bagaimana kompleksitas parameter perolehan dan maksud kegiatan belajar yang ingin dicapai, apakah tingkat besar atau kecil?
  - 3) Apakah agar meraih tujuan pembelajaran itu perlu kemampuan akademis?
- b. Memperhatikan tentang materi ajar atau materi pembelajaran dengan mencari tahu tentang hal hal berikut ini :

- 1) Apakah bahan pengajaran yang akan diberikan itu berupa kenyataan, rancangan, hukum atau problematis?
  - 2) Apakah bahan pengajaran yang akan diberikan perlu syarat khusus?
  - 3) Apakah tersaji alat alat sumber informasi untuk mempelajari lebih lanjut tentang materi tersebut?
- c. Pertimbangkan juga tentang karakteristik anak didik sebagai peserta didik dengan mencari tahu tentang hal hal berikut :
- 1) Apakah teknik pembelajaran yang akan dipakai berkesesuaian dengan tingkat kemampuan siswa?
  - 2) Apakah cara belajar yang akan dipakai sudah tepat dengan keinginan dan keadaan siswa?
  - 3) Apakah cara belajar yang akan digunakan sejalan dengan gaya belajar siswa?
- d. Alat belajar juga merupakan hal yang harus dipertimbangkan, dengan mencari tahu hal hal berikut :
- 1) Apakah tersaji alat belajar yang dapat mendukung cara belajar yang akan dipakai?
  - 2) Apakah alat yang dipakai sejalan dengan keadaan siswa sat ini?

Hal hal diatas adalah bahan yang harus dipertimbangkan dalam memutuskan cara yang ingin dilaksanakan, didalam konteks ini maka teknik PAIKEM yang dipilih agar mampu diterapkan sebagai metode pembelajaran karena merupakan strategi terbaru dalam dunia pendidikan yang perlu dicoba dan dirasakan manfaatnya.

PAIKEM merupakan kepanjangan dari Pembelajaran Aktif, Inofatif, Kreatif, dan Menyenangkan. Aktif artinya didalam proses opembelajaran pengajar mesti melahirkan keadaan sedemikian rupa hingga murid sering bertanya, mensoal dan menyampaikan pemikirannya.(Amri, 2013) Dalam hal ini pendidik disyaratkan untuk bisa memunculkan suasana yang dapat memotivasi daya pikir murid agar aktif bertanya tentang masalah yang telah disampaikan.

Mengaplikasikan PAIKEM tidak mesti sama takaran dari empat unsur tersebut dalam setiap kegiatan belajar. tapi keempat hal tersebut mesti tetap ada dan dijiwai

disetiap pembelajaran, khususnya pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Metode belajar PAIKEM ini adalah sebuah metode belajar yang memungkinkan murid untuk menjalankan kegiatan yang bermacam macam dalam rangka mengembangkan kemampuan dan pengetahuannya, dengan pemfokusan muris belajar sambil berkegiatan, sedangkan pendidik memakain berbagai sumber dan media ajar supaya menciptakan suasana belajar yang memikat, menggembirakan dan efektif. sedangkan murid diminta kreatif untuk mendapat ilmu dan berhubungan dengan sesama teman, guru maupun media ajar dengan semua pendukungnya.(Aswan, 2016a)

## 2. Unsur Unsur Metode PAIKEM

Unsur unsur metode PAIKEM dapat dipahaimi melalui penjabaran berikut ini.

### a. Proses Belajar Aktif

Pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Ketika peserta didik belajar dengan aktif, dominasi mereka terhadap pelajaran semakin meningkat. Siswa memaksimalkan penggunaan otak dalam membuka pemgetahuan dalam menenukan ide pokok dan inti dari materi bahan ajar, menemukan jalan keluar dari sebuah permasalahan dan mengaplikasikan solusi tersebut . kedalam suasana belajar.

Siswa dituntut untuk berpartisipasi didalam semua proses belajar, baik fisik maupun mental siswa. oleh karena itu seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan belajar yang mudah dalam memunculkan keaktifan siswa dalam proses menemukan masalah, mengolah dan mengkonstruksi informasi dan kemampuan yang baru. Melalui belajar aktif informasi yang diterima oleh peserta didik tidak mudah hilang atau dilupakan, karena jika hanya mengandalkan pendengaran saja dalam belajar akan ditemukan banyak kelemahan seperti mudah lupa dan meningkatnya kelelahan otak. Sebagaimana pernyataan Mel Silberman yang memperluas perkataan filosof cina Confucius, yakni:

“Apa yang saya dengar, saya lupa”.

“Aapa yang saya dengar dan lihat, saya ingat sedikit”.



“Apa yang saya dengar, lihat dan tanyakan atau diskusikan dengan beberapa teman, saya mulai paham”.

“Apa yang saya dengar, lihat, diskusikan dan lakukan, saya memperoleh pengetahuan dan keterampilan”.

“Apa yang saya ajarkan pada orang lain, saya kuasai”.(Melvin L. Silberman, 2004)

Sebagaimana computer, otak manusia tidak dapat mengingat hal yang tidak tersimpan oleh memori, karena itu otak perlu beberapa langkah untuk menyimpan informasi, intensitas pengulangan belajar, bertanya, berdiskusi, mengamalkan ataupun juga menyampaikan atau menyampaikan hasil belajarnya kepada orang lain.(Hisyam Zaini, 2008)

Karena itu, otak tidak akan lama menyimpan informasi yang diberikan jika penyampaian informasi hanya melalui metode ceramah, karena otak hanya pasif dalam menerima informasi, namun sebaliknya jika otak aktif dalam menggali informasi. Terdapat beberapa metode yang dapat menjadikan siswa aktif sejak awal, yakni :(ismail sm, 2008)

- 1) Bekerja sama dalam kelompok, dapat meningkatkan kemampuan mengenal dan menambah semangat kerjasama serta rasa ketergantungan satu sama lain.
- 2) Terlibatnya siswa dalam pembelajaran secara langsung, sehingga siswa merasas dipercaya dalam menyelesaikan masalah.

Taslimuharrom berpendapat, kandungan dalam proses belajar aktif dapat di rangkum dalam :

- 1) Sebaik mana siswa tidak meremehkan tugas yang diberikan
- 2) Rasa tanggung jawab
- 3) Minat dan semangat belajar

Apabila factor factor diatas didapati pada seorang siswa, maka bisa dikatakan siswa tersebut telah aktif dalam melaksanakan pembelajaran.

### **b. Proses Belajar Inovatif**

Pembelajaran ini menekankan pada pengembangan kemampuan siswa dalam melahirkan ide dan pikiran baru, yang pada umumnya bisa ditimbulkan melalui suasana belajar yang bebas dari tekanan, rasa cemas dan kondusif. Inovatif memiliki makna kecondongan terhadap perubahan dalam upaya memperbaiki dan mengembangkan kegiatan belajar. Proses pembelajaran inovatif memberikan siswa kesempatan yang luas dalam menyampaikan ide baru dalam rangka memperbaiki suatu permasalahan dan mengembangkan proses belajar sehingga tercapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki.

Ciri ciri pembelajaran inovatif adalah:

- 1) Tidak takut atau minder dalam mengemukakan pendapat.
- 2) Bebas dalam menyanggah dan menyampaikan gagasan kepada teman dan gurunya dan berperan aktif dalam memberi saran kepada teman yang ebutuhkannya.
- 3) Lega hati dalam menerima masukan dari orang lain.

Membuat pembelajaran menjadi inovatif, dapat dilakukan dengan beberapa langkah, diantaranya:

- 1) Menseleksi karakter setiap siswa serta mencaritahu tentang kemampuan mereka dalam menyerap pelajaran.
- 2) Mengategorikan kemampuan/daya serap setiap siswa baik berupa daya visual (penglihatan) ataupun auditory (pendengaran) maupin siswa yang menggunakan daya serap berupa kinetis (rangsangan gerakan otot dan fisik)
- 3) Menggunakan peralatan atau media yang relevan dalam proses pembelajaran sesuai kebutuhan karakteristik siswa.

### **c. Proses Belajar Kreatif**

Kreatif berarti mampu menciptakan sesuatu atau mempunyai usaha cipta. Belajar kreatif dalam sudut pandang istilah, adalah sebuah kegiatan pengembangan kreatifitas siswa, sebab setiap orang mempunyai imajinasi dan keingin tahuan yang tinggi sejak lahir. Proses belajar ini tidak hanya monoton dalam menjalankan kurikulum yang sudah disediakan. Namun kurikulum



yang baku tersebut dapat dikembangkan dengan proses kreatifitas. Dengan demikian terjadilah kreatifitas dalam mengembangkan kompetensi juga dalam melaksanakan proses belajar didalam maupun diluar kelas, terkait itu juga pemanfaatan lingkungan dan bahan ajar yang lain secara maksimal. Proses belajar kreatif ini juga bertujuan untuk memberi lebih banyak ragam pembelajaran, sehingga siswa dapat menyesuaikan pembelajaran swesuai dengan karakteristik siswa sendiri.(Sudjana, 2022)

Aktifitas aktifitas yang dapat dikategorikan sebagai cara belajar kreatif yakni:(Elaine B. Johnson, 2007)

- 1) Bertanya.
- 2) Menimbang segala ilmu baru yang dianggap kurang lazim.
- 3) Tumbuhnya ketertarikan dalam hal hal yang berbeda.
- 4) Menyambungkan korelasi dalam berbagai macam hal.
- 5) Mengimplementasikan ide dan imajinasi pada setiap keadaan supaya memunculkan hal berbeda yang baru.
- 6) Mempertimbangkan intuisi.

Sedangkan aktifitas kreatif dari segi tindakan guru yakni:

- 1) Menyederhanakan pelajaran yang beragam sehingga mudah dipahami siswa.
- 2) Membuat alat bantu sederhana, namun dapat membantu proses belajar

Kreatif adalah sikap yang muncul dari dalam diri sendiri. Bisa dikatakan jika didalam diri kita ada kesempatan berfikir secara kreatif, lalu kita berupaya untuk merealisasikannya, maka ketegangan dalam mencoba pertama kali akan kita rasakan, tetapi akan terasa ringan jika kiota sudah membiasakannya dengan melakukan berkali kali.(Bobbi De Pirter Dan Mike Hernacki, 2005) Sikap kreatif ini adalah sifat alami yang dimiliki manusia sejak lahir, hanya saja bagaimana manusia tersebut mengasah dengan cara melakukannya dengan baik dan terus menerus sehingga menjadi kebiasaan.

#### **d. Proses Belajar Efektif**

Makna efektif ini adalah cara belajar apapun mesti bisa dijamin keefektifannya dalam mencapai tujuan belajar secara maksimal. Belajar efektif

dapat dicapai jika pembelajaran tersebut dapat memberi pengalaman baru dalam hal membentuk kemampuan dasar siswa juga menuntun siswa kedalam jalur pencapaian tujuan belajar yang seharusnya. (Mohammad Adnan, 2017)

Pencapaian belajar efektif, dapat dicapai dengan mengaktifkan keterlibatan siswa dalam merancang, melaksanakan dan menilai pelajaran secara mandiri dan terbimbing. Semua siswa harus terjun langsung dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan agar semangat dalam belajar lahir dari dalam diri mereka, sehingga siswa benar benar belajar dengan kondusif dan terbimbing kepada tujuan yang dikehendaki untuk dicapai. Siswa diberi motifasi untuk mengartikan dan menjelaskan ilmu atau informasi yang diberikan, sampai ilmu tersebut mudah diterima oleh akal mereka. Pengaplikasian proses belajar yang efektif, diperlukan aktifitas yang dapat memunculkan kondisi tersebut, seperti:

- 1) Diskusi
- 2) Penyampaian dan penyanggahan terkait materi sehingga mencapai pemahaman yang dasar dari materi tersebut.

Makad dengan demikian, seorang guru harus bisa melahirkan pengelolaan kelas dan siswa termasuk juga memberi materi yang dan sumber ajar yang tepat. Karena melahirkan suasana kelas dalam proses belajar yang efektif harus memperhatikan semua aspek dimulai dari perencanaan, pelaksanaan samapi dengan penilaian atau evaluasi.

Langkah langkah pembelajaran efektif bisa dilakukan sebagai berikut:

- 1) *Appersepsi* (mempersamakan persepsi) atau membawa persepsi siswa untuk bisa menerima persepsi guru.
- 2) Mengeksplor materi dan kemampuan dasar yang ingin dicapai, juga memvariasi cara belajar dengan cara yang beragam.
- 3) Pengelolaan kondisi belajar dengan mengaktifkan siswa dalam menjalankan kompetensi dasar dan memberi contoh dalam penerapannya dikehidupan sehari hari.

- 4) Mengumpulkan data yang benar dan sesuai fakta dalam rangka memberi penilaian untuk evaluasi program belajar kedepan.

Maka seorang guru harus mempertimbangkan hal berikut: (Rusman, 2010)

- 1) Mengkondisikan kelas
- 2) Mengkondisikan siswa dalam keadaan siap menerima pelajaran
- 3) Merancang kegiatan belajar
- 4) Mengelolah isi dari materi dan bahan ajar
- 5) Menyediakan alat dan media belajar yang sesuai dan tepat

#### **e. Proses Belajar Menyenangkan**

Proses belajar menyenangkan ini bermakna, menghidupkan kegiatan belajar dengan suasana yang tidak tegang, tanpa keterpaksaan, juga membuat siswa merasa tertarik untuk memperhatikan dengan baik kepada pelajaran. Dengan demikian suasana kelas tanpa tekanan dan penuh dengan rasa humor namun tidak menghilangkan konsentrasi pada pelajaran. (Mulyasa, 2006)

Dapat diringkas bahwa belajar yang menyenangkan dapat dilihat melalui ciri ciri dibawah ini:

- 1) Lingkungan yang cenderung santai, tidak tegang, serta menyenangkan dan tidak menimbulkan rasa takut untuk melaksanakan pembelajaran walaupun terdapat kekeliruan dalam proses pembelajaran.
- 2) Relevan antara materi pelajaran dan metode belajar yang digunakan.
- 3) Siswa memandang tantangan belajar sebagai jalan keluar untuk keterbukaan pemikiran dan merasakan pengalaman terjun langsung dalam menyelesaikan permasalahan.
- 4) Memaksimalkan fungsi otak dan semua indra badan.

Timbulnya situasi belajar yang kondusif dan penuh emosional kearah yang baik, akan berguna bagi siswa maupun bagi guru dalam mengembangkan pelajaran. Abdu Mas'ud menyatakan bahwa, kreatifitas siswa adalah tujuan utama dalam pembelajaran PAIKEM ini, namun tidak menutup kemungkinan bagi guru untuk aktif berperan dalam mengembangkan kreatifitasnya supaya mencapai tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Oleh karena itu perancangan

pembelajaran harus dilaksanakan dengan kreatifitas dari guru kepada murid supaya suasana belajar menjadi menyenangkan bagi semua pihak.(Abdul Mas'ud, 2013)

Perancangan rencana pembelajaran menentukan bahan ajar yang tepat serta kreatifitas pengembangan pelajaran yang dapat menciptakan suasana berkompetisi yang sehat dari siswa adalah beberapa hal yang harus menjadi pertimbangan guru. Sehingga dari hal tersebut, timbullah hal hal yang mempengaruhi metode belajar PAIKEM ini menjadi metode yang mengena dalam pembelajaran. Hal hal yang tersebut adalah:(Rusman, 2010)

#### 1) Pengalaman

Hal ini mengajarkan kepada siswa tentang kemandirian. Terdapat banyak cara untuk membuat pengalaman bagi siswa, kegiatan percobaan langsung, pengawasan secara berkala, pengolahan data dan fakta adalah beberapa contoh kegiatan yang melahirkan pengalaman.

#### 2) Penyampaian pesan

Contoh kegiatan yang bisa menimbulkan suasana yang nyaman untuk berkomunikasi adalah seperti berargumentasi, menyampaikan hasil kerja didepan kelas , melaporkan hasil kerja dan lain sebagainya.

#### 3) Hubungan antar siswa dengan individu yang lain

Suasana yang nyaman untuk melakukan interaksi bisa dilakukan dengan beberapa kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, menyampaikan pemikiran, menyanggah pendapat dan lain lain. Dengan demikian kesalahan yang dilakukan siswa dapat terkoreksi dan diperbaiki dengan harapan supaya meningkatkan kualitas belajar.

#### 4) Pelepasan

Kegiatan ini bisa dilakukan dengan cara merenungkan kembali perilaku apa saja yang telah dilakukan dan belum dilkaukan, serta memikirkan akibat baik dan buruknya terhadap pembelajaran, sehingga gagasan dan pengetahuan yang diterima oleh siswa mengalami pembaruan dan memunculkan gagasan dan pemikiran baru.

### 3. Media Pembelajaran Game Interaktif

#### a. Makna Media Pembelajaran

Kata Media berawal dari kata latin, bentuk jamak dari kata *medium* yang secara arti berarti perantara atau penyampai. Menurut Russell media adalah jalan komunikasi yang mnejadi penyampai antara sumber informasi dengan penerima informasi.(Azhar Arsyad, 2013) Atau juga menurut Gagne, media adalah jenis komponen dalam ekosistem murid yang dapat memicu siswa agar mau belajar.

Media pembelajaran dapat di artikan apapun yang dapat dipakai untuk mengirimkan atau menyalurkan bahan ajar oleh pendidik secara tersusun sehingga murid dapat belajar dengan efektif dan efisien. Dalam masalah ini media tersebut haruslah yang dapat menstimulus cara pikir, hati, perhatian juga keterampilan murid, sehingga dapat mendukung berjalannya proses belajar.

Media merupakan alat yang dipakai untuk mendukung kegiatan belajar sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan semestinya. Penerapan media sebagai alat yang menghubungkan antara gur dan murid yang disebut proses belajar. Dapat disebut juga bahwa kegiatan ini butuh dukungan alat supaya materi yang akan dipelajari dapat tersampaikan.

Tanpa media belajar, komunikasi dalam pelaksanaan pembelajaran akan berlangsung kurang maksimal. Proses Komunikasi akan berjalan secara efektif jika pengartian maksud dari pengajar dapat diartikan secara tepat dan cepatmasalah tersebut dapat terjadi jika bisa mengurangi gangguan dan kekurangan dalam komunikasi. Fungsi alat belajar dalam pembelajaran tentunya untuk mengecilkan kemungkinan gangguan dan kelemahan penyampaian komunikasi tersebut sehingga memaksimalkan penyampaian ilmu.

Dalam proses belajar media mempunyai tugas sebagai alat pembawa ilmu dari guru kepada siswa. Sementara metode merupakan aturan untuk membantu murid dalam mengolah informasi agar tercapainya maksud belajar.(Azhar Arsyad, 2013)

Untuk itu pemilihan metode pembelajaran mesti sangat mendukung media pembelajaran yang digunakan. Atau dapat juga diartikan, dasar pemilihan media pembelajaran mesti mempertimbangkan metode belajar yang digunakan. Sehingga hal tersebut dapat mendukung dan dimanfaatkan sebanyak mungkin dalam mencapai tujuan.

#### **b. kegunaan Media Pembelajaran**

Membuat kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien serta menambah frekwensi interaksi antara guru dengan siswa adalah manfaat umum dari media pembelajaran. Beberapa manfaat yang lain adalah: (Sudjana Dan Rivai, 1992)

- a. motivasi belajar akan bertambah karena pembelajaran berjalan secara menyenangkan.
- b. Pemahaman siswa akan makna bahan ajar yang disampaikan semakin besar, sehingga siswa lebih mudah menguasai dan mencapai tujuan belajar.
- c. Variasi belajar yang semakin komplit dan beragam, sehingga bisa menghilangkan rasa bosan pada siswa, apalagi rasa bosan dari guru dalam mengembangkan pembelajaran.
- d. Kegiatan belajar siswa semakin banyak, bukan hanya mendengar penjelasan dari guru, namun mereka juga aktif dalam mengamati, observasi dan mendemonstrasikan pelajaran yang mereka peroleh.

#### **c. Fungsi Media Pembelajaran**

Beberapa fungsi media pembelajaran dapat dirangkum pada penjelasan berikut ini: (Muhammad Yaumi, 2017)

- a. Sebagai alat bantu dalam menciptakan suasana belajar yang efektif
- b. Pemanfaatan lingkungan belajar merupakan bagian integral dari keseluruhan proses pembelajaran. Artinya lingkungan belajar merupakan komponen yang tidak dapat dipisahkan dengan komponen lain dalam mendukung situasi belajar yang dikehendaki.

- c. Membangkitkan minat dan motivasi belajar, karena media belajar tidak hanya sebagai hiburan semata, namun juga sebagai kebutuhan bagi siswa.
- d. Keterkaitan antara media belajar dengan konten materi yang ingin dicapai harus sesuai, maka kompetensi bahan ajar harus dipertimbangkan dalam menjalankan metode belajar.
- e. Dengan bantuan media belajar, siswa lebih mudah menangkap apa yang ingin disampaikan oleh guru.
- f. Meningkatkan kualitas belajar, karena sejatinya pembelajaran dengan media akan lebih mengena dan mudah diingat dan tahan lama dalam ingatan siswa.
- g. Dasar dasar berpikir yang kongkrit akan tercipta dari proses belajar menggunakan media, sehingga mengurangi kesulitan dalam masalah verbal pada siswa.

Jadi, alat penyampai pesan oleh guru kepada siswa merupakan fungsi utama dari media pembelajaran. Terciptanya suasana belajar yang berkembang lebih baik, keluasan diri dalam menerima ide ide baru juga Minat serta motivasi belajarpun akan lebih meningkat sehingga kualitas belajar lebih baik adalah fungsi penting penggunaan media belajar.

#### **d. Game Interaktif**

Permainan Interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya. Tujuannya untuk menstimulus kreatifitas seseorang yang berkaitan dengan kecakapan dan pengetahuan. (Ariesto Hadi Sutopo, 2003) Menurut Greg Costikyan, permainan atau game adalah pemain yang memainkan game tersebut berhak mengelola dan mengambil keputusan sesuai dengan kemampuan si pemain berdasarkan batasan batasan yang disebut peraturan permainan. Sedangkan Interaktif didalam KBBI atau Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti bersifat saling melakukan aksi atau saling aktif melakukan hubungan.

Jadi Game Interaktif merupakan kegiatan bermain dan mengasah kreatifitas bersifat hiburan, kecakapan maupun pendidikan yang dilakukan



secara aktif berhubungan antar pemain. Game interaktif ini selain mengandung hiburan, wajib pula mengandung edukasi. Game interaktif yang mengandung edukasi apabila memenuhi beberapa syarat berikut ini:

1. Menyenangkan dan menggugah sifat kompetisi dalam diri pemain.
2. Dapat menghubungkan pemain dengan game itu sendiri maupun dengan pemain yang lainnya.
3. Mengandung pesan yang mendidik dan membangun bagi si pemain.

Jenis jenis permainan yang sesuai untuk diterapkan dalam mata pelajaran PAI seperti:

1. Bermain Mengeja terstruktur

Permainan ini bisa dilakukan dalam beberapa bentuk yaitu:

- a) TTS (Teka teki silang)

Permainan ini bertujuan untuk mengasah penguasaan ilmu sebanyak mungkin dari siswa dengan cara mengisi table baik mendatar ataupun menurun sebanyak banyaknya sesuai dengan soal pengetahuan agama islam yang diberikan.

- b) Tebak siapa aku?

Permainan ini dilakukan dengan cara salah satu siswa mendiskripsikan ciri ciri barang atau tokoh islam yang harus ditebak oleh lawan, dengan ciri ciri yang umum ada pada tokoh tersebut, dan lawan dengan pengetahuannya berusaha untuk mengenali tokoh yang dimaksud.

- c) Menemukan pasangan

Cara bermain permainan ini adalah dengan guru memberikan kepada salah satu siswa kartu berisi kalimat atau kata yang terdapat pasangan pada kartu lain yang dipegang siswa lainnya, sehingga siswa berusaha menemukan kecocokan antara kartu yang mereka pegang dengan kartu yang dibawa temannya.

2. Bermain keterampilan mendengar

Permainan ini bisa diterapkan dengan beberapa bentuk permainan, yaitu:

- a) Bisikan tersambung

Guru membagi dua kelompok atau lebih, lalu siswa yang berada paling depan diberi kata berbahasa arab melalui bisikan oleh guru, selanjutnya setiap kelompok meneruskan bisikan tersebut kepada kelompoknya sampai siswa terakhir, kelompok yang tercepat dan yang benar itulah pemenangnya.

b) Bermain tebak gambar

Guru membentuk beberapa kelompok siswa, lalu guru menunjukkan gambar tentang akhlak terpuji dan akhlak tercela kepada siswa kemudian siswa berusaha mendeskripsikan tentang pendapat mereka tentang gambar yang mereka lihat melalui kertas tugas yang telah disediakan.

3. Bermain berbicara terampil

Penerapan permainan ini dapat dibagi menjadi beberapa macam, seperti:

a) Kalimat tersusun

Siswa diberi beberapa potongan kata dalam bahasa arab lalu mereka susun hingga membentuk kalimat yang sempurna. Kemudian mereka bacakan didepan kelas.

b) Memberi harokat pada ayat AL Qur'an

Guru memberi potongan ayat AlQur'an pada setiap siswa, dan siswa berusaha memberi harokat hingga potongan ayat tersebut dapat dibaca dengan sempurna, sesuai hafalan ayat Alqur'an mereka.

4. Bermain keterampilan menulis

Permainan ini bisa dilakukan dalam beberapa macam cara, seperti:

a) Siswa diberi tugas menulis satu ayat AlQur'an yang didiskripsikan oleh guru tempat turunnya Makkiyah atau Madaniyah.

b) Guru memberikan kalimat dari Hadits Nabi yang tersembunyi salah satu kalimatnya, lalu siswa berusaha mencari potongan kalimat yang hilang tersebut secara berkelompok.

## PENUTUP

Penerapan Metode PAIKEM menggunakan media game interaktif SMP KARTIKA IV-1 Surabaya sudah berjalan dengan baik, bahan ajar game interaktif ini mampu merubah beberapa cara belajar lama yang membosankan menjadi cara baru yang menyenangkan dan menarik. Komunikasi dan interaksi antar siswa juga terbangun dengan baik, seiring dengan banyaknya tugas pemecahan soal yang dilakukan secara berkelompok. Pemahaman tentang informasi hanya didapat melalui guru pun beralih menjadi siswa saling bertukar pikiran dan informasi ketika belajar kelompok. Guru bukan hanya sebagai penyampai informasi, namun juga berfungsi sebagai fasilitator.

Penerapan Metode PAIKEM menggunakan media game interaktif SMP KARTIKA IV-1 Surabaya melahirkan banyak respon positif khususnya dari siswa. siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Mereka lebih aktif, dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan mereka dalam menyelesaikan persoalan yang diberikan guru. Minat siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Agama Islam pun semakin meningkat, hal ini dibuktikan dengan keaktifan dan jiwa kompetitif siswa yang semakin meningkat dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Suasana belajar pun semakin menyenangkan sehingga hasil pembelajaran siswa meningkat dan semakin dekat dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Mas'ud. (2013). Pembelajaran Aktif, Inofatif, Kreatif, Efektif, Dan Menyenangkan. *Abundari*, 14.
- Amri, L. E. P. D. S. (2013). *Panduan Memahami Kurikulum 2013: Sebuah Kurikulum Penunjang Masa Depan*. Prestasi Pustaka.
- Ariesto Hadi Sutopo. (2003). *Multimedia Interaktif Dengan Flash*. Graha Ilmu.
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta.
- Aswan. (2016a). *Strategi Pembelajaran Berbasis Paikem*. Aswaja Presindo.
- Aswan, H. (2016b). Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM Edisi Revisi. In *Aswada Pressindo* (p. 88).
- Azhar Arsyad. (2013). *Media Pembelajaran*. Pt Raja Grafindo Persada.



- Azwar, S. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosda Karya.
- Bobbi De Pirter Dan Mike Hernacki. (2005). *Quantum Learning : Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*. Pt Mizan Pustaka.
- Elaine B. Johnson. (2007). *Contextual Teaching And Learning: Menjadikan Kegiatan Belajar Mengajar Mengasyikan Dan Bermutu*. Penerbit Mlc.
- Hisyam Zaini. (2008). *Strategi Pembelajaran Aktif* (p. 58). Ctsd Uin Suka Pustaka Insan Madani.
- ismail sm. (2008). Strategi Pembelajaran Agama Islam Berbasis Paikem. *Rasail Media Group*, 47.
- Jamali, mohammad fadhil al. (1995). *Filsafat Dalam Pendidikan Islam*. Pustaka Al Kautsar.
- Kartono, K. (1990). *Pengantar Metodologi Riset Sosial*. Mandar Maju.
- Melvin L. Silberman. (2004). *Active Learning: 101 Cara Belajar Aktif*, Penerjemah: Raisul Muttaqien. Nuansa.
- Mohammad Adnan. (2017). Urgensi Penerapan Metode Paikem Bagi Guru Dalam Meningkatkan Mutu Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Cendikia (Jurnal Studi Keislaman)*, 147.
- Muhammad Yaumi. (2017). *media pembelajaran: Pengertian, fungsi dan urgensinya bagi anak milenial*. 15.
- Muhammad Yusron Maulana El-Yunusi, Amelia Salsabilla, N. A. (2023). Guru profesional dalam perspektif filsafat pendidikan islam. *Jurnal Pendidikan Dan KOnseling*, 5, 4212.
- Mulyasa. (2006). *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep Strategi Dan Implementasi*. Remaja Rosdakarya.
- Munir. (2012). Multimedia konsep dan aplikasi dalam pendidikan. In *Alfabeta* (Vol. 58, Issue 12).
- Rusman. (2010). *Model Model Pembelajaran*. Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, W. (2007). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standart Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Grup.
- Shaleh, C. (2008). *Metodologi Penelitian Sebuah Petunjuk Praktis*. CV. Jaya Abadi.
- Sudjana Dan Rivai. (1992). *Media Pembelajaran Penjas*. Bumi Aksara.
- Sudjana, N. D. A. R. (2022). *Media Pengajaran*. Sinar Baru Algesindo.