

**STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI
PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI
DI SMK NEGERI 1 PURWOKERTO**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk
Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
(S.Pd.)**

Oleh :

**AISYAH PUAN MAHARANI
NIM. 214110402297**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
JURUSAN PENDIDIKAN ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
2024**

PERNYATAAN KEASLIAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PERNYATAAN KEASLIAN

Dengan ini, saya:

Nama : Aisyah Puan Maharani
NIM : 214110402297
Jenjang : S1
Jurusan : Pendidikan Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa Naskah Skripsi berjudul “Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto” ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya saya sendiri, bukan dibuatkan orang lain, bukan saduran, juga bukan terjemahan. Hal-hal yang bukan karya saya yang dikutip dalam skripsi ini, diberi tanda sitasi dan ditunjukkan dalam daftar Pustaka.

Apabila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan skripsi dan gelar yang telah saya peroleh.

Purwokerto, 17 Oktober 2024

Saya yang menyatakan



Aisyah Puan Maharani

NIM. 214110402297

HASIL PLAGIASI TURNITIN

Bab I-V_Aisyah Puan Maharani

ORIGINALITY REPORT

20% SIMILARITY INDEX	19% INTERNET SOURCES	9% PUBLICATIONS	6% STUDENT PAPERS
--------------------------------	--------------------------------	---------------------------	-----------------------------

PRIMARY SOURCES

1	repository.iainpurwokerto.ac.id Internet Source	3%
2	repository.uinsaizu.ac.id Internet Source	2%
3	repository.radenintan.ac.id Internet Source	1%
4	repo.uinsatu.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uin-suska.ac.id Internet Source	1%
6	123dok.com Internet Source	1%
7	Badrus Zaman. "PENERAPAN ACTIVE LEARNING DALAM PEMBELAJARAN PAI", Jurnal As-Salam, 2020 Publication	1%
8	repositori.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1%

PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi berjudul:

STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMK NEGERI 1 PURWOKERTO

Yang disusun oleh Aisyah Puan Maharani (NIM. 214110402297) Prodi Pendidikan Agama Islam, Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto telah diujikan pada tanggal 21 November 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan (S.Pd.)** oleh Sidang Dewan Penguji Skripsi.

Purwokerto, 21 November 2024

Disetujui oleh:

Penguji I/Ketua Sidang/Pembimbing

Penguji II/Sekretaris Sidang

Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 19681008 199403 1 001

Fajry Sub'haan Svah S. S.Pd., M.A.
NIP. 19920507 202203 1 001

Penguji Utama

Dr. Nurkholis, S.Ag. M.S.I.
NIP. 19711115 200312 1 001

Diketahui oleh:

Ketua Jurusan Pendidikan Islam,



Dr. M. Misbah, M.Ag.

NIP. 19681008 199403 1 001

NOTA DINAS PEMBIMBING

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Pengajuan Munaqasyah Skripsi Sdr. Aisyah Puan Maharani
Lampiran : 3 Eksemplar

Kepada Yth.
Ketua Jurusan Pendidikan Islam
UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto
Di Purwokerto

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Setelah melakukan bimbingan, telaah, arahan, dan koreksi, maka melalui surat ini saya sampaikan bahwa :

Nama : Aisyah Puan Maharani
NIM : 214110402297
Jurusan : Pendidikan Islam
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul : Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto

Sudah dapat diajukan kepada Ketua Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Prof.K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto untuk dimunaqosyahkan dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.). Demikian, atas perhatian Bapak, saya mengucapkan terima kasih

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Purwokerto, 17 Oktober 2024
Pembimbing,


Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
NIP. 196810081994031001

STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMK NEGERI 1 PURWOKERTO

AISYAH PUAN MAHARANI
NIM 214110402297

ABSTRAK

Strategi pembelajaran aktif urgent di era sekarang karena membantu proses kegiatan belajar – mengajar dengan tujuan memberdayakan siswa supaya belajar aktif dengan berbagi cara. Salah satu caranya yaitu dengan melalui permainan edukatif. Permainan edukatif ini merupakan metode yang diterapkan oleh pendidik dalam menyampaikan materi melalui permainan – permainan yang mendidik agar proses pembelajaran peserta didik dapat memahami materi yang telah disampaikan oleh pendidik dengan cara yang menyenangkan. Tujuan adanya strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif yaitu untuk memaksimalkan kemampuan yang ada pada diri siswa sehingga seluruh siswa dapat memperoleh hasil belajar secara maksimal dan memahami materi yang telah diajarkan oleh gurunya dengan suasana belajar yang menyenangkan yaitu belajar sambil bermain. Terjadinya masalah proses pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam menjadikan ketertarikan peneliti untuk melaksanakan penelitian tentang strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto. Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Lokasi penelitian di SMK Negeri 1 Purwokerto. Subjek penelitian ini meliputi guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa kelas X PPLG. Teknik pengumpulan data penelitian ini dengan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data, penyimpulan data, dan teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Strategi Pembelajaran Aktif melalui Permainan Edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto telah terlaksana dengan baik dan berhasil sesuai dengan komponen – komponen yang ada dalam pembelajaran. Penggunaan strategi aktif ini guru memberikan *Ice breaking* untuk siswa dengan melalui sebuah permainan edukatif yaitu Amplop Pintar.

Kata Kunci: Strategi, Pembelajaran Aktif, Permainan Edukati, PAI

**ACTIVE LEARNING STRATEGY THROUGH EDUCATIONAL GAMES
IN PAI SUBJECTS AT STATE VOCATIONAL HIGH SCHOOL 1
PURWOKERTO**

AISYAH PUAN MAHARANI
NIM 214110402297

ABSTRACT

Active learning strategies are urgent in the current era because they help the process of teaching and learning activities with the aim of empowering students to learn actively by sharing ways. One way is through educational games. This educational game is a method applied by educators in delivering material through educational games so that the learning process of students can understand the material that has been delivered by the educator in a fun way. The purpose of the active learning strategy through educational games is to maximize the abilities of students so that all students can get maximum learning results and understand the material that has been taught by their teachers with a fun learning atmosphere, namely learning while playing. The occurrence of problems in the learning process of Islamic Religious Education subjects has made researchers interested in conducting research on active learning strategies through educational games in Islamic Religious Education subjects. The purpose of this study is to determine and describe active learning strategies through educational games in Islamic Religious Education subjects at SMK Negeri 1 Purwokerto. This type of research uses a descriptive qualitative method. The location of the research is at SMK Negeri 1 Purwokerto. The subjects of this study include Islamic Religious Education subject teachers and class X PPLG students. The data collection technique for this study uses observation, interview, and documentation methods. Data analysis techniques use data reduction, data presentation, data conclusion, and data validity techniques use triangulation techniques. The results of the study indicate that the Active Learning Strategy through Educational Games in Islamic Religious Education subjects at SMK Negeri 1 Purwokerto has been implemented well and successfully in accordance with the components in learning. The use of this active strategy, the teacher provides Ice breaking for students through an educational game, namely Smart Envelope.

Keywords: Strategy, Active Learning, Educational Games, PAI

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA

Transliterasi kata-kata Arab dipakai dalam penyusunan ini berpedoman pada Surat Keputusan Bersama antara Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

Transliterasi ini dimaksudkan sebagai pengalih-hurufan dari abjad yang satu ke abjad yang lain. transliterasi Arab-Latin di sini ialah penyalinan huruf-huruf Arab dengan huruhuruf Latin beserta perangkatnya.

A. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf. Dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf dan tanda sekaligus. Berikut ini daftar huruf Arab yang dimaksud dan transliterasinya dengan huruf latin:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Şa	ş	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De

ذ	Zal	Ẓ	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ya
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El

م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
هـ	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ya

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	+Dammah	U	U

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَـي	Fathah dan ya	Ai	a dan u
ـَـو	Fathah dan wau	Au	a dan u

Contoh:

كَتَبَ kataba

فَعَلَ fa`ala

سُئِلَ suila

كَيْفَ kaifa

حَوَّلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا...ى...	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
ى...	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
و...	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh:

قَالَ qāla

رَمَى ramā

قِيلَ qīla

يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul munawwarah
طَلْحَةَ	talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

نَزَّلَ	nazzala
الْبِرِّ	al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf "l" diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

الرَّجُلُ ar-rajulu

الْقَلَمُ al-qalamu

الشَّمْسُ asy-syamsu

الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

تَأْخُذُ ta'khužu

شَيْءٍ syai'un

النَّوْءِ an-nau'u

إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ

Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/

Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn

بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا

Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis

dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/

Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn

الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ

Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ

Allaāhu gafūrun rahīm

لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا

Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

MOTTO

“Bukan hanya mendengar, tetapi juga melakukan.
Bukan hanya menerima, tetapi juga menemukan.”¹



¹ Sufandi Iswanto, 'Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Peer Lesson Terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya 1Isaleha', 30.2 (2021).

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah segala puji bagi Allah yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Shalawat beserta salam semoga senantiasa terlimpah curahkan kepada Nabi Muhammad SAW, kepada keluarganya, para sahabatnya, hingga kepada umatnya hingga akhir zaman. Penulis menyadari bahwa sejalan persiapan dan proses penelitian hingga pelaporan hasil penelitian ini terdapat banyak kesulitan dan tantangan yang di hadapi, namun berkat ridho Allah SWT, dan bimbingan dari berbagai pihak maka segala kesulitan dan tantangan yang dihadapi dapat teratasi. Oleh karena itu, lewat tulisan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang turut membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini.

Dari lubuk hati yang terdalam penulis mengucapkan permohonan maaf dan rasa terima kasih yang sebesar – besarnya kepada kedua orang tua yaitu Ayahanda Torikun dan Ibunda Maryati yang dengan penuh kasih sayang, cinta, dan kesabaran dalam mendidik dan membimbing penulis yang tak henti – hentinya memanjatkan doa demi keberhasilan penulis. Tak lupa juga penulis mengucapkan rasa terima kasih kepada adik tercinta Maulida Zahroo Khulaidah yang selalu memberikan semangat dan menemani penulis dalam menulis skripsi ini.

Disadari sepenuhnya, bahwa penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak dan selayaknya menyampaikan terima kasih sebesar – besarnya atas bantuan dan andil dari mereka semua, baik materil maupun moril.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin. Allahaumma Sholi 'Ala Sayyidina Muhammad. Puji syukur penulis panjatkan atas segala Rahmat karunia dan kebesaran Allah Swt sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tak lupa kita haturkan kepada junjungan kita Nabi Agung Muhammad Saw yang telah mengantarkan dari zaman kegelapan menuju zaman yang terang benderang, dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh ilmu, semoga kita senantiasa menjadi pengikutnya ya ta'zim dan berilmu. Penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak dapat terselesaikan tanpa dukungan dari berbagai pihak baik moril maupun materil. Oleh karena itu penulis bermaksud mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada:

1. Prof. Dr. Fauzi, M.Ag., Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
2. Prof. Dr. Suparjo, M.A., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
3. Dr. Misbah, M.Ag., Kepala Jurusan Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
4. Dewi Ariyani, S. Th.I. M.Pd.I Koordinator Prodi PAI Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
5. Muhammad Sholeh, M.Pd.I., Penasehat Akademik kelas PAI F Angkatan 2021
6. Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag., selaku Dosen Pembimbing skripsi ini yang penuh kesabaran dalam memberikan arahan, masukan, dan motivasi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dan seluruh jajaran civitas akademik Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto.
8. Ibu Sumiati, S.Pd.I., Guru Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Purwokerto.

9. Peserta didik kelas X PPLG SMK Negeri 1 Purwokerto.
10. Kedua orang tua saya, Bapak Torikun dan Ibu Maryati atas segala hal yang diberikan baik doa, dukungan, dan perjuangan, serta adik saya Maulida Zahroo Khulaidah, dan Keluarga Mbah Liarto dan Mbah Sudari yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
11. Himpunan Mahasiswa Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto tahun 2021.
12. Seluruh pengurus PMII Rayon Tarbiyah Purwokerto.
13. Teman – teman seperjuangan kelas PAI F angkatan 21 yang selalu memberikan semangat dan dukungan.
14. Lutfia Khoerunnisa yang sudah membantu dalam penulisan skripsi ini, sudah menjadi tempat bercerita, keluh kesah saya selama ini, dan sudah menjadi teman baik saya.
15. Zharla Maheswari, Novalla Arum Salsabilla teman seperjuangan, para wanita karir yang sudah memberikan semangat, dukungan, dan menemani saya dalam penyusunan skripsi ini.
16. Keluarga Cemara yang sudah menjadi teman dari awal masuk kuliah, tempat berkeluh kesah, dan memberikan semangat dalam penulisan skripsi ini.
17. Hanif Qurrotul Ngaeni, Nur Indah Lestari, Amelia Rizqi, Nur Sofi Wulandari, yang sudah saya anggap seperti Kakak sendiri sudah memberikan kebahagiaan dan semangat dalam proses penulisan skripsi ini.
18. Staff Wakil Rektor 3 yang ikut membantu dalam proses penyelesaian skripsi ini dan sudah memberikan semangat, support untuk penulis.
19. Kelompok PPL 1 SMK Bina Citra Informatika & Kelompok KKN 82 Desa Candiwulan
20. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

21. Dan terakhir, untuk diri saya sendiri, Aisyah Puan Maharani. Terima kasih sudah bertahan sejauh ini, terima kasih tetap selalu berusaha dan tidak menyerah dalam keadaan apapun. Kamu telah menyelesaikan skripsi ini sebaik dan semaksimal mungkin, apapun kekurangan dan kelebihan yang ada pada dirimu mari merayakan diri sendiri. Dari saya untuk diri saya tetap semangat, sehat, dan sukses selalu.

Hanya ucapan terima kasih dan permohonan maaf yang dapat penulis sampaikan dengan setulus-tulusnya. Semoga setiap bantuan yang diberikan akan diberi balasan yang lebih baik oleh Allah SWT. Dengan penuh kesadaran akan kekurangan yang dimiliki, penulis menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis terbuka untuk menerima kritik dan saran yang membangun untuk perbaikan di masa yang akan datang. Akhir kata, semoga skripsi ini memberikan manfaat bagi penulis dan pembaca di masa mendatang. Aamiin.

Purwokerto, 17 Oktober 2024



Aisyah Puan Maharani

NIM. 214110402297



PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN	ii
HASIL PLAGIASI TURNITIN	iii
PENGESAHAN	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-INDONESIA	viii
MOTTO	xv
PERSEMBAHAN	xvi
KATA PENGANTAR	xvii
DAFTAR ISI	xx
DAFTAR GAMBAR	xxii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Definisi Konseptual.....	5
C. Rumusan Masalah.....	10
D. Tujuan Penelitian.....	10
E. Manfaat Penelitian	10
F. Kajian Pustaka.....	11
G. Sistematika Pembahasan	14

BAB II STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF, PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM	15
A. Strategi Pembelajaran Aktif	15
B. Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Tipe <i>Card Sort</i>	25
C. Permainan Edukatif.....	29
D. Pendidikan Agama Islam.....	34
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	39
C. Objek dan Subjek Penelitian	40
D. Metode Pengumpulan Data	41
E. Metode Analisis Data	42
F. Teknik Keabsahan Data.....	44
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	45
A. Gambaran Umum SMK Negeri 1 Purwokerto.....	45
B. Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI	48
BAB V PENUTUP	68
A. Kesimpulan	68
B. Keterbatasan Penelitian.....	69
C. Saran.....	70
DAFTAR PUSTAKA.....	71
LAMPIRAN - LAMPIRAN	I
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	LI

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Ice breaking</i>	53
Gambar 4.2 Permainan Amplop Pintar	56
Gambar 4.3 Guru memberikan kegiatan <i>Ice breaking</i>	59
Gambar 4.4 Guru menunjukkan dan mempersiapkan permainan Amplop Pintar	60
Gambar 4.5 Siswa membuka amplop dan mengambil kartu	61
Gambar 4.6 Siswa mempresentasikan jawaban	62



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Pedoman Observasi.....	II
Lampiran 2	Pedoman Wawancara	V
Lampiran 3	Pedoman Dokumentasi	VII
Lampiran 4	Hasil Wawancara.....	VIII
Lampiran 5	Dokumentasi Penelitian	XXI
Lampiran 6	Modul Ajar	XXVIII
Lampiran 7	Surat Keterangan Seminar Proposal	XXXVIII
Lampiran 8	Surat Keterangan Ujian Komprehensif	XXXIX
Lampiran 9	Surat Rekomendasi Munaqosyah	XL
Lampiran 10	Blangko Bimbingan	XLI
Lampiran 11	Surat Wakaf Buku Perpustakaan	XLIII
Lampiran 12	Surat Izin Penelitian	XLIV
Lampiran 13	Sertifikat Ukba	XLVII
Lampiran 14	Sertifikat BTA-PPI.....	XLVIII
Lampiran 15	Sertifikat PPL	XLIX
Lampiran 16	Sertifikat KKN	L
Lampiran 17	Daftar Riwayat Hidup	LI

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dunia pendidikan mempunyai tantangan yang sangat berat yakni dituntut untuk melahirkan generasi – generasi yang tidak hanya menguasai teknologi dan informasi agar dapat bersaing dengan negara internasional akan tetapi juga harus menjadi generasi yang bertaqwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa, berbudi pekerti, berakhlak mulia.²

Berdasarkan UU No. 20 Tahun 2003 Pendidikan Nasional bertujuan untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang bertujuan untuk berkembangnya potensi siswa menjadi individu yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.³

Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang di dalamnya terdapat sebuah rangkaian secara langsung antara guru dan siswa pendidik sebagai asas timbal balik dalam keadaan edukatif untuk memperoleh sesuatu tertentu. Tujuan pembelajaran efektif yakni dapat mewujudkan lingkungan belajar yang aktif, nyaman, kondusif, menyenangkan, serta adanya strategi pembelajaran yang aktif dan menyenangkan.

Mengingat pentingnya belajar dalam kehidupan, Al – Qur'an sebagai kitab suci juga menegaskan pentingnya belajar sendiri, sebagaimana firman Allah Swt yang artinya sebagai berikut:

Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatupun, dan dia memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur.

² Aditya Eka Darmadi, 'Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Dan Berakhlak Mulia Di SD', *National Conference For Ummah (NCU)*, 1.1 (2023), 328–31.

³ 'UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional'.

Belajar disini juga bukan konsekuensi otomatis dari pengutaraan informasi ke dalam kepala siswa. Belajar sangatlah membutuhkan kesiapan mental dan tindakan pelajar itu sendiri. Bahwa pembelajaran bukan hanya untuk meningkatkan keterampilan atau kognitif siswa, tetapi juga untuk menumbuhkan sikap mereka dan tindakan yang senang, demokratis, mendengarkan, mampu menghargai perbedaan pendapat, dan bisa bekerja sama dalam satu tim.

Penjelasan dan peragaan dari peserta didik sendiri, tidak akan mengarah pada belajar yang sebenarnya serta dapat bertahan lama. Dengan itu, hanya dengan belajar menyenangkan maupun aktif melalui sebuah permainan yang mengedukatif, peserta didik akan lebih mengingat, bersemangat, serta tidak mudah bosan terhadap materi yang disampaikan. Untuk itu perlu adanya strategi pembelajaran yang beragam guna menumbuhkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar. Strategi pembelajaran sebuah cara agar memudahkan siswa dalam memahami materi yang akan disampaikan.

Strategi pembelajaran penting bagi guru guna menyampaikan materi secara langsung kepada peserta didik supaya dapat memahaminya dengan baik. Secara khusus strategi pembelajaran merupakan suatu strategi yang memberikan tentang bagian – bagian umum dari suatu pelajaran dan cara guna mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan secara efisien dan efektif.⁴

Strategi pembelajaran aktif dalam proses pembelajaran memiliki tujuan untuk mencapai keterlibatan siswa secara efisien dan efektif serta meningkatkan mutu pendidikan.⁵ Selain itu strategi pembelajaran aktif juga diartikan sebagai cara belajar mempelajari ide, menggunakan otak, memecahkan berbagai persoalan, serta menerapkan apa yang dipelajarinya.

⁴ Ahmad Wakka, 'Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran (Pembahasan Materi, Metode, Media Dan Teknologi Pembelajaran)', *Education and Learning Journal*, 1.1 (2020), 82–92.

⁵ Yuniarti Bambang Budi Utomo, 'Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma', *Pendidikan*, 01 (2019), 1–12.

Sedangkan pembelajaran aktif tentu juga menyenangkan yang didesain untuk memberikan suasana yang ceria, menyenangkan, serta tidak membosankan bagi peserta didik.

Dengan itu strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan sebuah strategi pembelajaran yang melibatkan siswa dapat berpartisipasi dengan aktif dimana dalam proses pembelajaran dapat berlangsung secara menyenangkan, tidak jenuh, dan tidak bosan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar yang efektif sehingga siswa akan lebih termotivasi.

Salah satu usaha untuk merealisasikan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan guru menggunakan tipe *Card sort* melalui sebuah permainan edukatif (belajar sambil bermain). Melalui keterlibatan siswa dalam bermain, maka dapat mengembangkan dirinya sendiri dan memahami terhadap teman sebayanya.

Strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* ini merupakan model pembelajaran yang menggunakan kartu, dimana siswa diminta untuk mencari informasi terkait materi pembelajaran yang akan dibahas atau menjawab pertanyaan yang ada dikartu tersebut. Selain itu, strategi ini dapat digunakan dalam kegiatan kerja tim, dimana dapat digunakan untuk mengulang informasi tentang konsep, penggolongan, sifat, dan fakta tentang topik.

Permainan edukatif merupakan jenis permainan yang didesain untuk memberikan pengalaman belajar atau pengalaman pendidikan kepada pemainnya, termasuk permainan modern maupun tradisional yang memuat pengajaran dan pendidikan. Permainan edukatif juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan dengan tujuan mendapatkan kesenangan dari media pendidikan, baik disadari maupun tidak, memiliki potensi untuk meningkatkan perkembangan peserta didik.

Perkembangan teknologi yang begitu pesat telah mengubah gaya hidup siswa, termasuk semakin meningkatnya ketergantungan pada *gadget* yang menyebabkan penurunan konsentrasi siswa pada proses pembelajaran.

Siswa cenderung lebih malas berpikir dan lebih teralihkan oleh *gadget*, yang mengakibatkan mereka kurang fokus pada pelajaran yang sedang diajarkan.⁶

Alasan menerapkan strategi aktif tipe *Card sort* melalui permainan edukatif didalam pembelajaran agar peserta didik mampu belajar dari pengalamannya, selain itu peserta didik mampu memecahkan masalah yang diperolehnya. Dengan strategi ini mereka mampu belajar dengan cara menggunakan indera mereka, melakukan, dan dapat menjelajahi lingkungan yang ada disekitarnya. Keterlibatan yang aktif dari peserta didik dapat mendorong aktivitas mental mereka untuk berpikir, menyimpulkan, menganalisa, dan menemukan pemahaman konsep baru, serta mengintegrasikan konsep yang sudah ada sebelumnya.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai salah satu komponen mata pelajaran yang menanamkan nilai – nilai agama kepada siswa supaya menjadi insan yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa sebagai mana tercantum dalam Tujuan Pendidikan Nasional. Pendidikan Agama Islam mempunyai tujuan yakni sebagai upaya untuk membentuk perubahan sikap dan tingkah laku sesuai dengan petunjuk ajaran agama Islam. Pendidikan Agama Islam sendiri adalah usaha yang lebih spesifik untuk menumbuhkan karakter keberagaman siswa sehingga mereka dapat menghayati, memahami, dan mengamalkan ajaran Islam

Hasil wawancara dilakukan oleh peneliti dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Purwokerto yaitu Ibu Sumiati, S.Pd.I. Berdasarkan dari penjelasan beliau diketahui bahwa salah satu cara untuk memberikan semangat terhadap siswa dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam yaitu dengan strategi *active learning*. Selain itu di SMK Negeri 1 Purwokerto guru juga menyelipkan sebuah permainan yang mengedukatif sehingga peserta didik ikut berpartisipasi ketika pembelajaran sedang berlangsung.⁷

⁶ Ade Tutty Rokhayati and others, 'Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Siswa Di SMAN 18 Jakarta', *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2.7 (2023), 2.

⁷ Aisyah Puan M, 'Observasi Pendahuluan Di SMK Negeri 1 Purwokerto'. diakses 23 Februari 2024

Alasan saya memilih melakukan penelitian di SMKN 1 Purwokerto dikarenakan sekolah tersebut merupakan sekolah dibawah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, yang mana sekolah tersebut dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam tidak seperti sekolah – sekolah yang berada dibawah naungan Kementerian Agama. Selain hal tersebut, yaitu kurangnya perhatian siswa terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam, sehingga dalam proses belajar mengajar kurang efisien dan efektif.

Dari keterangan di atas bahwasanya dalam pembelajaran sangat dibutuhkan sekali strategi pembelajaran, yang mana siswa akan lebih aktif dan tidak jenuh dalam belajar disertai dengan permainan yang mengedukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Peneliti ingin mempelajari dan menganalisis strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui permainan edukatif untuk penelitian saat ini. Dari pemaparan di atas, seharusnya sudah jelas mengapa subjek sangat ingin membahas topik, “Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI di Smk Negeri 1 Purwokerto”.

B. Definisi Konseptual

Untuk memperjelas permasalahan dan menghindari pemahaman judul yang peneliti susun, maka peneliti akan memaparkan pembatasan istilah yang peneliti pergunakan dalam skripsi ini, adapun penjelasan tersebut sebagai berikut:

1. Strategi Pembelajaran Aktif Siswa

Strategi dapat didefinisikan sebagai langkah – langkah atau rencana yang dilakukan secara sistematis. Strategi pembelajaran ini adalah model pembelajaran yang dapat memungkinkan siswa dalam membantu proses pembelajaran yang nantinya dapat berjalan secara efisien dan efektif.⁸

Pembelajaran aktif merupakan sebuah strategi pembelajaran yang digunakan untuk peningkatan kualitas pendidikan dan bertujuan untuk

⁸ Eko Sigit Purwanto, ‘Strategi Pembelajaran’, *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3.April (2015), 1–139 .

menciptakan sebuah hubungan antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang nantinya peserta didik dapat mengungkapkan ide maupun gagasannya dalam proses belajar.⁹

Pembelajaran yang aktif pasti akan menyenangkan maka dapat dikatakan sebagai upaya kepada siswa untuk memperoleh energi serta motivasi agar terus belajar dalam proses peningkatan kemampuan. Aspek penting dalam belajar yaitu harus menyenangkan, karena dengan suasana yang menyenangkan, siswa tidak merasa tertekan dan akan lebih menikmati dalam belajarnya.

Jadi, Strategi pembelajaran aktif dikatakan sebagai pembelajaran yang menyenangkan merupakan sebuah strategi pembelajaran yang dapat menciptakan keterlibatan peserta didik untuk aktif dalam proses belajarnya yang didalamnya tercipta suasana yang ceria, menyenangkan, tidak bosan serta proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien. Di sini siswa juga ikut berpartisipasi dalam pembelajaran dengan melakukan diskusi dan tanya jawab didalam kelas.

2. Permainan Edukatif

Secara bahasa kata “*game*” dalam bahasa Inggris berarti permainan. Menurut Jasson dalam bukunya bahwa game merupakan sistem atau program dimana satu atau orang bertanggung jawab atas pengambilan keputusan dengan mengendalikan objek di dalam game untuk mencapai tujuan tertentu.¹⁰

Dari pengertian di atas, bahwa permainan atau game adalah sebuah media yang digunakan untuk hiburan, di mana pemain melakukan tugas – tugas tertentu untuk mencapai suatu tujuan yang biasanya dapat dicapai sendiri ataupun kelompok.

⁹ Syaparuddin , Dkk, ‘Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik’, *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* , 1.1 (2020), 30–41 .

¹⁰ Aan Yusuf Khunaifi and Melda Yuniar, ‘Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah Untuk Keterampilan Minat Baca Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas I SD Negeri 01 Tugu Harum’, *JUPIN: Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 1.2 (2022), 100–114 .

Permainan edukatif merupakan metode yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi melalui permainan yang mendidik, memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan cara yang menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Permainan Edukatif juga sebagai kegiatan yang mencakup perilaku tertentu yang didalamnya terdapat peraturan – peraturan tertentu yang dilakukan oleh pendidik dengan tujuan pendidikan dan kognitif emosional.¹¹ Permainan edukatif sendiri didesain untuk membantu peserta didik dalam membantu memperbaiki pemikiran, kreativitas, mempelajari keterampilan bermain, dan meningkatkan informasi yang telah diperoleh oleh peserta didik dalam pembelajaran.

Permainan Edukatif diterapkan didalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana siswa mengikuti permainan dari guru untuk dilakukan dengan tujuan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran dengan tidak bosan. Permainan edukatif juga dapat meningkatkan motivasi peserta didik pada siswa jenjang Sekolah Menengah Kejuruan.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam adalah suatu usaha guna menanamkan nilai – nilai Islam dengan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk mata pelajaran. Melalui nilai – nilai Agama Islam siswa dapat dibimbing untuk dapat memaknai apa yang ada dalam Islam dan kehidupan mereka dimasa depan.¹²

Pendidikan Agama Islam merupakan mata pelajaran yang wajib ada ditingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, dan sekolah menengah atas maupun sekolah menengah kejuruan.¹³ Menurut pendapat dari Zakiyah Daradjat bahwa pendidikan agama Islam merupakan usaha

¹¹ Angga Saputra, 'Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini', *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2019), 102–13.

¹² Wahid Hasim and others, 'Perencanaan Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Covid-19', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 3884–97 .

¹³ Mardan Umar & Feiby Ismail, 'Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)', *Cv. Pena Persada*, 2020, 18.

terhadap peserta didik agar kelak dapat memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam serta menjadikan pandangan untuk hidupnya.

Berbicara tentang Pendidikan Agama Islam, maka akan mencakup dua hal, yakni:

- a. Mengajarkan siswa untuk berperilaku sesuai dengan nilai – nilai Islam dan akhlak.
- b. Mengajarkan siswa untuk mempelajari materi agama Islam.

Berangkat dari pemahaman bahwa Pendidikan Agama Islam berupaya untuk menanamkan dan membangun nilai – nilai Islam dalam diri peserta didik, maka dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang relevan yakni kata pendidikan agama dan bukan pengajaran agama. Sebab pendidikan bukan hanya sekedar transfer ilmu dan informasi tentang agama, melainkan sebagai suatu proses pembentukan karakter peserta didik yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, memiliki kemampuan untuk menjalankan agama Islam secara utuh, sehingga mereka dapat menjadi seorang muslim yang benar – benar memahami dan mengamalkan ajaran agama dengan cara yang benar dan tepat.

4. SMK Negeri 1 Purwokerto

SMK Negeri 1 Purwokerto merupakan lembaga pendidikan di bawah naungan Kementerian Pendidikan Nasional, berstatus “NEGERI”, yang beralamat di Jalan DR. Soeparno No.29, Purwokerto Wetan, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas. Sekolah ini berdiri pada tanggal 1 Agustus 1963 yang secara resmi dibuka pada 19 Agustus 1963 dengan lokasi seluas 2 hektar berdasarkan Surat Keputusan Nomor 810/B.3/KEDJ oleh Menteri Sekolah Dasar dan Kebudayaan Nj. K Wasito. Saat ini SMK Negeri 1 Purwokerto berakreditasi A menurut Badan Akreditasi Nasional Sekolah. Kurikulum yang digunakan di SMK Negeri 1 Purwokerto yaitu Kurikulum Merdeka dengan menerapkan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila. Sekolah ini memiliki 8 jurusan diantaranya Akuntansi dan Keuangan Lembaga, Manajemen Perkantoran dan Layanan Bisnis, Pemasaran, Desain Komunikasi Visual, Teknik

Jaringan Komputer dan Telekomunikasi, Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim, dan Teknologi Farmasi. Subjek dalam penelitian ini adalah guru mata pelajaran PAI dan siswa di SMK Negeri 1 Purwokerto.

Berdasarkan pengertian di atas, maksud dari tujuan penelitian ini yaitu tentang strategi pembelajaran yang menekankan dan mengajak peserta didik untuk belajar aktif dan menyenangkan melalui permainan edukatif dalam pembelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto.



C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka peneliti merumuskan pokok permasalahan yaitu “Bagaimana strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto?”

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto.

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat membantu untuk memperluas pengetahuan tentang topik yang dibahas.
 - b. Memberi saran kepada peneliti lain untuk melakukan penelitian yang serupa secara lebih luas dan mendalam.
 - c. Menambah khasanah keilmuan dan menambah kontribusi wacana di bidang Pendidikan Agama Islam

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam pembelajaran lainnya serta sebagai sarana pemikiran yang bermanfaat dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi Guru

Menjadi masukan bagi para guru, khususnya guru PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto, sebagai bahan untuk menerapkan pembelajaran yang efektif terutama berhubungan dengan penerapan strategi pembelajaran aktif dan menyenangkan melalui permainan edukatif PAI serta meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Purwokerto.

c. Bagi Peserta Didik

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan motivasi bagi peserta didik untuk belajar lebih mendalam serta mampu menjadikan siswa untuk lebih aktif didalam proses pembelajaran.

F. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan kumpulan informasi yang dikumpulkan dari literatur yang berhubungan dengan penelitian dan mendukung relevansinya. Oleh karena itu, diuraikan penelitian berikut yang relevan dengan masalah peneliti, sebagai berikut:

Hasil penelitian Rizky Nursifa mengatakan bahwa dalam penerapan strategi pembelajaran PAIKEM disesuaikan dengan kurikulum saat ini, materi, dan yang paling penting bagaimana membuat siswa bisa merasakan bahwa yang sedang mengajar bukan seorang guru melainkan teman bahkan sahabatnya.¹⁴ Dalam penerapannya strategi PAIKEM menerapkan strategi yang variatif. Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif dan Menyenangkan (PAIKEM) bukanlah tugas wajib bagi guru PAI melainkan sebuah kreativitas dari guru tersebut. Persamaannya yaitu sama sama membahas terkait strategi pembelajaran aktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Perbedaannya yaitu penelitian membahas tentang strategi inovatif, kreatif, dan efektif. Sedangkan penelitian ini lebih terfokus terkait strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif di jenjang sekolah menengah kejuruan.

Hasil penelitian Anti Purwanti mengatakan bahwa yang biasa digunakan guru dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif pada mata pelajaran PAI, yaitu dengan menggunakan: a) Questions Student's Have (Pertanyaan peserta didik), b) Kartu Sortir (*Card Sort*), c) Pembelajaran terbimbing (*Guided Teaching*), d) Information Search, e) True or False.¹⁵

¹⁴ Rizky Nursifa, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Purwokerto' (STAIN Purwokerto, 2013).

¹⁵ Anti Purwanti, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri 2 Limpakuwus' (IAIN Purwokerto, 2015).

Dalam penerapannya pada mata pelajaran PAI, strategi pembelajaran aktif ini diterapkan dengan bervariasi, tergantung pada topik pembahasan di hari itu. Persamaannya yaitu sama - sama membahas tentang strategi pembelajaran aktif pada mata pelajaran pendidikan agama Islam. Perbedaannya yaitu penelitian tersebut hanya membahas tentang strategi pembelajaran aktif pada jenjang sekolah dasar. Sedangkan penelitian ini terfokus pada penerapan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di jenjang sekolah menengah kejuruan.

Hasil penelitian Naeli Mukarimah mengatakan bahwasanya penerapan strategi pembelajaran aktif ini sangatlah penting karena memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran.¹⁶ Dimana sebelum melakukan proses pembelajaran Bapak Ali Mukti S.Ag melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu sebagai berikut: a) Menyusun program semester (Promes), yang berisi rencana pembelajaran dalam satu semester, b) Menyusun program tahunan (Prota), yang berisi rencana pembelajaran tahunan, c) Menyusun silabus sebagai acuan untuk membuat rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Maka dengan itu strategi pembelajaran aktif adalah kumpulan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu selama proses pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan dan materi pembelajaran. Persamaannya yaitu sama – sama membahas tentang strategi pembelajaran aktif pada mata pelajaran PAI. Perbedaannya penelitian tersebut hanya menerapkan strategi pembelajaran aktif dengan tidak menerapkan sebuah permainan yang mengedukatif. Sedangkan penelitian memfokuskan terhadap penerapan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif jenjang sekolah menengah kejuruan.

Hasil penelitian Abdul Khobir mengatakan bahwa bermain sangatlah penting bagi anak, karena dengan bermain dapat membantu proses tumbuh kembang anak. Anak – anak akan belajar dari lingkungannya, baik itu lingkungan sosial ekonomi, sosial budaya, maupun lingkungan fisik atau alam

¹⁶ Naeli Mukarimah, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Istiqomah Sambas Purbalingga' (STAIN Purwokerto, 2014).

yang dapat membantu kemampuan berbahasa, bersikap, bergaul, berkarya, berpikir, dan sebagainya.¹⁷ Persamaannya yaitu sama – sama membahas tentang permainan edukatif yang mana mempunyai tujuan untuk membantu anak dalam kegiatan belajar. Perbedaannya penelitian tersebut hanya menjelaskan tentang permainan edukatif saja tanpa menggunakan strategi pembelajaran. Sedangkan penelitian ini memfokuskan kepada penerapam strategi aktif melalui sebuah permainan.

Hasil penelitian Esti Kurniawati Mahardika mengatakan bahwa strategi literasi budaya dapat mendidik anak usia dini untuk meningkatkan pengetahuan tentang budaya yang mana dapat disampaikan melalui permainan agar anak tidak cepat bosan.¹⁸ Persamaannya yaitu sama - sama membahas tentang game edukasi untuk membantu proses pembelajaran agar nantinya peserta didik tidak cepat bosan ketika mengikuti pembelajaran. Perbedaannya penelitian tersebut yaitu bagaimana game edukatif diterapkan dalam strategi literasi budaya pada anak usia dini. Sedangkan penelitian ini memfokuskan bagaimana cara menerapkan strategi aktif melalui permainan edukatif pada anak tingkat SMK.

Hasil penelitian Jauhar Ali mengatakan bahwa strategi baru yang diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa arab yakni dengan permainan karena akan memberikan dampak positif dalam penguasaan keterampilan berbahasa serta dengan adanya pembelajaran yang aktif dapat mengoptimalkan semua potensi yang dimiliki oleh peserta didik.¹⁹ Persamaannya yaitu sama - sama membahas tentang strategi aktif untuk memberikan kesempatan peserta didik dalam berproses ketika sedang mengikuti pembelajaran. Perbedaannya penelitian tersebut menerapkan strategi aktif menggunakan permainan untuk mata pelajaran bahasa arab.

¹⁷ Abdul Khobir, 'Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif', 195–208.

¹⁸ Esti Kurniawati Mahardika, Tiara Sevi Nurmanita, and Khaerul Anam, 'Strategi Literasi Budaya Anak Pengembangan Game Edukatif Usia Dini Melalui', 4.2 (2023), 80–93.

¹⁹ Jauhar Ali, 'Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Jauhar Ali', 80, 1–32.

Sedangkan penelitian ini memfokuskan terhadap mata pelajaran pendidikan agama Islam.

G. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini terdiri dari lima bab, yang masing-masing memiliki subbab yang berbeda. Untuk memulai bab pertama, peneliti memberikan pendahuluan yang lengkap. Struktur ini mencakup halaman judul, pernyataan keaslian, halaman ulasan dan saran, sertifikat, catatan resmi, daftar isi, transliterasi pedoman, slogan, dedikasi, kata pengantar, indeks, dan daftar. Daftar tabel, daftar gambar, dan daftar singkatan, serta daftar lampiran.

Bab I Pendahuluan, terdiri dari latar belakang permasalahan, definisi konseptual, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, kajian pustaka, kerangka teori, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori, berisi tentang landasan teori yang akan menguraikan mengenai strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMKN 1 Purwokerto. Dalam sub bab pertama akan membahas mengenai strategi pembelajaran aktif yang didalamnya meliputi : pengertian, ciri – ciri, dan penerapan strategi pembelajaran aktif. Sub bab kedua menjelaskan tentang Permainan Edukatif yang meliputi : pengertian, jenis – jenis, dan manfaat permainan edukatif. Sub bab ketiga menjelaskan terkait Pendidikan Agama Islam meliputi : tujuan dan ruang lingkup Pendidikan Agama Islam.

Bab III Metode Penelitian, meliputi jenis penelitian, tempat dan waktu penelitian, objek dan subjek penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian, membahas mengenai hasil penelitian berupa Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto Tahun 2024.

Bab V Penutup, berisi penutup yang di dalamnya memaparkan kesimpulan, saran, kata penutup, daftar pustaka, lampiran – lampiran , dan daftar riwayat hidup.

BAB II

STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF, PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

A. Strategi Pembelajaran Aktif

1. Pengertian Strategi Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran adalah langkah – langkah yang dipilih dan digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran guna memudahkan siswa untuk memahami dan menerima materi pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat dikuasai diakhir kegiatan belajar.²⁰

Menurut Kemp bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dilakukan oleh pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.²¹ Dari adanya pendapat tersebut Dick and Carey juga menyebutkan bahwa strategi pembelajaran sebagai set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama – sama untuk menghasilkan hasil belajar siswa.

Wina Sanjaya mengatakan bahwa strategi pembelajaran merupakan aktivitas pembelajaran di mana siswa terlibat dalam melakukan atau memikirkan suatu hal. Dengan hal ini belajar pada dasarnya sebagai proses yang aktif dan belajar dalam cara yang berbeda pula.²²

Aktif berarti mampu bereaksi dan beraksi, dalam hal ini aktif mengacu pada siswa yang aktif secara mental (berpikir dan belajar untuk dirinya sendiri), secara fisik (dengan menggunakan indera), dan aktif berinteraksi dengan lainnya dalam pasangan maupun kelompok. Dengan itu pembelajaran membutuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa mempertanyakan, bertanya, atau mengutarakan idenya.

Salah satu cara untuk mengoptimalkan pembelajaran adalah dengan menggunakan strategi pembelajaran aktif. Aktif disini

²⁰ Hamzah B Uno, *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008).

²¹ Uswatun Hasanah, 'Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini', 2018, 206.

²² Uswatun Hasanah, 'Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini'. 'Strategi Pembelajaran...." hl.206

menempatkan guru sebagai orang yang membangun lingkungan belajar yang menyenangkan atau sebagai orang yang membantu dalam belajar. Dalam proses pembelajaran yang aktif terjadi komunikasi yang interaktif antara guru dengan siswa atau antara siswa dengan siswa. Dengan adanya strategi aktif ini diharapkan akan tumbuh dan berkembang segala potensi yang dimiliki oleh seorang peserta didik.²³

Pembelajaran aktif atau yang biasa disebut dengan *active learning* atau juga dikenal dengan istilah *learning by doing* merupakan proses pembelajaran untuk menciptakan pemahaman berdasarkan pengalaman dan informasi.²⁴ Mayoritas pembelajaran aktif dikendalikan oleh siswa dan guru sebagai fasilitator. Menurut Mel Silberman pembelajaran yang aktif yaitu siswa mampu mengerjakan sebagian besar pekerjaannya, menggunakan otak mereka, mempelajari ide – ide, memecahkan masalah, dan menerapkan apa yang mereka pelajari.²⁵

Di dalam pembelajaran aktif ini guru membantu siswa untuk lebih aktif berpikir, bereksplorasi, bereksperimen, mencoba hal yang baru dan bisa mengambil resiko dari apa yang sudah dilakukannya. Aktifnya siswa yaitu lebih kepada kegiatan yang mendukung tercapainya kompetensi belajar dengan memperhatikan tujuan dan kebutuhan. Hal ini dimaksudkan bahwa pembelajaran aktif dapat mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh siswa, sehingga dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki serta perhatian siswa dalam proses pembelajaran lebih terpusat.²⁶

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran aktif dalam penelitian ini terdiri dari berbagai kegiatan pembelajaran yang

²³ Hamzah B Uno, *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019).

²⁴ Sunhaji, *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah/Madrasah* (Purwokerto: CV. ZT CORPORA, 2020).

²⁵ Hisyam Zaini, 'Teori Pembelajaran Bahasa Dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif', *Jurnal An – Nabigho*, 2017, 202.

²⁶ Ruth Hehakaya, Andoyo Sastromiharjo, and Isah Cahyani, 'Development of Active Learning Model Type Reading Guide Assisted with Macromedia Flash in Learning Reading Exposition Text for Grade 8th MTS / SMP Students', *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7.10 (2020), 213 <<https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i10.2086>>.

dimaksudkan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat pembelajaran lebih efektif serta bersifat menyenangkan. Strategi pembelajaran juga dianggap sebagai langkah – langkah yang diambil oleh guru selama pelaksanaan kegiatan pembelajaran guna mencapai tujuan yang sudah dirancang.

2. Ciri – Ciri Strategi Pembelajaran Aktif

Beberapa ciri dari pembelajaran yang aktif dikemukakan dalam panduan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School, 2009*) yaitu sebagai berikut:

- a. Pembelajaran berpusat pada peserta didik.
- b. Pembelajaran mendorong peserta didik untuk berpikir tingkat tinggi.
- c. Pembelajaran terkait kehidupan nyata.
- d. Pembelajaran mendorong peserta didik untuk berkomunikasi multiarah (siswa-guru).
- e. Pembelajaran menawarkan gaya belajar yang berbeda bagi siswa.²⁷

3. Prinsip – prinsip Strategi Pembelajaran Aktif

Dalam pembelajaran aktif perlu adanya sebuah prinsip untuk mendasari penerapan dalam pembelajaran. Menurut Sinar, dalam pembelajaran aktif mempunyai prinsip sebagai berikut.²⁸

- a. Belajar terjadi dengan proses mengalami

Siswa diberi kesempatan untuk mengalami proses pembelajaran aktif. Dalam proses ini, siswa mampu berinteraksi dengan subjek dan objek belajar lainnya. Siswa memiliki keberanian untuk menjawab pertanyaan, bertanya, serta mengemukakan gagasan.

- b. Belajar sebagai transaksi aktif

Siswa memerlukan konsentrasi yang cukup dalam proses pembelajaran. Sehingga siswa dapat memahami informasi yang telah dijelaskan. Ketika siswa mampu berperan aktif maka dalam proses

²⁷ Hamzah B Uno, 2019. hlm. 75-76

²⁸ Badrus Zaman, 'Penerapan Active Learning Dalam Pembelajaran PAI', *Jurnal As-Salam*, 2020, 17–18.

pembelajaran dapat memahami informasi secara mendalam serta dapat memberikan keuntungan antar sesama siswa.

c. Belajar aktif memerlukan kegiatan yang bersifat vital

Siswa dapat mengintegrasikan materi yang diberikan dengan kebutuhannya untuk mencapai tujuannya.

d. Belajar terjadi melalui proses mengatasi hambatan sehingga mencapai pemecahan atau tujuan

Siswa dapat mengutarakan gagasan baru sebagai solusi dalam pemecahan masalah, sehingga terjadi interaksi edukatif yang akan memberikan solusi terhadap masalah yang ada. Apabila terjadi perbedaan pemahaman antar siswa, maka dapat memberikan argumen terhadap rekan – rekannya. Hal ini dapat membantu menemukan solusi atas masalah yang ada. Ketika siswa mampu memecahkan masalah melalui proses belajar, motivasi mereka mulai meningkat.

e. Melalui pemberian masalah dan penggunaan media belajar yang memungkinkan diaktifkannya motivasi dan upaya sehingga siswa mempunyai pengalaman belajar

Ketika siswa dapat memecahkan masalah dengan proses belajarnya, maka mempunyai motivasi dalam kegiatan yang sudah ditentukan dengan upayanya.

Berdasarkan pembelajaran model ALIS (*Active Learning In School*) bahwa pembelajaran aktif yang dilakukan disekolah memiliki prinsip – prinsip pembelajarannya, diantaranya:

- 1) Prinsip melakukan, yaitu pembelajaran yang membuat siswa melakukan sesuatu, tidak diam saja ataupun hanya berpangku tangan.
- 2) Prinsip menggunakan semua alat indera berarti bahwa seseorang harus menggunakan semua indera untuk mendapatkan informasi dan pengetahuan.

- 3) Prinsip eksplorasi lingkungan mengacu pada pembelajaran yang menggunakan lingkungan sebagai alat atau media untuk belajar baik berupa benda, tempat, maupun kejadian atau peristiwa.

4. Karakteristik Strategi Pembelajaran Aktif

Menurut Abdul Wahab Rosyidi yang dikutip oleh Sutinah dan Nahrasyiah Kumala,²⁹ bahwa strategi aktif memiliki lima karakteristik diantaranya:

- a. Penekanan kegiatan pembelajaran bukan terletak pada informasi yang disampaikan oleh pendidik, melainkan terletak pada pendidik dalam mengembangkan keterampilan kritis serta analitis terhadap permasalahan yang dibahas.
- b. Siswa tidak hanya mendengarkan pelajaran, tetapi juga berpartisipasi dalam aktivitas yang berkaitan dengan pelajaran.
- c. Menekankan eksplorasi sikap dan nilai yang berhubungan dengan materi pembelajaran.
- d. Siswa diberi tanggung jawab menganalisis, melakukan evaluasi, dan berpikir kritis.
- e. Pada proses pembelajaran terjadi respon umpan balik secara cepat.

Selain itu, strategi pembelajaran aktif juga memiliki karakteristik yang mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran, diantaranya:

- a. Mengaktifkan siswa dalam proses belajar. Ini dapat dilakukan melalui metode-metode yang menarik dan mengaktifkan, seperti permainan, diskusi, dan praktikum.
- b. Meningkatkan aktivitas dan hasil belajar menciptakan keadaan yang membantu siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam pembelajaran. Ini dapat meningkatkan pemahaman dan penilaian siswa.
- c. Mengubah peran guru, guru berperan sebagai mentor atau fasilitator,

²⁹ Sutinah & Nahrasyiah Kumala, 'Implementasi Strategi Active Learning Dalam Pembelajaran Fiqih Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Gedontengen Kota Yogyakarta', *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 7.1 (2018), 1–38.

yang membantu siswa dalam proses belajar. Ini mengurangi peran guru sebagai penyampaian *universal science* dan mengencangkan peran siswa dalam pembelajaran.

- d. Mengintegrasikan pembelajaran dengan lingkungan sosial seperti pendidikan karakter, nilai, dan moral. Ini membantu siswa menjadi manusia yang baik dan cerdas.
 - e. Mengintegrasikan pembelajaran dengan kompetensi yang hendak dicapai yaitu mencakup konteks akademik yang sesuai dengan materi dan kompetensi yang hendak dicapai. Ini membantu siswa memahami materi lebih baik dan mencapai kompetensi yang diinginkan.
 - f. Mendorong seseorang untuk berpikir kreatif dan menemukan cara mereka sendiri untuk memecahkan masalah. Ini membantu siswa menjadi lebih mandiri dan berpikir kreatif.³⁰
 - g. Mengintegrasikan pembelajaran dengan tujuan pendidikan karakter, seperti menanamkan nilai-nilai karakter yang luhur kepada siswa agar mereka menjadi individu yang pintar dan baik.
5. Langkah – Langkah Strategi Pembelajaran Aktif

Untuk menjadikan pembelajaran yang aktif maka ada beberapa langkah – langkahnya, diantaranya:

- a. Membuat rencana dengan teliti yang memperhatikan detail berdasarkan pada tujuan yang jelas dan hendak dicapai.
- b. Memberikan kesempatan peserta didik untuk belajar secara aktif dan menggunakan pengetahuan mereka dengan berbagai cara yang sesuai dengan konteks kehidupan nyata mereka.
- c. Secara aktif menciptakan lingkungan belajar supaya tercipta suasana yang nyaman, berfokus pada pembelajaran untuk mengembangkan ide – ide siswa dan tidak bersifat mengancam.

³⁰ M. Lutfi Bachaqi, 'Cooperative learning sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2020, 163.

d. Menilai siswa dengan mendorong mereka untuk menerapkan apa yang sudah di pelajari di dunia nyata.

6. Model – Model Pembelajaran Aktif

Strategi pembelajaran aktif adalah salah satu pola umum yang digunakan guru untuk membantu siswa mendapatkan pengetahuan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran salah satunya yaitu adanya suatu strategi pembelajaran. Jika guru menyadari perbedaan – perbedaan yang dimiliki siswa proses pembelajaran akan menyenangkan bagi mereka, oleh karena itu menggunakan strategi yang bervariasi diperlukan untuk memenuhi kebutuhan yang berbeda dan membuat mereka terlibat aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menjadikan siswa merasa nyaman dan menikmati pembelajarannya.

Seorang pendidik yang profesional wajib menerapkan prosedur pembelajaran yang efektif. Secara umum ada prosedur pembelajaran yang tidak boleh dilewatkan oleh guru terutama menarik perhatian siswa, menyajikan bahan pembelajaran, memberikan bimbingan belajar, dan memberikan umpan balik.

Menurut Hamzah B Uno dan Nurdin Mohamad didalam bukunya mengatakan bahwa untuk membantu strategi pembelajaran yang aktif, guru dapat menggunakan metode pembelajaran serta model pembelajaran yang relevan. Beberapa model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran yang relevan, diantaranya:

a. *Role Playing*

Role Playing atau bermain peran merupakan metode yang memungkinkan siswa untuk memerankan karakter dalam kondisi tertentu, sehingga mereka dapat memahami dan menganalisis peran serta interaksi di dalamnya. Model *Role Playing* ini bertujuan membantu siswa untuk memahami konsep, memecahkan masalah, dan berlatih keterampilan sosial dalam konteks yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Prosedur:

- 1) Guru memperkenalkan permasalahan yang akan dipelajari bisa dilakukan dengan membaca cerita atau menggambarkan situasi yang relevan tujuannya untuk menarik perhatian siswa dan mempersiapkan mereka untuk berperan
- 2) Siswa dan guru berdiskusi mengenai karakter yang akan diperankan
- 3) Beberapa siswa ditunjuk sebagai pengamat yang akan mengamati jalannya permainan peran. Pengamat juga diberikan tugas untuk memberikan umpan balik setelah pertunjukan
- 4) Diskusi dengan siswa mengenai lokasu dan cara peran akan dimainkan
- 5) Siswa mulai melaksanakan permainan peran sesuai dengan skenario yang sudah disiapkan dan guru siap untuk mengintervensi jika diperlakukan agar permainan tetap pada jalurnya
- 6) Setelah selesai, guru bersama siswa mendiskusikan hasil permainan tersebut.

b. The Study Group

Metode ini mendorong siswa untuk belajar secara mandiri dalam kelompok tanpa pengawasan langsung dari guru. Untuk mencapai hasil belajar yang maksimal, tugas harus dirumuskan secara rinci dan jelas sehingga kelompok dapat bekerja secara efektif.

Prosedur:

- 1) Guru memberikan siswa ringkasan singkat dari materi pelajaran yang disusun dengan baik, teks singkat, bagan, atau diagram menarik.
- 2) Siswa diminta membaca materinya dengan tenang untuk memastikan pemahaman awal mereka tentang topik tersebut
- 3) Kelas dibagi menjadi beberapa kelompok untuk meningkatkan interaksi antara anggota kelompok.

- 4) Setiap kelompok diberi ruang belajar yang tenang untuk melakukan sesi belajar mereka sendiri dan mendiskusikan tentang topik pembelajaran yang sudah dipersiapkan oleh guru
- 5) Guru memandu the study group setelah sesi diskusi, baik mengenai hal isi, ilustrasi, dan penerapan isi pembelajaran dalam kehidupan sehari – hari.

c. *Guided Teaching* (Pembelajaran Terbimbing)

Model ini merupakan aktivitas untuk mengukur sejauh mana tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah dijelaskan oleh guru. Strategi ini guru meminta satu atau lebih pertanyaan untuk mendapatkan pemahawan awal tentang materi yang diajarkan, mengumpulkan kesimpulan atau hipotesis, dan kemudian mengkategorikannya ke dalam kategori.

Prosedur:

- 1) Pilihlah pertanyaan atau sejumlah pertanyaan yang dapat menggali potensi berpikir siswa dan pengetahuan siswa
- 2) Beri siswa waktu untuk berpikir tentang reaksi mereka dalam kelompok atau berpasangan.
- 3) Susun kembali seluruh kelas dan catatlah ide – ide dari siswa.
- 4) Fokuskan pada topik pembelajaran utama yang akan diajarkan.

d. *True or False* (Benar atau Salah)

Model pembelajaran *true or false* guru tidak terlalu mendominasi dalam proses pembelajaran karena mengaktifkan siswa sejak awal agar memotivasi siswa untuk berpikir kritis dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran. Ciri khas strategi ini adalah guru memberikan pertanyaan yang sebagian jawabannya benar dan sebagian lagi salah.

Prosedur:

- 1) Buatlah daftar pertanyaan yang terkait dengan materi pelajaran, pastikan bahwa setengah dari pertanyaan tersebut benar dan setengahnya salah.

- 2) Setiap pertanyaan ditulis di kartu indeks yang berbeda, dan jumlah kartu harus sama dengan jumlah siswa.
- 3) Satu siswa akan mendapatkan satu kartu. Beri tahu siswa bahwa tugas mereka adalah mencari tahu kartu mana yang berisi pertanyaan benar dan mana yang salah.
- 4) Berikan waktu bagi siswa untuk berdiskusi dalam kelompok mereka tentang kartu yang diterima. Mereka harus menentukan apakah pernyataan tersebut salah atau benar.
- 5) Setelah semua siswa selesai, perintahkan agar setiap kartu yang di baca dan mintakan pendapat siswa tentang benar atau salah dari pertanyaan tersebut.
- 6) Berikan umpan balik untuk masing – masing kartu, dan catat hasilnya agar membantu siswa dalam memahami materi dan memperbaiki kesalahan.

e. Info Search

Strategi ini siswa memiliki kesempatan untuk belajar di luar ruang kelas memungkinkan mereka untuk keluar dari lingkungan kelas yang kadang – kadang pembelajaran terasa monoton dan penuh aturan. Mereka bisa belajar di warnet, perpustakaan, mencari jurnal, warnet, dan sumber belajar lainnya.

Prosedur:

- 1) Aturilah siswa ke dalam kelompok – kelompok kecil, masing – masing beranggotakan dua atau tiga orang.
- 2) Berikan pertanyaan atau tugas yang dapat di cari jawabannya kepada masing-masing kelompok di lokasi yang telah ditentukan oleh guru.
- 3) Pertanyaan dan tugas yang telah diberikan perlu disimpan dalam beberapa buku.
- 4) Sekitar tiga puluh menit sebelum pelajaran berakhir, kelompok harus kembelai ke kelas untuk mengerjakan tugas atau menjawab pertanyaan.

- 5) Setiap kelompok diminta untuk mempresentasikan temuan mereka dalam mencari informasi dari berbagai sumber di depan kelas.
- 6) Diskusikan hasil kelompok tersebut.

f. *Card sort*

Card sort (Menyortir Kartu) merupakan strategi pembelajaran berbasis aktif. Strategi pembelajaran ini menggunakan potongan kertas yang dibentuk seperti kartu untuk memberikan informasi, materi pelajaran atau pertanyaan. Strategi *Card sort* ini mendorong keterlibatan aktif siswa dengan memberikan setiap individu kartu berisi materi atau pertanyaan terkait topik pembelajaran.

Prosedur:

- 1) Setiap siswa akan diberikan kartu indeks yang memuat informasi atau ilustrasi sesuai dengan kategori yang telah ditentukan.
- 2) Siswa diminta untuk mencari teman sekelas yang memiliki kartu dengan kategori yang sama.
- 3) Biarkan siswa menunjukkan kartu kategorinya sendiri kepada teman yang lainnya.
- 4) Guru menyampaikan beberapa point mengajar yang penting saat masing – masing kategori dipresentasikan.

B. Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Tipe *Card sort*

1. Pengertian *Card sort*

Dalam penerapan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif di SMK Negeri 1 Purwokerto yaitu lebih menggunakan Tipe *Card Sort*. Metode pembelajaran *Card sort* merupakan salah satu teknik yang dapat membuat pembelajaran efektif memungkinkan agar secara langsung dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Startegi pembelajaran dengan *Card sort* ini menekankan keaktifan siswa, dimana siswa diberi informasi

terkait materi pembelajaran yang akan dibahas dan diberi pertanyaan – pertanyaan dari guru.³¹

Strategi ini merupakan kegiatan kolaboratif yang bertujuan untuk mengajarkan konsep, klasifikasi fakta tentang objek, atau menggali informasi. Hal ini memberikan suasana di dalam kelas dan proses pembelajaran lebih dinamis dan hidup.

Pada penerapan metode *Card sort* ini fokus aktivitas pembelajaran adalah untuk membantu siswa menemukan ide, memecahkan masalah yang sedang dipelajarinya, dan mempersiapkan keterampilan fisik dan mental. Agar proses pembelajaran terlaksana dengan baik, maka guru sebagai penggerak belajar peserta didik di tuntut untuk menggunakan dan menguasai strategi pembelajaran aktif.

2. Tujuan Model Pembelajaran *Card sort*

Menurut Herwati yang dikutip oleh Sholekah metode ini bertujuan untuk mengaktifkan setiap individu sekaligus kelompok (*cooperatif learning*) dalam proses pembelajaran. Konstruksi pengetahuan merupakan proses yang melibatkan interaksi sosial yang dinamis. Melalui interaksi dengan guru, teman sebaya, orang tua, dan lingkungan sekitar, individu secara aktif membangun pemahaman terhadap suatu konsep. Oleh karena itu, pembelajaran yang menekankan pada kerja sama dan diskusi kelompok dapat menjadi wadah yang efektif untuk memfasilitasi proses konstruksi pengetahuan tersebut.³²

Selain itu metode *Card sort* ini juga bertujuan untuk memfasilitasi proses pembelajaran dengan menggunakan media kartu. Salah satu ciri model pembelajaran *Card sort* ini adalah guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator dan memberikan penjelasan tentang materi yang siswa

³¹ Odik Fraydika, 'Implementasi Metode Card Sort Pada Pembelajaran Fiqih Di Man 3 Pasaman Barat', *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4.2 (2021), 1–9 <<https://doi.org/10.32699/paramurobi.v4i2.1886>>.

³² Sholekah, 'Research Journal on Teacher Professional Development', *Research Journal on Teacher Professional Development*, 1.1 (2023), 57–63.

belum memahami setelah siswa memberikan presentasi. Sehingga siswa benar benar memahami dan mengerti dari materi yang telah dipelajari.³³

3. Kelebihan Model Pembelajaran *Card sort*

Menurut Melvin L. Silberman model pembelajaran *Card sort* ini memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan pembelajaran *Card sort* adalah:

- a. Kemudahan guru dalam mengelola kelas
- b. Kemudahan dalam mengatur organisasi kelas
- c. Kesesuaian untuk diikuti oleh sejumlah besar siswa
- d. Kemudahan bagi guru dalam menjelaskan materi, memudahkan pemahaman siswa
- e. Membangun sosialisasi yang lebih erat di antara siswa, menciptakan hubungan yang lebih akrab dengan siswanya. Hal ini membuat kondisi kelas yang optimal karena mampu mengorganisir siswa dengan baik.
- f. Kesederhanaan dalam proses pelaksanaannya
- g. Selain meningkatkan pemahaman materi, metode *Card sort* juga membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan sosial mereka.
- h. Dibandingkan dengan ceramah saja, metode ini membuat siswa lebih mudah memahami dan mengingat materi.
- i. Meminimalisir model ceramah yang menyebabkan jenuh
- j. Peningkatan antusiasme siswa dalam proses pembelajaran³⁴

4. Kelemahan atau Kekurangan Model Pembelajaran *Card Sort*

Selain memiliki kelebihan, metode pembelajaran *Card sort* ini juga memiliki kekurangan diantaranya:

- a. Banyak waktu yang dihabiskan, terutama untuk menyiapkan model pembelajaran type *Card sort* ini.

³³ Arlina and others, 'Metode Pembelajaran Card Sort Pada Mata Pelajaran PAI', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 01.November (2023), 1–23.

³⁴ Supardi Ritonga and others, 'Metode Card Short Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2.1 (2024), 370–74 <<https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1777>>.

- b. Siswa membutuhkan lebih banyak perhatian, sehingga tidak semua siswa dapat diperhatikan secara optimal
- c. Kesulitan dalam perencanaan pembelajaran model *Card sort* disebabkan oleh kebiasaan belajar siswa yang sulit diubah dalam waktu singkat
- d. Semua guru akan menghadapi tantangan untuk menerapkan model pembelajaran ini jika standar keberhasilan belajar bergantung pada kemampuan siswa untuk memahami materi pelajaran.
- e. Salah satu tantangan dalam proses pembelajaran adalah menjaga fokus siswa. Terdapat kemungkinan bahwa siswa akan teralihkan perhatiannya oleh informasi – informasi yang dianggap lebih menarik, seperti jawaban – jawaban yang tidak berkaitan langsung dengan topik yang sedang dipelajari. Hal ini dapat menyebabkan siswa menyimpang dari tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.³⁵

5. Langkah – Langkah Model Pembelajaran *Card sort*

Model pembelajaran *Card sort* merupakan metode yang ditujukan untuk memantapkan pengetahuan siswa dan memahami kategorisasi dari materi pelajaran. Metode pembelajaran ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a. Setiap peserta didik diberikan kartu indeks yang berisi soal atau jawaban
- b. Meminta peserta didik untuk melakukan klasifikasi berdasarkan kategori atau pertanyaan yang diberikan.
- c. Peserta didik yang telah menyelesaikan tugas memilih kartu akan diberikan kesempatan untuk mempresentasikan hasil pilihannya di depan kelas.

Sedangkan menurut Dedi Wahyudi, penerapan model pembelajaran *Card sort* dilakukan dengan langkah – langkah, sebagai berikut:

- a. Setiap siswa menerima selembar kartu dari guru yang berisi materi tertentu.
- b. Untuk setiap kelompok, siswa diminta mencari team (pemegang kartu) yang sesuai dengan kosakata yang ada pada kartu mereka.

³⁵ Ritonga and others.

- c. Siswa akan berkelompok dalam satu masalah masing – masing
- d. Siswa diminta untuk menempelkan kartu yang mereka pegang di papan tulis.
- e. Seseorang siswa yang memegang kartu untuk setiap kelompok memberikan penjelasan dan sekaligus memastikan bahwa urutan benar.
- f. Bagi siswa yang salah mencari kelompok sesuai bahasan atau materi dengan kartu yang dipegang
- g. Guru memberikan penjelasan atau komentar dari permainan tersebut.

Dari berbagai langkah – langkah pelaksanaan Model pembelajaran *Card sort* dalam pembelajaran, tidak terlepas dari upaya untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan belajar mengajar melalui permainan. Terdapat berbagai variasi dalam pelaksanaan model pembelajaran *Card sort* yang dapat disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, materi ajar, dan karakteristik peserta didik.

C. Permainan Edukatif

1. Pengertian Permainan Edukatif

Alat permainan edukasi yaitu peralatan benda yang dapat digunakan untuk bermain. Alat permainan edukatif sebagai alat bantu bermain sambil belajar. Alat permainan edukatif ini merupakan segala jenis permainan yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan anak. Alat permainan ini dirancang sedemikian rupa untuk mendukung kepentingan pendidikan, terutama dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Plato bermain memiliki nilai praktis yang akan memudahkan anak – anak dalam pembelajaran hal ini dapat melatih kemampuan psikomotorik anak, kemampuan sosial-emosional (afektif), dan melatih kemampuan kecerdasan anak (kognitif).³⁶

Bermain adalah aktivitas yang memberikan kepuasan diri, dengan bermain anak mendapatkan pembatasan dan memahami kehidupan. Kegiatan bermain juga memiliki makna bagi pertumbuhan anak. Banyak

³⁶ Hefniy and Siti Safiah, 'Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini', *MANAGERE : Indonesian Journal of Educational Management*, 2.1 (2020), 109–22.

penemuan, perkembangan daya pikir, perkembangan motorik, dan kreativitas akan terjadi selama bermain.³⁷

Alat permainan edukatif disini didesain secara khusus untuk kepentingan pendidikan. Alat permainan edukatif ini digunakan untuk membantu pembelajaran dan mengoptimalkan aspek perkembangan anak untuk menyesuaikan permainan dengan usia dan tingkat perkembangan anak.

Alat permainan edukatif digunakan untuk bermain dan mengandung nilai edukatif untuk proses pembelajaran dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Hal ini alat permainan edukatif menggabungkan dua pengertian. Pertama, sebagai “alat permainan”, benda ini dirancang untuk memberikan kesenangan dan hiburan bagi anak saat bermain. Kedua, kata “edukatif” menandakan bahwa alat ini juga memiliki tujuan pendidikan, yaitu untuk membantu anak belajar dan mengembangkan berbagai kemampuannya.

Dapat disimpulkan bahwa alat permainan edukatif merupakan media yang digunakan untuk membantu proses pembelajaran guna mendapatkan kesenangan dari cara atau media yang digunakan dalam kegiatan bermain, yang disadari atau tidak, memiliki muatan pendidikan yang dapat membantu perkembangan peserta didik.³⁸

2. Ciri – Ciri Permainan Edukatif

Alat – alat permainan dikembangkan memiliki ciri – ciri dalam proses pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran dapat berlangsung dengan baik, bermakna, dan menyenangkan. Ciri – ciri alat permainan edukatif diantaranya:³⁹

³⁷ Gusnarib Wahab, ‘Metode Pembelajaran Kreatif Melalui Alat Permainan Edukatif Dalam Membentuk Karakter Anak’, *Musawa: Journal for Gender Studies*, 12.2 (2020), 282–96.

³⁸ Lestari N, ‘Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA Di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin’, *Journal on Education*, 7095–7103.

³⁹ Haris Hidayatulloh, ‘Hak Dan Kewajiban Suami Istri Dalam Al-Hidayatulloh’, *Jurnal Kajian Islam AL Kamal*, 1.1 (2021), 82–98.

- a. Alat permainan ini dirancang secara khusus untuk anak – anak dengan tujuan untuk merangsang dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan mereka.
- b. Alat permainan edukatif digunakan untuk berbagai aspek perkembangan dengan berbagai cara, bentuk, dan tujuan.
- c. Alat permainan edukatif didesain untuk menumbuhkan kreativitas dan aktifitas anak.
- d. Alat permainan edukatif bersifat konstruktif yaitu ada sesuatu yang dihasilkan.
- e. Alat permainan edukatif juga mengandung nilai pendidikan.

Menurut Oppenheim beberapa kategori permainan yang masuk ke dalam permainan edukatif anak, antara lain:

- a. Untuk anak-anak, yaitu mainan yang dirancang untuk memberikan stimulasi yang sesuai dengan usia anak, sehingga dapat membantu meningkatkan berbagai kemampuan dasar.
- b. Multifungsi, sebagai suatu mainan yang didapatkan dari berbagai jenis sehingga anak dapat mendapatkan stimulus yang beragam.
- c. Melatih problem solving yaitu anak mampu menyelesaikan masalahnya dengan keputusan yang tepat.
- d. Melatih konsep – konsep dasar guna meningkatkan kemampuan dasar anak.
- e. Melatih ketekunan dan ketelitian, dengan ini anak tidak hanya sekedar menikmati bermain tetapi juga dituntut untuk lebih tekun dan teliti.
- f. Mendorong kreativitas, melalui permainan mengajak anak untuk selalu kreatif dengan berbagai permainan yang dilakukannya.

3. Manfaat Permainan Edukatif

Permainan edukatif merupakan permainan yang mengajarkan sesuatu yang baru, tapi dengan cara yang menyenangkan dan menggunakan hal – hal yang sudah kita kenal. Selain itu, permainan juga memberikan respon positif terhadap indera pemainnya. Indera disini yaitu penglihatan, pendengaran, suara (berbicara komunikasi), daya pikir, menulis, keseimbangan kognitif,

dan motorik. Dalam proses pembelajaran alat permainan edukatif memiliki manfaat sebagai alat bantu orang tua dan guru atau pendidik untuk:

- a. Memberikan motivasi dan mendorong anak untuk melakukan berbagai kegiatan dengan tujuan menemukan pengalaman baru dan bereksperimen serta eksplorasi dalam peletakan dasar ke arah pengembangan dan pertumbuhan anak.⁴⁰
 - b. Memberikan kesenangan kepada anak – anak dengan bermain dan belajar.
 - c. Memperjelas materi pelajaran yang diberikan kepada anak.
 - d. Kegiatan bermain yang menyenangkan dapat meningkatkan rasa percaya diri anak dan membangun citra diri yang positif. Dalam suasana yang mendukung, anak – anak akan lebih berani mengeksplorasi minat dan bakat mereka.
 - e. Membangun lingkungan belajar yang menyenangkan bagi anak selama proses pembelajaran.
 - f. Bahwa kegiatan belajar sambil bermain itu ada yang menggunakan alat, ada pula yang tidak menggunakan alat sehingga anak akan lebih menikmati dalam proses pembelajaran.
 - g. Stimulus yang diberikan akan memicu proses pembentukan perilaku dan pengembangan kemampuan dasar anak.
 - h. Memberikan kesempatan anak untuk berkomunikasi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya sehingga dapat menciptakan hubungan yang harmonis.
4. Langkah – Langkah Pemilihan Alat Permainan Edukatif

Tidak semua permainan dapat diklasifikasikan sebagai permainan yang mendidik. Nilai edukatif suatu permainan dapat dinilai dari manfaat yang diperoleh penggunaannya. Berikut adalah beberapa hal yang dapat menjadi acuan permainan yang bersifat edukatif:⁴¹

⁴⁰ Uswatun Hasanah, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *AWLADY: Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 20.

⁴¹ Sigit Purnama, Dkk. *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, ed. by Nita NM (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).

a. Sesuai dengan sasaran

Permainan ini dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif apabila mampu merangsang perkembangan kognitif, afektif, serta psikomotorik anak.

b. Multifungsi

Permainan yang tidak hanya fokus pada satu aspek perkembangan anak, melainkan mengintegrasikan pengembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang, dapat dikategorikan sebagai permainan edukatif.

c. Sesuai dengan tujuan

Apabila tujuan dari permainan itu jelas dan memiliki nilai edukasi, contohnya mengembangkan kemampuan problem solving, kemampuan berpikir, ketangkasan, dan mengasah berpikir kreatif.

d. Melatih konsep – konsep dasar

Banyak permainan edukasi yang mengajarkan konsep tentang memilih strategi, menghargai pendapat, operasi hitung, serta konsep lainnya, maka permainan tersebut dapat dikatakan sebagai permainan edukatif.

e. Merangsang kreativitas

Permainan yang mampu mendorong anak untuk berpikir kreatif dapat dikatakan sebagai permainan edukatif.

f. Permainan harus menyenangkan

Anak usia dini cepat mengalami kebosanan. Guru harus mengemas permainan dengan efektif, tepat waktu, dan terencana sehingga mereka tidak cepat bosan.

g. Tingkat kesulitan

Sebagai guru harus menyesuaikan tingkat kesukaran dalam permainannya. Permainan yang terlalu sulit atau terlalu mudah dapat menyebabkan anak cepat bosan dan kehilangan minat. Tingkat kesulitan permainan yang ideal adalah sedang, tidak terlalu menantang namun tetap merangsang.

h. Perkembangan

Gunakan permainan sesuai dengan kondisi anak sehingga anak mudah menyesuaikan.

i. Keselamatan

D. Pendidikan Agama Islam

1. Pengertian Pendidikan Agama Islam

Secara istilah, arti pendidikan dapat dipecah menjadi dua konsep utama yang saling berkaitan. Menurut Saiful Sagala, konsep atau gagasan merupakan hasil dari kumpulan pemikiran seseorang seperti yang digambarkan dalam definisinya, dan memberikan kehidupan pada pengetahuan seseorang.⁴² Sedangkan pendidikan merupakan serangkaian proses pembelajaran yang terstruktur, terencana, terdokumentasi, dan dievaluasi secara sistematis untuk mencapai tujuan tertentu.

Pendidikan Agama Islam dibangun oleh dua makna yaitu “pendidikan” dan “agama Islam”. Menurut Plato pengertian pendidikan adalah mengembangkan potensi siswa untuk menumbuhkan moral dan intelektual mereka sehingga membantu mereka dalam menemukan kebenaran sejati, dan guru memainkan peran penting dalam mendorong dan membangun motivasi di lingkungannya. Sedangkan agama Islam merupakan salah satu agama yang diakui negara, maka tentunya PAI mempengaruhi proses pendidikan di Indonesia. Selain itu, dapat dipahami bahwa Islam adalah agama yang selalu mengutamakan kesejahteraan manusia. Kitab suci Al-Qur’an mengatur berbagai aspek kehidupan manusia. Sebagai hamba Allah SWT yang beriman, kita harus mengikuti aturan Allah sebagai pedoman untuk menjalani kehidupan kita.

Dalam kutipannya, Prof. Dr. Zakiah Daradjat mengatakan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya sistematis untuk menanamkan nilai – nilai Islam pada peserta didik, sehingga mereka dapat memahami,

⁴² Syamsul Bahri, ‘Konsep Pembelajaran PAI Di Era Society 5.0’, *Edupedia*, 6.2 (2022), hl. 134.

menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara utuh dalam berbagai aspek kehidupan, baik duniawi maupun ukhrawi.⁴³

Tayar Yusuf menjelaskan bahwa tujuan pendidikan agama Islam yaitu untuk membantu generasi baru menjadi orang yang bertakwa dan taat kepada Allah dengan memberikan pengetahuan, keahlian, dan komunikasi.

Dalam pandangan A. Tafsir pendidikan dalam agama Islam sebagai petunjuk yang diberikan kepada orang lain untuk membantu mereka berkembang dengan memanfaatkan sepenuhnya ajaran agama.

Dari beberapa pandangan diatas, bahwa Pendidikan Agama Islam adalah upaya sistematis untuk membimbing peserta didik agar mengenal, memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara kaffah, sehingga mereka dapat menjadi individu yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, serta mampu berkontribusi positif bagi masyarakat. Penanaman nilai – nilai Islam dalam jiwa, rasa, pikir, keserasian, serta keseimbangan merupakan karakteristik utamanya.

Dalam pengertian sebenarnya, Pendidikan Islam berarti suatu sistem pendidikan yang memungkinkan orang hidup sesuai dengan ideologi Islam, sehingga mereka dapat hidup dengan kesejahteraan dan kedamaian di kehidupan pribadinya. Ruang lingkup pendidikan Islam sendiri selalu berkembang seiring dengan perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pendidikan Islam adalah mata pelajaran yang wajib diajarkan kepada peserta didik, dengan hakikat sebagai proses trans-internalisasi pengetahuan dan nilai Islam terhadap peserta didik melalui upaya pengajaran, pengawasan, pembiasaan, guna mencapai kesempurnaan dan keselarasan hidup dunia dan akhirat, jasmani, serta rohani.

⁴³ Unik Hanifah Salsabila and others, 'Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Pribadi Akhlakul Karimah', *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2.3 (2020), 370–85.

2. Tujuan Pendidikan Agama Islam

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk membekali siswa agar dapat:

- a. Untuk mendidik dan membimbing seseorang agar dapat memahami ajaran Islam
- b. Untuk memupuk pertumbuhan iman, takwa, dan kesadaran berbangsa dan bernegara pada siswa.
- c. Untuk mendidik anak, remaja, dan orang dewasa supaya menjadi orang muslim yang benar, beramal saleh, berakhlak mulia, dan beriman teguh, sehingga mereka dapat hidup dan ia menjadi salah seorang masyarakat yang sanggup hidup dan mengabdikan kepada Allah, bangsanya, dan sesama manusia.⁴⁴
- d. Menurut ajaran Islam, menanamkan ketakwaan, akhlak mulia, dan komitmen pada kebenaran adalah pondasi utama dalam membentuk individu yang berkarakter luhur dan berbudi pekerti tinggi.
- e. Untuk menumbuhkan, menanamkan, maupun mengembangkan nilai – nilai dan ajaran Islam kepada peserta didik agar dijadikan sebagai pedoman hidupnya dalam kesehariannya.⁴⁵

3. Sumber Pendidikan Agama Islam

a. Al – Quran

Al – Qur'an adalah sumber penelaah pendidikan Islam yang menawarkan banyak pelajaran yang harus dipelajari secara filosofis dan ilmiah. Pendidikan Islam idealnya berasal dari ajaran Islam yang tersurat dan tersirat dalam Al – Qur'an.⁴⁶ Dalam konteks pendidikan, Al – Qur'an menjadi salah satu sumber tujuan pendidikan dan hakikat pendidikan yang berkembang selama ini.

⁴⁴ Ahmad Husni Hamim, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi, 'Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional', *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4.2 (2022), 220–31.

⁴⁵ Firman Mansir, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kekerasan Peserta Didik Di Madrasah', *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 13.2 (2021), 186–203.

⁴⁶ Rudi Ahmad Suryadi, 'Al-Qur'an Sebagai Sumber Pendidikan Islam', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20.2 (2022).

b. Sunnah atau Hadist

Dalam bahasa Arab, sunnah berarti “jalan lurus” dan perilaku sosial yang sudah menjadi tradisi. Oleh karena itu, sunnah atau hadist dapat dipahami sebagai cerminan atau teladan yang diberikan oleh Nabi Muhammad SAW dalam menjalankan misi dakwahnya. Hal ini sunnah atau hadist menjadi sumber pendidikan agama Islam setelah Al – Qur’an.

c. Ijtihad

Dalam bahasa Arab Ijtihad berarti “mengerahkan kemampuan”. Ijtihad dalam arti yang lebih sempit dan khusus sebagai pertimbangan yang bijaksana atau pendapat seorang ahli maupun ulama. Ijtihad sendiri menjadi sumber pendidikan agama Islam dengan peran dan pengaruhnya dalam menetapkan suatu hukum.⁴⁷

4. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam memiliki kerangka acuan yang mencakup tiga aspek utama yaitu hubungan manusia dengan Tuhan (hablum minallah), hubungan manusia dengan manusia lainnya (hablum minannas), dan hubungan manusia dengan alam semesta (hablum minal alam). Ruang lingkup pendidikan agama Islam menekankan pada hubungan baik dengan Tuhan, manusia, dan alam. Dalam membimbing manusia, pendidikan Agama Islam mengajarkan dengan bimbingan wahyu ilahi. Selain itu, berorientasi membentuk pribadi yang mempunyai karakter dan kepribadian yang islami. Dengan hal inilah, materi pelajaran Agama Islam dapat diuraikan melalui ruang lingkup pendidikan agama Islam secara terperinci, sebagai berikut:⁴⁸

a. Al – Qur’an

Pembelajaran Al – Qur’an diawali dengan pengkajian konseptual mengenai definisi Al – Qur’an. Al – Qur’an sebagai

⁴⁷ Abd Rozak, ‘Alquran, Hadis, Dan Ijtihad Sebagai sumber Pendidikan Islam’, *Journal of Islamic Education*, 2.2.

⁴⁸ Gina Nurvina Darise, ‘Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks Merdeka Belajar’, *Journal of Islamic Education : The Teacher of Civilization*, 2.2 (2021), 1–18.

mukjizat Islam yang diberikan kepada Rasulullah SAW supaya manusia memperoleh suluh hidup dan menjadikannya sebagai penerang jiwa dan hari dari suasana yang gelap menuju yang terang.

b. Hadis

Hadis dapat diartikan sebagai kumpulan ucapan, perbuatan, persetujuan dan sifat Rasulullah yang bersumber langsung dari Nabi Muhammad SAW, baik berupa perkataan (sabda), perbuatan (fi'il), taqir (persetujuan), maupun sifat.

c. Fikih

Masalah fikih merupakan masalah yang unik serta dinamis untuk dikaji. Dengan adanya keadaan zaman kajian fikih terus berkembang. Siswa diminta berdiskusi tentang masalah fikih dalam kehidupannya supaya memiliki pandangan yang luas tentang fikih dan mengimplementasikannya sesuai dengan kondisi yang ada.

d. Akidah Akhlak

Materi akidah dan akhlak ini mengkaji secara komprehensif tentang rukun iman, meliputi keyakinan terhadap Allah, malaikat, kitab-kitab Allah, rasul-rasul Allah, hari akhir, dan qada serta qadar.

e. Sejarah Kebudayaan Islam

Siswa diajarkan tentang sejarah. Sejarah mengajarkan kita bagaimana seharusnya bertindak. Sejarah kebudayaan Islam menceritakan tentang kelahiran, pertumbuhan, kemunduran, dan kebangkitan kembali Islam. Hal ini menjadikan siswa dapat mengetahui sejarah – sejarah yang ada dalam kebudayaan Islam.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang menggunakan metode *descriptive*. Penelitian kualitatif menghasilkan temuan yang lebih mendalam dari suatu fenomena yang tidak dapat diukur secara kuantitatif.⁴⁹ Penelitian kualitatif ini bisa menggambarkan kehidupan masyarakat, tingkah laku, sejarah, hubungan kekerabatan, dan pergerakan sosial. Menurut Denzin dan Lincoln, menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang menekankan proses dan makna yang belum diuji, atau diukur secara akurat dalam hal kuantitas, intensitas, jumlah, dan frekuensi.⁵⁰ Maka dengan itu, penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang fokus pada penggambaran mendalam suatu fenomena, seringkali melibatkan analisis mendalam terhadap data yang bersifat kata – kata atau narasi, dengan tujuan menemukan temuan – temuan baru.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode deskriptif. Deskriptif-kualitatif dilakukan untuk penyelidikan kebenaran yang bersifat relatif, teoritis, dan menggunakan hermeneutika sebagai langkah untuk mencari makna interpretasi.⁵¹ Dalam penelitian ini, penulis memberikan gambaran yang mendalam mengenai suatu peristiwa sosial yang terjadi di suatu lokasi dan menjelaskan tentang strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Negeri 1 Purwokerto.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian penulis dilakukan di SMK Negeri 1 Purwokerto, yang beralamat di Jalan dr. Soeparno No. 29 Purwokerto Wetan, Kecamatan

⁴⁹ Mujahidin A, 'Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9.53, 1–228.

⁵⁰ Mayang Sari Lubis, *METODOLOGI PENELITIAN*, 1st edn (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018).

⁵¹ Zaluchu S.E, 'Metode Penelitian Di Dalam Manuskrip Jurnal Ilmiah Keagamaan', *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 2.3 (2021), 249–66.

Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas. Dengan berbagai alasan dan pertimbangan, penulis memilih lokasi tersebut sebagai subjek penelitian.

Penulis tertarik dan memilih tempat ini dikarenakan sekolah ini merupakan sekolah yang tidak dibawah naungan kementerian keagamaan, dimana sekolah ini dalam pembelajaran pendidikan agama islam berbeda dengan sekolah seperti madrasah aliyah,yaitu hanya menerima pembelajaran agama islam secara umum saja, sehingga kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran pendidikan agama islam.

C. Objek dan Subjek Penelitian

1. Objek Penelitian

Objek penelitian pada penelitian ini adalah strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Negeri 1 Purwokerto. Dengan mengangkat objek tersebut, peneliti ingin mengetahui bagaimana strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran pendidikan agama islam di SMK Negeri 1 Purwokerto.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini merupakan individu yang benar – benar memahami topik penelitian. Objek penelitian merupakan fokus utama yang akan kita amati dan analisis secara mendalam dalam penelitian ini. Sumber informasi atau sumber data sebagai subjek penelitian yaitu individu yang memiliki pengetahuan mendalam dan pengalaman langsung terkait objek penelitian, sehingga dapat memberikan data yang relevan dan akurat.

Subjek penelitian pada penelitian ini yang dapat memberikan informasi terkait dengan penelitian ini diantara lain:

a. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Guru adalah bagian penting dari penelitian ini, karena mereka mengamati kondisi, situasi, dan kemampuan siswa di kelas selama pembelajaran sedang berlangsung, sehingga guru memanfaatkan beberapa strategi pembelajaran tertentu dengan menggunakan sebuah

permainan yang mengedukasi ketika pembelajaran berlangsung. Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Purwokerto yang diampu oleh Ibu Sumiati, S.Pd.I menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses pembelajarannya, maka dari itu hal tersebut dapat dijadikan sumber untuk memperoleh informasi sesuai dengan kebutuhan peneliti.

b. Siswa SMK Negeri 1 Purwokerto

Siswa juga merupakan objek penting dalam penelitian ini. Target dalam keberhasilan pembelajaran ada pada siswa. Dengan hal ini, siswa SMK Negeri 1 Purwokerto dapat dijadikan sumber untuk memperoleh informasi yang sesuai dengan kebutuhan peneliti.

D. Metode Pengumpulan Data

Metode atau teknik pengumpulan data yang peneliti gunakan yaitu dengan menggunakan beberapa teknik antara lain:

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang digunakan pewawancara untuk mendapatkan informasi dari yang diwawancarai.⁵² Dalam mendapatkan informasi dengan bertanya secara langsung kepada responden. Wawancara yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara terstruktur. Pengumpulan data ketika peneliti sudah mengetahuinya dimana data diolah dalam bentuk pertanyaan ejaan alternatif untuk mendapatkan data yang lebih jelas lagi terkait strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto. Dalam penelitian ini yang akan menjadi narasumber dalam wawancara ini yaitu guru mata pelajaran PAI dan peserta didik di SMK Negeri 1 Purwokerto. Berdasarkan hasil wawancara, guru menerapkan strategi pembelajaran aktif ini melalui sebuah permainan edukatif dalam proses pembelajaran agar siswa menjadi lebih antusias, merasa senang, dan tidak mudah bosan. Keaktifan siswa dapat terlihat sehingga mereka mampu mengutarakan idenya tanpa

⁵² Fenti Hikmawati, *Metodologi Penelitian* (Depok: Rajawali Pers, 2017).

adanya tekanan serta dapat membantu mereka untuk memahami materi yang telah diajarkan oleh gurunya khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan secara langsung dan mendalam terhadap objek penelitian sehingga mendapatkan data – data dari hasil observasi tersebut.

Peneliti melakukan observasi terhadap pembelajaran Pendidikan Agama di kelas serta mengamati cara – cara guru menerapkan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI dengan tujuan supaya proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien.

3. Dokumentasi

Peneliti tidak hanya menggunakan teknik wawancara dan observasi saja, tetapi juga menggunakan teknik dokumentasi dalam penelitian ini. Dokumentasi merujuk pada catatan atau rekaman peristiwa yang terjadi, dapat berupa gambar, tulisan, dan karya monumental. Dokumentasi bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai sejarah berdirinya sekolah, profil sekolah, sarana dan prasarana yang ada disekolah serta perangkat pembelajaran. Data dokumentasi ini diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang dilakukan oleh peneliti, mencakup gambaran umum SMK Negeri 1 Purwokerto, letak geografis, sejarah, serta sarana dan prasarana sekolah, modul ajar pembelajaran Pendidikan Agama Islam, bentuk permainan edukatif, dan foto kegiatan pembelajaran berlangsung.

E. Metode Analisis Data

Peneliti menggunakan metode analisis kualitatif untuk menganalisis data penelitian ini. Dalam penelitian kualitatif ini, analisis data dilakukan ketika pengumpulan data berlangsung serta ketika selesai pengumpulan data pada periode tertentu. Ketika wawancara, peneliti telah melakukan analisis terhadap jawaban yang telah di wawancarainya. Jika jawaban wawancara

tidak memuaskan, peneliti akan melanjutkan pertanyaan sampai tahap tertentu hingga mereka mendapatkan data yang dapat dipercaya. Menurut Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiyono, bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilaksanakan dengan interaktif serta berlangsung secara berkelanjutan hingga tuntas sehingga datanya sudah jenuh. Analisis data penelitian ini adalah analisis deskriptif. Dengan analisis deskriptif ini bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan tentang strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teori dari Miles dan Huberman yang dikutip oleh Sugiyono, yang terdiri dari reduksi data (*data reduction*), pengajian data (*data display*), dan menarik kesimpulan/verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Dalam penelitian, data yang diperoleh biasanya sangat banyak dan beragam, maka dari itu analisis data diperlukan. Salah satu langkah penting dalam analisis data yaitu reduksi data, yang mencakup merangkum informasi, memfokuskan pada aspek – aspek yang penting, memilih hal – hal yang pokok, serta mencari pola dan tema yang muncul pada data tersebut.

2. Pengajian Data (*Data Display*)

Data display adalah metode untuk memvisualisasikan data yang telah direduksi dalam penelitian kualitatif. Tujuannya yaitu untuk mengorganisir data secara sistematis sehingga memudahkan analisis dan pemahaman terhadap pola atau tema yang muncul. Penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, hubungan antara kategori – kategori yang relevan, maupun bangun. Namun pada umumnya, data biasanya disajikan dalam teks naratif yang menggambarkan temuan secara detail, tapi bisa juga menggunakan tabel, grafik, matriks, atau diagram untuk memperjelas pola dan hubungan antar data.

3. Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data penelitian kualitatif yaitu penarikan kesimpulan. Dalam proses ini, hasilnya bisa dua kemungkinan: pertama, dapat memberikan jawaban yang memadai terhadap rumusan masalah yang ada; kedua, mungkin belum memberikan jawaban definitif karena masih bersifat eksploratif dan interpretatif. Kesimpulan yang dihasilkan bersifat sementara dan bisa berkembang apabila dilakukan penelitian lapangan atau penelitian lanjutan.

F. Teknik Keabsahan Data

Uji keabsahan data bertujuan untuk mengukur tingkat kepercayaan terhadap data yang diperoleh dalam penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data. Triangulasi adalah teknik dalam menguji kredibilitas pada suatu data dari berbagai sumber dengan cara dan waktu tertentu. Dengan triangulasi, data yang didapatkan akan lebih pasti dan semakin kuat. Teknik triangulasi yang peneliti lakukan adalah dengan triangulasi sumber, yaitu peneliti melakukan pengecekan data yang sudah didapat melalui berbagai sumber. Untuk menguji kredibilitas data tentang strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto, maka pengujian keabsahan data yang diperoleh dilakukan kepada peserta didik kelas X PPLG dan guru mata pelajaran PAI. Data dari sumber yang berbeda ini akan dianalisis untuk mendapatkan kesimpulan yang selanjutnya akan dilakukan kesepakatan dari beberapa sumber tentang strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto. Selain menggunakan triangulasi sumber, peneliti juga menggunakan triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dengan mengecek pada sumber yang sama tetapi dengan teknik yang berbeda. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dari hasil wawancara kepada guru mata pelajaran PAI, dan selanjutnya peneliti melakukan observasi di kelas X PPLG untuk menguji keabsahan data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum SMK Negeri 1 Purwokerto

1. Profil SMK Negeri 1 Purwokerto

Nama sekolah	: SMK Negeri 1 Purwokerto
Alamat	: Jalan dr. Soeparno No. 29 Purwokerto 5311
Status Kepemilikan	: Pemerintah daerah
SK pendirian sekolah	: 810/b.3/kedj
Tanggal SK pendirian sekolah	: 19 Agustus 1963
SK izin operasional	: 810/b.3/kedj
Tanggal SK izin operasional	: 19 Agustus 1963
NPSN	: 20330459
Telepon/faximile	: 0281-637132
Website	: www.smkn1purwokerto.sch.id
Kepala sekolah	: Drs. Dani Priya Widadi

2. Sejarah Berdiri SMK Negeri 1 Purwokerto

Sekolah Menengah dibidang ekonomi dahulu bernama SMEP (Sekolah Menengah Ekonomi Pertama) dan untuk lanjutan atas bernama SMEA (Sekolah Menengah Ekonomi Atas) serta untuk Sekolah Mengah Atas Teknik bernama STM sebelum bernama SMK, itu bernama SMEA dan masih dibidang-bidangkan per bidang seperti SMEA itu bidang ekonomi sedangkan STM yaitu bidang teknik. Istilah lainnya masing – masing sekolah tidak bisa menyeberang bidang yang telah ditentukan.

SMEA didirikan oleh Menteri Pendidikan dan Kebudayaan atas nama Kepala Djawatan Pendidikan Kedjuruan yang bernama Nj. K. Wasito pada tanggal 19 Agustus 1963 di Jakarta. Kemudian, diusulkan agar di Purwokerto didirikan SMEA. Dahulu di Purwokerto sudah ada SMEP, kemudian para tokoh pendidikan berpikir lulusan SMEP itu melanjutkan untuk kemana. Oleh karena itu, didirikanlah SMEA sebagai

lanjutan dari SMEP tersebut. Pada saat itu, gedung SMEA berbarengan dengan SKOPMA (Sekolah Koperasi Menengah Atas).

Dengan berjalannya waktu dan perkembangan zaman dengan jurusan yang sudah berganti – ganti contoh Tata buku menjadi Akuntansi, Tata Niaga menjadi Pemasaran, Perkantoran, lalu berubah lagi, Akuntansi sekarang menjadi AKL (Akuntansi Lembaga), Administrasi Perkantoran menjadi OTKP (Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran), Pemasaran menjadi Bisnis Daring dan Pemasaran.

Setelah adanya kebijakan yang mengubah SMK dan STM menjadi SMK. Dahulu, SMEA itu menjadi pembina dari STM dan SMK. Maka dari itu, SMEA diurutkan nomor 1 menjadi SMK Negeri 1 Purwokerto. Kemudian munculah SMK Negeri di berbagai daerah. Setelah berubah nama menjadi SMK Negeri 1 Purwokerto, pihak sekolah menambah berbagai kompetensi keahlian di setiap tahunnya. Hingga saat ini sudah terdapat 8 kompetensi keahlian dengan 3 program keahlian. Diantaranya adalah program Bisnis dan Manajemen terdapat 4 kompetensi keahlian yaitu AKL, OTKP, Pemasaran, dan PBS (Perbankan Syariah), program Teknik Komputer dan Jaringan terdapat 3 kompetensi keahlian yaitu Multimedia, TKJ (Teknik Komputer dan Jaringan), dan RPL (Rekayasa Perangkat Lunak), serta program Kesehatan baru terdapat 1 kompetensi keahlian yaitu FKK (Farmasi Klinis dan Komunitas).

Sejak tahun 2017 SMK dan SMA bukan koordinasi kabupaten setempat lagi, tetapi menjadi koordinasi provinsi. Itu artinya, semua guru SMK dan SMA merupakan guru provinsi dan semua diatur oleh pihak provinsi. Dengan kata lain, SMK dan SMA mengindikasikan kepada Provinsi yang kantornya disini di Cabang Dinas Provinsi yang lokasinya dekat Masjid Jenderal Soedirman. Oleh karena itu, pihak sekolah menambah guru sesuai dengan bidangnya. Tahun 2023 di SMK Negeri 1 Purwokerto mengalami perubahan pada program keahliannya.

3. Visi dan Misi

Adapun visi dan misi dari SMK Negeri 1 Purwokerto adalah, sebagai berikut:⁵³

Visi terwujudnya SMK Negeri 1 Purwokerto yang religius, modern, profesional, dan berwawasan lingkungan.

Misi:

- a. Menanamkan keimanan, ketakwaan, dan akhlak mulia melalui pengamalan ajaran agama
- b. Menerapkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni sesuai perkembangan zaman
- c. Menyiapkan sumber daya manusia yang kompeten, mandiri, dan mampu beradaptasi di era global
- d. Menciptakan lingkungan sekolah yang bersih, indah, dan nyaman

4. Keadaan Sarana dan Prasarana

PP No. 32 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, dan Permendiknas No. 24 Tahun 2007 tentang sarana dan prasarana pendidikan. Sarana pendidikan meliputi peralatan pendidikan, media pendidikan, perabot, buku, dan sumber belajar lainnya yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Prasarana pendidikan meliputi ruang kelas, lahan, ruang tata usaha, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang perpustakaan, ruang bengkel kerja, ruang laboratorium, ruang kantin, ruang unit produksi, tempat beribadah, dan ruang atau tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan.

Standar sarana dan prasarana adalah standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal terkait ruang belajar, tempat beribadah, laboratorium, perpustakaan, dan sumber belajar lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran termasuk penggunaan teknologi informasi dan komunikasi berdasarkan PP No. 19 Tahun 2005.

⁵³ Dokumentasi, Arsip SMK Negeri 1 Purwokerto.

Dibawah ini standar sarana dan prasarana pendidikan yang ada di SMK Negeri 1 Purwokerto, sebagai berikut:

a. Standar Bangunan serta Kesehatan Lingkungan

Di SMK Negeri 1 Purwokerto ini mempunyai bangunan yang sesuai dengan standar bangunan dan memiliki kesehatan lingkungan yang baik. Hal ini terlihat dari bangunan – bangunan yang masih baru dan mempunyai pemeliharaan taman sekolah yang baik sehingga sekolah ini nyaman untuk proses belajar mengajar.

b. Standar Fasilitas Pendidikan

Fasilitas pembelajaran yang ada di SMK Negeri 1 Purwokerto sudah sesuai dengan standar.

c. Standar Sumber Belajar

Untuk sumber belajar peserta didik sudah lengkap, yaitu dilihat dari adanya perpustakaan yang dimiliki oleh SMK Negeri 1 Purwokerto. Buku belajar peserta didik dari adaptif, normatif, dan produktif sudah dimiliki oleh perpustakaan tersebut.

B. Strategi Pembelajaran Aktif *Type Card sort* Melalui Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI

Strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan, penelitian ini menerapkan teknik triangulasi data untuk memperoleh data yang valid dan reliabel. Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan narasumber, observasi partisipatif, dan dilengkapi dokumentasi. Penelitian yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Purwokerto ini mendapatkan hasil penelitian mengenai Strategi pembelajaran aktif dan permainan edukatif pada mata pelajaran PAI.

Kelas X PPLG dengan jumlah peserta didik 34 menjadi kelas yang digunakan peneliti untuk observasi terkait strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto. Dokumentasi dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data modul ajar mata

pelajaran rumpun PAI dari guru kelas, selain itu juga peneliti mendapatkan foto selama proses penelitian berlangsung.⁵⁴

Peneliti melakukan observasi di kelas X PPLG untuk mengetahui bagaimana strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI. Peneliti melakukan observasi sebanyak 7 kali untuk mata pelajaran PAI agar mendapatkan data dan informasi yang lebih pasti.

Pembelajaran aktif tampaknya telah menjadi pilihan utama dalam praktik pendidikan saat ini dimana guru didorong untuk menerapkan konsep pembelajaran aktif dalam setiap praktik pembelajaran siswanya.⁵⁵ Strategi pembelajaran aktif yaitu kumpulan strategi yang komprehensif dimana mempunyai tujuan agar membuat siswa aktif dalam proses pembelajaran dari awal hingga akhir sehingga dengan aktivitas dan teknik siswa bisa saling belajar mengajar. Hal ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk lebih banyak melakukan aktivitas belajar, yang berhubungan dengan materi pelajaran dan mendorong mereka untuk lebih memahami dari pada hanya menerima pelajaran dari guru atau fasilitator saja.

Strategi pembelajaran aktif ini akan melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif dirancang untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, mendorong mereka untuk selalu berpikir kritis dan aktif dalam proses pembelajaran, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Strategi pembelajaran aktif ini bertujuan supaya siswa lebih perhatian dan fokus pada saat pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Kamis, 25 April 2024 bahwa dalam strategi pembelajaran aktif ini guru lebih memilih tipe *Card Sort*. Model Pembelajaran *Card sort* ini dapat membantu proses pembelajaran agar siswa untuk aktif dan tidak pasif, dimana dalam penyampaian materi lebih komunikatif dan membuat siswa tidak mengantuk. Apalagi dengan zaman yang sudah sangat modern ini pembelajaran aktif tipe

⁵⁴ Hasil observasi pada hari Kamis, 18 April 2024 pukul 09.00

⁵⁵ Risda Mutik Khanifah, Mohammad Zakki Azani, and Muhamad Subhi Apriantoro, 'Exploring Trends in Active Learning Methods Research: A Comprehensive Scopus-Based Bibliometric Study', 2023, 979–88.

Card sort ini diterapkan agar ada keterkaitan antara guru dan siswa yang keduanya memiliki peran masing – masing.⁵⁶ Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Heriadi dalam jurnalnya mengatakan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif (*active learning*) dalam Pendidikan Agama Islam mampu meningkatkan keaktifan siswa dan membantu siswa dalam memahami materi secara mendalam, serta meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka.⁵⁷ Sehingga konsep ini sejalan dengan kebijakan yang ada di SMK Negeri 1 Purwokerto bahwa dengan diterapkannya strategi pembelajaran aktif ini dapat membantu keaktifan siswa dan memberikan ruang kepada siswa dalam mengutarakan idenya.

Berdasarkan penjelasan dari guru mata pelajaran PAI di atas, maka strategi pembelajaran aktif merupakan strategi pembelajaran dimana dua orang berpartisipasi dalam tugas masing – masing untuk mencapai pembelajaran yang aktif.

SMK Negeri 1 Purwokerto khususnya pada mata pelajaran PAI di kelas X PPLG sudah menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort*.⁵⁸ Siswa merasa lebih senang dengan adanya strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* ini melalui permainan edukatif. Dengan ini suasana kelas lebih menyenangkan dan meminimalisir siswa yang tidak fokus menjadi fokus.

Hal ini sesuai dengan penuturan Ibu Sumiati bahwa beliau mengatakan sebagai berikut:

Jadi, dalam strategi pembelajaran aktif pada mata pelajaran PAI saya menggunakan sebuah permainan edukatif. Hal ini agar siswa tidak merasa jenuh atau bosan, kemudian juga siswa untuk lebih berperan dalam proses pembelajaran yang mana siswa sangat antusias dalam hal ini. Karena dalam pembelajaran agama ini dijenjang SMK

⁵⁶ Hasil observasi pada hari Kamis, 25 April 2024 pukul 08.00 di SMK Negeri 1 Purwokerto

⁵⁷ Oleh Heriadi and Rudy Liklik Watil, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning Strategy) Dalam Mengangkat Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam', *Cetak) Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3.2(2023),255–64.

⁵⁸ Hasil observasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X PPLG hari Kamis, 25 April 2024 pukul 09.00 – 10.00 WIB

yang diajarkan itu materi yang umum tidak seperti sekolah – sekolah yang dibawah naungan kementerian agama.⁵⁹

Penuturan beliau didukung dengan perkataan dari siswa kelas X PPLG yaitu Galang, sebagai berikut:

Benar, dalam pembelajaran PAI guru menerapkan sebuah strategi pembelajaran aktif dimana siswa ikut terlibat dalam proses pembelajaran tidak hanya guru saja yang menyampaikan materi melainkan siswa juga ikut antusias dan aktif. Hal ini juga guru memberikan sebuah permainan edukatif agar siswa lebih tertarik karena dengan pembelajaran PAI yang satu minggu hanya 3 kali jam pelajaran saja.⁶⁰

Berdasarkan pendapat di atas bahwa dalam pembelajaran PAI, guru menerapkan strategi pembelajaran aktif yang melibatkan siswa secara langsung sehingga mereka tidak hanya mendengarkan materi, tetapi juga berpartisipasi secara antusias. Untuk meningkatkan minat belajar, guru memanfaatkan sebuah permainan edukatif agar suasana belajar lebih menarik dan berlangsung dengan menyenangkan.

Adapun Perkataan lain dari Restu siswa kelas X PPLG, sebagai berikut:

“Benar bahwa guru mata pelajaran PAI sudah menggunakan strategi pembelajaran aktif karena sudah ada komunikasi antara guru dan siswa, yaitu salah satunya menggunakan permainan edukatif”.⁶¹

Merujuk kepada penjelasan dari hasil wawancara dengan Restu, bahwa guru sudah menggunakan strategi pembelajaran aktif dimana dalam proses pembelajaran sudah terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswanya, sehingga memberikan ruang kepada mereka agar dapat mengutarakan idenya ketika pembelajaran sedang berlangsung. Hal tersebut juga menjadikan siswa lebih berani untuk bertanya, menjawab, serta mampu memecahkan persoalan yang diberikan oleh gurunya. Maka dari itu, kegiatan belajar – mengajar dapat berlangsung dengan efektif dan efisien.

⁵⁹ Hasil wawancara guru mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto Ibu Sumiati, S.Pd, pada hari Jum'at, 3 Mei 2024 pukul 10.15 WIB

⁶⁰ Hasil wawancara siswa kelas X PPLG Galang, pada hari Senin, 6 Mei 2024 pukul 12.30 – 12.45 WIB

⁶¹ Hasil wawancara oleh siswa kelas X PPLG Restu, pada hari Senin, 6 Mei 2024 pukul 12.45 – 13.10 WIB

Sebelum pembelajaran dilaksanakan di dalam kelas, guru PAI yakni Ibu Sumiati merancang atau merencanakan terlebih dahulu langkah – langkah yang akan digunakan dalam pembelajaran PAI menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* melalui permainan edukatif.

Strategi pembelajaran tipe *Card sort* ini sangatlah penting diterapkan seperti yang sudah dijelaskan oleh Silberman bahwa adanya strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* dapat membuat proses pembelajaran yang berlangsung dengan menyenangkan. Berdasarkan hasil observasi di kelas X PPLG, siswa terlihat antusias dalam berlangsungnya proses pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar. Selain itu siswa dilatih untuk berpikir kritis dengan menganalisis informasi, membandingkan dan membedakan, serta dapat membuat keputusan.

Efektivitas strategi *Card sort* dalam mencapai tujuan pembelajaran sangatlah bergantung dengan adanya beberapa faktor termasuk dalam tujuan pembelajaran yang ingin dicapai guna meningkatkan pemahaman konsep, membangun hubungan antar konsep, atau mengembangkan keterampilan berpikir kritis sehingga tipe *Card sort* ini sangat relevan untuk digunakan.

Penjelasan dari Ibu Sumiati, bahwa perkembangan kognitif siswa akan mempengaruhi cara berinteraksi dengan aktivitas tipe *Card sort* ini. Siswa disini akan lebih mengingat informasi dengan lebih baik. Apa yang sudah dijelaskan oleh guru mudah untuk diingat oleh siswanya.

Hasil observasi yang peneliti lakukan, selain dalam strategi pembelajaran aktif ini guru menggunakan permainan edukatif, melihat dengan kondisi siswa ketika pembelajaran sangat membutuhkan metode belajar sambil bermain. Permainan edukatif ini saling berkaitan dengan tipe *Card sort* yang digunakan oleh guru tadi. Sebelum permainan dimulai saya menjelaskan atau memaparkan materi pelajaran yang sudah dibuat menggunakan power point. Setelah materi sudah dijelaskan kemudian guru menanyakan satu per satu materi yang sudah dijelaskan tadi. Lalu saya meminta siswa untuk berdiri semua melakukan ice breaking untuk memulai permainan edukatif tersebut.

Hal ini juga memiliki pengaruh terhadap siswa seberapa paham materi yang sudah dijelaskan oleh gurunya.⁶²

Permainan edukatif ini dapat membantu untuk mengembangkan keterampilan siswa yaitu siswa mampu memecahkan masalah yang ada, dapat berkomunikasi sesama teman dengan baik, dan dapat membantu keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Belajar sambil bermain yang guru terapkan ini membuat siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran dan membantu siswa dalam bersosialisasi dengan orang lain.

Pada kegiatan pembelajaran mata pelajaran PAI Ibu Sumiati menggunakan sebuah permainan, sebagaimana hasil observasi sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Ice breaking*

Pada gambar 4.1 diatas menunjukkan bahwa guru memulai *Ice breaking* untuk memulai permainan edukatif. Jadi, dalam strategi pembelajaran aktif ini saya menggunakan permainan edukatif yakni melalui permainan amplop pintar. Permainan ini dimulai dengan ice breaking, apabila siswa salah dalam *Ice breaking* kemudian siswa diminta untuk maju dan memulai permainan tersebut. Siswa diminta untuk mengambil sebuah soal yang ada diamplop pintar tersebut dan kemudian diminta untuk menjawabnya didepan teman – temannya.⁶³

⁶² Hasil observasi dengan siswa kelas X PPLG pelajaran PAI SMK N 1 pada hari Kamis, 2 Mei 2024, pukul 09.00 WIB.

⁶³ Hasil observasi siswa kelas X PPLG pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto pada hari Kamis, 2 Mei 2024 pukul 09.30 WIB

Penuturan Ibu Sumiati yang lain dengan dilaksanakannya permainan edukatif yaitu amplop pintar, sebagai berikut:

Saya melihat siswa dalam proses pembelajaran, ketika saya menerapkan strategi aktif ini melalui permainan edukatif, siswa lebih antusias dan tertarik. Materi yang telah dijelaskan mudah untuk diterima oleh siswa dan lebih paham. Siswa disini sangat berpartisipasi dalam proses pembelajaran dan saya melihat juga ketika diterapkannya strategi pembelajaran aktif ini tidak ada siswa yang mengantuk semua sangat bersemangat sekali.⁶⁴

Merujuk kepada penjelasan dari hasil wawancara dengan Ibu Sumiati, S.Pd.I di atas maka dapat dilihat bahwa Ibu Sumiati menerapkan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* dengan menggunakan permainan edukatif pada pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dapat memberikan penguatan terhadap siswa dan menciptakan lingkungan belajar yang interaktif serta positif dengan mendorong perkembangan kognitif, sosial-emosional, dan motorik anak. Hal tersebut sesuai dengan jurnal yang ditulis oleh Friska mengatakan bahwa adanya strategi pembelajaran aktif yang dikemas dalam bentuk permainan edukatif, efektif dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus memperkuat pemahaman kepada siswa sehingga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran, baik secara kognitif, sosial-emosional, maupun motorik.⁶⁵

Peneliti melakukan teknik wawancara dan observasi untuk mengetahui pemahaman guru dan siswa dalam penerapan strategi aktif melalui permainan edukatif di SMK Negeri 1 Purwokerto.

Hasil observasi yang dilakukan pada hari Kamis, 16 Mei 2024 bahwa:

Strategi aktif ini merupakan strategi pembelajaran yang mana melibatkan siswa dalam proses pembelajaran yaitu siswa lebih aktif dan proses pembelajaran lebih komunikatif. Dalam strategi aktif ini saya lebih memilih tipe *Card sort* karena ada kaitannya dengan permainan edukatif yang

⁶⁴ Hasil wawancara guru mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto Ibu Sumiati, S.Pd, pada hari Rabu, 8 Mei 2024 pukul 10.00-11.00 WIB

⁶⁵ Friska Nur Fatimah and others, 'Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7.1 (2023), 44–56 <<https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>>.

saya gunakan yaitu Amplop Pintar. Saya menggunakan permainan edukatif ini untuk membuat proses pembelajaran lebih menarik dan membuat siswa tidak bosan.”⁶⁶

Pentingnya strategi pembelajaran aktif ini diterapkan dalam proses pembelajaran yaitu melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar sehingga dapat membangun pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran, membangun koneksi yang lebih kuat, meningkatkan kerampilan berpikir kritis.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru PAI tentang pentingnya strategi pembelajaran aktif ini:

Strategi ini sangat baik sekali diterapkan dengan metode-metode belajar aktif yang banyak salah satunya yaitu tipe *Card Sort*. Metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa secara mendalam karena dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar. Dengan cara ini, mereka aktif menemukan konsep inti dari materi pelajaran, memecahkan masalah, dan mengaitkan pengetahuan baru mereka dengan masalah dunia nyata. Sehingga disini siswa berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, dan guru hanya membantu atau sebagai.

Dalam menghadapi masalah seperti siswa yang malas atau tidak mau berpendapat di kelas, guru perlu memiliki keterampilan memotivasi yang baik. Pembelajaran aktif adalah salah satu cara efektif untuk memotivasi siswa, membuat proses belajar lebih menyenangkan dan bermakna. Dalam hal ini guru memperhatikan latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

Dalam strategi aktif ini guru melalui sebuah permainan edukatif dimana agar pembelajaran lebih menyenangkan karena dari gurunya mempunyai konsep pembelajaran yaitu belajar sambil bermain. Permainan edukatif yang digunakan disini yaitu Amplop Pintar yang mana permainan ini mirip dengan strategi pembelajaran tipe *Card Sort*.

⁶⁶ Hasil observasi kelas X PPLG mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto pada hari Kamis, 16 Mei 2024 pukul 08.00 WIB



Gambar 4. 2 Permainan Amplop Pintar

Permainan edukatif menjadi sumber dan media pembelajaran yang bermanfaat bagi peserta didik. Permainan edukatif ini dapat mendorong perkembangan kognitif, emosional, sosial, dan motorik peserta didik melalui pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Permainan edukatif yang digunakan dengan benar dapat membantu menciptakan lingkungan belajar yang positif dan efektif bagi siswa.

Wawancara dengan Ibu Sumiati, beliau menuturkan sebagai berikut:

Amplop pintar yang dimaksud disini yaitu sebuah media pembelajaran yang menggunakan bahan dari kertas origami yang berwarna – warni. Kertas tersebut kemudian dibentuk menjadi amplop yang kemudian ditata diatas styrofoam. Didalam amplop tersebut berisikan soal – soal materi pembelajaran yang diajarkan dihari itu juga. Hal ini bertujuan agar siswa mudah mengingat materi yang sudah dijelaskan oleh gurunya tadi.⁶⁷

Permainan amplop pintar ini memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat mentransfer informasi berupa materi secara afektif dan dapat meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa.

Pendapat Galang, Naswa, dan Restu siswa kelas X PPLG, mengatakan hal yang sama bahwa:

Permainan edukatif yaitu Amplop Pintar memberikan dampak positif bagi suasana kelas dimana tidak jenuh lagi dan siswa merasa bosan jadi tidak bosan dan lebih fokus, sehingga materi yang disampaikan oleh guru tadi terlihat lebih menarik dan mudah dipahami.

⁶⁷ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto Ibu Sumiati, S.Pd, pada hari Jum'at, 17 Mei 2024 pukul 09.00 WIB

Selain itu konsentrasi dan perhatian siswa terhadap pembelajaran sangat terlihat sehingga dalam hal tersebut siswa dapat berpikir lebih kritis karena memberikan ingatan yang lebih dalam tentang pelajaran yang telah diberikan.⁶⁸

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, maka dapat diambil kesimpulan bahwa penerapan strategi pembelajaran aktif dengan permainan edukatif yaitu Amplop Pintar itu sangat penting, karena pembelajaran akan berhasil dan berjalan sesuai dengan rencana jika guru dan siswa dapat memahami strategi dan metode tersebut. Guru dapat memaksimalkan proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini memicu siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, dan menggunakan permainan amplop pintar agar suasana belajar lebih menarik dan menyenangkan serta materi yang diberikan oleh guru lebih mudah diterima dan dipahami oleh siswa. Hal tersebut relevan dengan jurnal yang ditulis oleh Dede Nurasih menyatakan bahwa permainan seperti Amplop Pintar sangat penting dalam proses pembelajaran. Menunjukkan bahwa keberlangsungan proses pembelajaran dapat dilaksanakan dengan suasana yang menyenangkan sesuai dengan kebutuhan siswanya dimana keberhasilan pembelajaran bergantung pada bagaimana strategi dan metode ini dapat diterapkan oleh guru dan dipahami oleh siswa.⁶⁹ Sehingga secara tegas menunjukkan korelasi positif dengan temuan penulis bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam akan lebih menarik ketika guru mampu menerapkan metode atau strategi pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Kamis, 30 Mei 2024 bahwa guru mengajarkan materi Pendidikan Agama Islam dengan tema "*Al-Kulliyatu Al-Khamsah*". Materi ini berisikan lima dasar prinsip hukum Islam dimana siswa harus mengetahui pengertian, macam – macam,

⁶⁸ Hasil wawancara dengan siswa kelas X PPLG SMK N 1 Purwokerto, pada hari Jum'at 17 Mei 2024 pukul 10.15 WIB

⁶⁹ Dede Nurasih, Atin Fatimah, and Laily Rosidah, 'Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun', *JJP PAUD FKIP Untirta*, 7.November 2020 (2020), 106.

contoh, manfaat, dan implementasi dari Al-Kulliyatu Al-Khamasah dalam kehidupan sehari – hari. Pada tema ini ada komponen yang diajarkan oleh gurunya

Pada tema “*Al-Kulliyatu Al-Khamasah*” terdapat lima point penting yang harus diajarkan dan dipahami oleh siswa yaitu *hifdz ad-din* (menjaga agama), *hifdz an-nafs* (menjaga jiwa), *hifdz al-aql* (menjaga akal), *hifdz an-nasl* (menjaga keturunan), dan *hifdz al-mal* (menjaga harta). Dari ke lima hal itu merupakan macam – macam dari *Al-Kulliyatu Al-Khamasah*.

Tema ke dua yang diajarkan oleh guru yaitu “Meneladani Dakwah Wali Songo dalam penyebaran Islam di Indonesia”. Pada tema ini ada 9 tokoh yang menyebarkan Islam dengan cara yang berbeda – beda mulai dari Sunan Gresik, Sunan Ampel, Sunan Giri, Sunan Bonang, Sunan Kalijaga, Sunan Gunung Jati, Sunan Drajat, Sunan Kudus, dan Sunan Muria. Siswa diminta guru untuk memahami metode dakwah Wali Songo tersebut yang mana memiliki cara yang berbeda sehingga guru memberikan pembelajaran aktif menggunakan permainan edukatif guna membantu siswa untuk memahami materi dengan mudah.

Guru mengajarkan tema Al – Kulliyatu Al-Khamasah dan Meneladani Dakwah Wali Songo dalam penyebarann Islam di Indonesia tersebut dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dengan tujuan agar proses pembelajaran dapat berjalan secara maksimal dan berlangsung dengan menyenangkan. Adanya permainan edukatif ini guru dapat mengetahui seberapa pemahaman materi yang telah siswa dapatkan atau menjadi tolak ukur untuk menilai kemampuan siswa.

Untuk mengoptimalkan pembelajaran Pendidikan Agama Islam tersebut, diperlukan bagaimana langkah – langkah guru dalam memulai strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif yaitu, sebagai berikut:

1. Kegiatan *Ice breaking*



Gambar 4.3 kegiatan *ice breaking*

Pada gambar 4.3 menunjukkan bahwa langkah strategi aktif ini yaitu pertama siswa diminta untuk berdiri. Menurut Ibu Sumiati, S.Pd.I sebagai guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bahwa Untuk memulai permainan, saya meminta seluruh siswa untuk berdiri karena sebelum dimulainya permainan mereka telah mendengarkan materi pelajaran yang disampaikan oleh saya.”⁷⁰

Dari pernyataan di atas bahwa meminta siswa untuk berdiri setelah lama duduk salah satu cara agar siswa dapat bergerak dan aktif mengikuti pembelajaran dengan semangat dan tidak membuat siswa jenuh atau bosan.

Adanya *Ice breaking* AKU, BANGUN, SADAR, SIAP , DAN BERSEMANGAT, yang kemudian dinyanyikan oleh semua siswa, memberikan dampak yang baik yaitu memberikan suasana kelas yang menyenangkan dan lebih efektif sehingga siswa dalam kegiatan pembelajarannya tidak bosan dan memperhatikan apa yang diperintahkan oleh gurunya.

⁷⁰ Hasil observasi dengan siswa kelas X PPLG SMK N 1 Purwokerto pada hari Kamis,30 Mei 2024 pukul 08.40 WIB

2. Menyiapkan alat permainan edukatif yaitu Amplop Pintar dalam pembelajaran



Gambar 4.4 Permainan Amplop Pintar

Berdasarkan gambar 4.4 dalam pembelajaran pastinya guru sudah mempersiapkan permainan yang akan digunakan dalam proses pembelajarannya. Untuk itu guru menyiapkan permainan edukatif yaitu Amplop Pintar. Dalam permainan ini guru menggunakan strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* yang dilakukan menggunakan permainan Amplop Pintar. Dalam menyiapkan Alat Permainan Edukatif Amplop Pintar ini adalah sehari sebelum pembelajaran dilaksanakan. Guru menyiapkan kertas origami yang kemudian untuk dibuat Amplop. Amplop ini dibuat dengan kertas yang memiliki warna berbeda-beda dengan tujuan agar terlihat menarik. Guru juga harus menyiapkan soal tentang materi yang diajarkan dihari itu juga untuk kemudian dimasukkan ke dalam amplop tersebut.”⁷¹

Dalam amplop tersebut berisi pertanyaan – pertanyaan dari materi Pendidikan Agama Islam dengan tema Al-Kulliyatu Al-Khamsah dan Meneladani Dakwah Wali Songo dalam penyebarann Islam di Indonesia.

⁷¹ Hasil observasi dengan guru mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto Ibu Sumiati, S.Pd, pada hari Kamis, 30 Mei 2024 pukul 08.50 WIB

Guru menuliskan pertanyaan diantaranya apa itu pengertian al-kulliyatu al-khamsah, contoh dari al-kulliyatu al-khamsah, manfaat dari al-kulliyatu al-khamsah, dan ada satu pertanyaan yang menjadi distruction dengan tujuan untuk melihat kemampuan siswa dalam memahami materi yang telah diajarkan oleh gurunya tadi.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa adanya permainan amplop pintar tersebut memudahkan siswa untuk mengingat materi yang telah diajarkan dengan menjawab soal yang ada di amplop tersebut. Hal ini memberikan dampak yang positif terhadap siswa yaitu siswa lebih mudah memahami informasi yang telah diajarkan oleh gurunya.

3. Siswa Membuka Amplop



Gambar 4.5 siswa membuka amplop

Pada gambar 4.5 menunjukkan bahwa siswa diminta untuk membuka amplop yang sudah dipilih. Amplop tersebut berisi pertanyaan materi Pendidikan Agama Islam dengan tema Al-Kulliyatu Al-Khamsah dan Meneladani Dakwah Wali Songo dalam penyebarann Islam di Indonesia yang sudah diajarkan oleh gurunya. Hal ini agar mengetahui seberapa siswa menguasai dan memahami materi yang telah didapatkan.⁷²

⁷² Hasil observasi dengan siswa kelas X PPLG mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto pada hari Kamis, 30 Mei 2024 pukul 09.15 WIB

4. Mempresentasikan Jawaban



Gambar 4.6 Siswa mempresentasikan jawaban

Berdasarkan gambar 4.6 bahwa guru meminta siswa untuk mempresentasikan jawaban dari pertanyaan yang terdapat dalam amplop tersebut. Tujuannya agar semua siswa dapat lebih mengetahui materi yang sudah dijelaskan oleh gurunya dan siswa lebih memperhatikan kepada teman yang sedang mempresentasikannya. Apabila jawaban yang disampaikan salah siswa yang lain dapat membantu untuk membenarkan jawaban.⁷³

Dengan adanya proses pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif dengan tipe *Card sort* yang menggunakan permainan amplop pintar ini Ibu Sumiati, S.Pd.I, mengatakan bahwa:

Hal ini melatih untuk menjadi siswa yang pemberani dan melatih mereka untuk bisa tampil didepan orang banyak. Selain itu, agar saya dapat mengetahui seberapa paham dan masuk materi yang telah diajarkan tadi dengan menjawab soal – soal yang sudah saya tulis di kartu dan dimasukkan ke dalam amplop.⁷⁴

Dari pernyataan diatas inilah salah satu cara guru menerapkan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif yaitu amplop pintar. Dimana siswa lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang

⁷³ Hasil observasi dengan siswa kelas X PPLG mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto pada hari Kamis, 30 Mei 2024 pukul 09.30 WIB

⁷⁴ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto Ibu Sumiati, S.Pd, pada hari Jum'at, 31 Mei 2024 pukul 10.00 WIB

ada dan memiliki hubungan komunikasi yang baik antara guru yang sehari-hari hanya 3x Jam Pelajaran saja dapat terlaksana dengan baik karena siswa mampu menerima pembelajaran dengan rasa senang yang mana proses belajar mengajar dilaksanakan dengan belajar sambil bermain. Keberlangsungan permainan tersebut sesuai dengan prosedur atau langkah-langkah yang dilakukan oleh gurunya. Adapun penelitian terdahulu yang ditulis oleh Lailatul Yogi menyatakan dalam strategi pembelajaran *card sort* langkah-langkahnya siswa diberi kartu yang berisi sebuah informasi berupa pertanyaan kemudian dijelaskan jawaban dari pertanyaan tersebut. Langkah-langkah dalam penerapan *card sort* tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam pembelajaran.⁷⁵ Sehingga konsep ini sejalan dengan penerapan pembelajaran *card sort* di SMK Negeri 1 Purwokerto, di mana siswa diminta mengambil sebuah kartu yang ada di dalam amplop tersebut dan kemudian mempresentasikannya.

Dalam proses pembelajaran tentunya terdapat faktor pendukung serta penghambat yang dialami. Strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini memberikan manfaat agar dalam proses pembelajaran siswa dapat lebih aktif dan terlibat sehingga memberikan suasana kelas yang lebih efektif. Tidak hanya guru yang menjadi fasilitator saja namun siswa juga diberi kesempatan untuk mengutarakan pendapatnya di dalam kelas. Peneliti melakukan teknik wawancara dan observasi untuk mengetahui kendala guru dalam penerapan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto.

Berikut hasil wawancara dengan Ibu Sumiati selaku guru mata pelajaran PAI tentang faktor pendukung kegiatan pembelajaran:

Dari strategi pembelajaran aktif ini melalui permainan amplop pintar, dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan adanya strategi dan

⁷⁵ Lailatul Yogi Ayu Noviana, 'Implementasi Strategi Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas Viiiia Mts An-Najiyah Lengkong Sukorejo Ponorogo Tahun Ajaran 2022/2023.', 2023.

permainan tersebut siswa bisa lebih cepat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Apalagi dengan memberikan *Ice breaking* ketika memulai permainan, disitulah siswa merasakan belajar sambil bermain.⁷⁶

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pentingnya dan pengalaman seorang guru dalam menerapkan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam mata pelajaran PAI, memberikan dampak positif bagi peserta didik, dimana guru dan siswa saling mendukung agar proses pembelajaran berlangsung dengan baik.

Berikut hasil wawancara dengan Ibu Sumiati tentang kendala dalam kegiatan pembelajaran:

Dalam pelaksanaannya ada beberapa kendala yang saya alami dalam penerapan strategi aktif ini melalui permainan, yaitu terkait ruang kelas yang tidak menetap sehingga ketika sedang melaksanakan permainan tersebut terpotong oleh jam istirahat yang menyebabkan harus pindah ruangan. Selain itu, ada kendala seperti siswa yang kurang fokus karena kurang memperhatikan pada saat pembelajaran sehingga ketika memulai permainan dan siswa itu salah tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada di Amplop pintar tersebut.⁷⁷

Pendapat yang diutarakan oleh Galang sebagai siswa kelas X PPLG kendala dalam kegiatan belajar dengan adanya strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif, sebagai berikut:

Yang saya lihat guru memberikan strategi dan permainan tersebut, kendalanya yaitu guru perlu mengeksplorasi siswanya lagi apakah dengan adanya penerapan strategi aktif melalui permainan edukatif siswa sudah lebih paham atau lebih jelas dengan adanya strategi aktif dan permainan tersebut.⁷⁸

Pendapat oleh Restu siswa kelas X PPLG, mengatakan bahwa:

Kendala yang saya lihat yaitu ketika sedang asyik dalam pelaksanaan permainan tersebut kemudian ada pergantian ruangan yang

⁷⁶ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto Ibu Sumiati, S.Pd, pada hari Jum'at, 31 Mei 2024 pukul 10.30 WIB

⁷⁷ Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI SMK N 1 Purwokerto Ibu Sumiati, S.Pd, pada hari Jum'at, 31 Mei 2024 pukul 10.40 WIB

⁷⁸ Hasil wawancara oleh siswa kelas X PPLG SMK N 1 Purwokerto Galang, pada hari Jum'at, 31 Mei 2024 pukul 13.00 WIB

menyebabkan harus pindah ruangan untuk melanjutkan proses pembelajarannya sehingga proses pelaksanaannya kurang maksimal.⁷⁹

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa faktor yang menjadi penghambat atau kendala dalam strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Purwokerto adalah ruang kelas yang tidak menetap sehingga dalam pelaksanaannya terpotong oleh jam pelajaran dan beberapa siswa yang kurang memperhatikan dan kurang fokus ketika guru menjelaskan materi pembelajaran. Hal tersebut sesuai dengan jurnal yang ditulis oleh Indah Dwi menyatakan bahwa dalam penerapannya terdapat faktor pendukung dan penghambatan, dimana dalam pembelajaran *card sort* ini tidak semua siswa menunjukkan hasil yang maksimal, sehingga perlu adanya adaptasi lagi. Selain itu waktu dan ketersediaan media dengan baik, maka efektivitas dalam pelaksanaannya bisa berkurang. Namun, faktor pendukung dalam pembelajaran *card sort* ini mendorong keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dan memberikan kerja sama dan komunikasi antar siswa.⁸⁰

Penelitian yang dilaksanakan oleh peneliti diolah menggunakan Teknik analisis data kualitatif deskriptif. Peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Subjek dalam penelitian ini yaitu guru mata pelajaran dan siswa kelas X PPLG, adapun objek dalam penelitian ini yaitu strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto. Di SMK Negeri 1 Purwokerto ini pembelajaran pendidikan agama Islam menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dimana proses pembelajaran berlangsung tidak monoton dan menumbuhkan semangat siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat

⁷⁹ Hasil wawancara oleh siswa kelas X PPLG SMK N 1 Purwokerto Restu, pada hari Jum'at, 31 Mei 2024 pukul 13.20 WIB

⁸⁰ idwi Utari And F P A Islam, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajarkaifiat Shalat Sesuai Sunnah Nabi Pada Siswa Di Kelas Vii Mts ...', *Repository.Umsu.Ac.Id*, 4 (2024), 99–110.

teralisasi sesuai dengan yang diharapkan. Strategi pembelajaran aktif memberikan dampak positif terhadap suasana dikelas saat pembelajaran. Siswa menjadi lebih aktif dan ikut terlibat dalam menganalisis materi pembelajaran. Disamping itu adanya guru menggunakan strategi aktif mampu menumbuhkan komunikasi yang lebih baik antara guru dengan siswa, siswa dengan siswa sehingga tidak hanya guru yang menjadi fasilitator saja melainkan siswa juga berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran guru juga menggunakan permainan edukatif yaitu amplop pintar agar siswa mampu menerima materi dengan mudah dari apa yang sudah diajarkan oleh gurunya. Permainan amplop pintar ini merupakan sebuah permainan yang menggunakan media kertas origami yang dibentuk menjadi amplop. Sedangkan kata pintar dalam amplop menggambarkan strategi aktif permainan yang mana guru mengharapkan siswanya agar lebih mudah menerima materi yang telah diajarkan oleh gurunya. Siswa diminta untuk menjawab soal yang terdapat dalam amplop pintar tersebut, kemudian siswa yang mendapatkan soal untuk mempresentasikan jawaban didepan teman – teman agar mereka juga ikut aktif untuk mendengarkan jawaban dari soal tersebut. Belajar sambil bermain dapat menumbuhkan kemampuan psikomotorik anak, kemampuan sosial, kemampuan emosional, dan dapat melatih kecerdasan anak. Hal ini sesuai dengan teori yang disampaikan oleh Plato yaitu bermain memiliki nilai praktis yang akan memudahkan anak – anak dalam pembelajaran yaitu dapat melatih psikomotorik anak, kemampuan sosial-emosional (Afektif), dan melatih kemampuan kecerdasan anak (kognitif).

Kegiatan pembelajaran yang sudah dilakukan dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto memberikan semangat pada siswa sehingga pada proses pembelajaran berlangsung siswa lebih fokus dan merasa tidak jenuh atau bosan karena guru telah menerapkan metode tersebut. Oleh

karena itu siswa lebih mudah dan fokus dalam memahami materi pembelajaran yang dirangkum lebih menarik melalui permainan edukatif yaitu Amplop Pintar.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dari Strategi Pembelajaran Aktif melalui Permainan Edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto dapat diambil sebuah kesimpulan bahwa Strategi pembelajaran aktif telah berhasil mencapai tujuan yang diharapkan dan sesuai dengan komponen – komponen yang telah direncanakan. Hal ini memiliki dampak positif terhadap siswa dan suasana kelas. Siswa menjadi lebih fokus, lebih tertarik dan tidak mudah jenuh atau bosan dalam proses pembelajaran. Selain itu suasana kelas menjadi lebih menyenangkan karena dalam pembelajaran menggabungkan unsur bermain dengan tujuan edukatif. Dalam proses pembelajaran dengan strategi aktif ini terjadi interaksi langsung dari guru dan siswanya sehingga siswa disini lebih aktif dan mampu meningkatkan kemampuan siswa dalam belajar.

Strategi pembelajaran aktif ini pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dipengaruhi oleh beberapa faktor pendukung yaitu kemampuan guru dalam memanfaatkan dan mengelola pembelajaran, antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran, semangat guru yang membimbing siswa untuk ikut aktif dalam proses pembelajaran, kerjasama siswa dalam pembelajaran, materi yang mendukung, serta ketersediaan sumber daya pembelajaran yang memadai. Guru telah memahami tentang bagaimana langkah – langkah dalam strategi pembelajaran aktif tipe *Card sort* melalui permainan edukatif yaitu Pertama guru meminta siswa untuk melakukan *Ice breaking* sesuai dengan apa yang diperintahkan oleh gurunya. Hal ini membuat siswa untuk lebih fokus dan semangat. Kedua, yaitu guru menyiapkan alat permainan edukatif yaitu Amplop Pintar yang didalamnya terdapat sebuah kartu berisi materi dan soal – soal yang sudah dibuat oleh gurunya. Apabila siswa salah dalam mengikuti *Ice breaking* dari gurunya, siswa diminta untuk maju ke depan. Kemudian, siswa diminta untuk membuka isi yang ada didalam amplop tersebut dan

diminta untuk mengambilnya. Siswa mengambil sebuah kartu dan diminta untuk membacakan tulisan yang terdapat di kartu tersebut. Setelah dibacakan siswa diminta untuk mempresentasikannya di depan teman – temannya. Hal ini bertujuan agar siswa menjadi berani dan melatih mereka untuk bisa tampil didepan orang banyak orang. Selain itu, agar mengetahui seberapa mereka paham dengan materi yang telah diajarkan tadi dengan menjawab soal – soal yang terdapat di kartu tersebut. Proses belajar mengajar yang baik serta menyenangkan hasil belajar yang diharapkan oleh guru maupun siswa dapat tercapai.

Faktor pendukung Strategi Pembelajaran Aktif melalui Permainan Edukatif di SMK Negeri 1 Purwokerto ini sudah menyediakan tempat untuk melaksanakan kegiatan proses belajar mengajar, serta media permainan yang sudah disediakan oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. Faktor penghambat salah satunya yaitu karena waktu pembelajaran yang terbatas dengan waktu yang ada disekolah terbatas tidak menutup kemungkinan guru tidak secara optimal menerapkan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif yang tepat pada proses pembelajaran. Adanya guru memberikan sebuah permainan edukatif ini untuk mewujudkan proses pembelajaran yang menyenangkan, tidak memberikan kejenuhan maupun kebosanan pada siswa serta dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga diharapkan dapat membuat hasil belajar siswa meningkat. Permainan Amplop pintar ini mampu mendorong siswa agar aktif dan berlomba – lomba untuk maju ke depan untuk mengetahui seberapa ingat materi yang telah dijelaskan oleh gurunya.

B. Keterbatasan Penelitian

Pada penelitian ini, bahwa peneliti mengakui penelitian yang dilakukan masih sangat terbatas, kurangnya kemampuan peneliti dalam mencari sumber dan informasi sehingga referensi yang dimiliki peneliti masih terbatas untuk melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Purwokerto. Karena keterbatasan kemampuan peneliti, dalam menguasai metode penelitian juga masih kurang. Saran untuk peneliti berikutnya, sebaiknya dalam mengkaji tentang strategi

pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI dapat lebih lengkap dan menyeluruh. Peneliti berikutnya diharapkan dapat mencari referensi tambahan dan akurat. Selain itu, diharapkan bahwa peneliti berikutnya benar – benar memahami teknik penelitian yang digunakan untuk mendapatkan hasil penelitian yang optimal sesuai dengan tujuan penelitian yang sudah direncanakan.

C. Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian terkait strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Purwokerto, maka dalam kesempatan ini peneliti menyampaikan beberapa saran:

1. Bagi Siswa

Diharapkan dengan adanya strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif yang guru berikan, siswa lebih bersemangat dan aktif lagi dalam mengikuti proses pembelajaran. Siswa harus bersungguh – sungguh dalam belajar, agar materi yang telah disampaikan oleh gurunya dapat diterima dan dipahami dengan mudah.

2. Bagi Guru

Guru hendaknya merancang pembelajaran dan mampu memanfaatkan serta membuat media atau permainan dalam pembelajaran yang lebih banyak lagi. Hal ini agar siswa mampu melaksanakan pembelajaran dengan suasana kelas yang menyenangkan sehingga siswa merasa senang dengan proses pembelajaran yaitu belajar sambil bermain.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan bagi peneliti selanjutnya untuk dapat menggunakan penelitian ini dengan baik sebagai bahan referensi serta perbandingan dan melaksanakan studi lanjutan tentang strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif serta dapat memperdalam analisisnya.

DAFTAR PUSTAKA

- A, Mujahidin, 'Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 9.53, 1–228
- Ali, Jauhar, 'Permainan Sebagai Strategi Aktif Learning Dalam Pembelajaran Bahasa Arab Jauhar Ali', 80, 1–32
- Arlina, Tiara Angraini Napitupulu, Vika Yuliana Putri, Khairul Azmi, and Yusuf Hamdani Rambe, 'Metode Pembelajaran Card Sort Pada Mata Pelajaran PAI', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 01.November (2023), 1–23
- Baehaqi, M. Lutfi, 'Cooperative learning sebagai Strategi Penanaman Karakter Dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan Di Sekolah', *Jurnal Pendidikan Karakter*, 2020, 163
- Bahri, Syamsul, 'Konsep Pembelajaran PAI Di Era Society 5.0', *Edupedia*, 6.2 (2022), 134
- Darise, Gina Nurvina, 'Pendidikan Agama Islam Dalam Konteks "Merdeka Belajar"', *Journal of Islamic Education : The Teacher of Civilization*, 2.2 (2021), 1–18 <<https://doi.org/10.30984/jpai.v2i2.1762>>
- Darmadi, Aditya Eka, 'Implementasi Profil Pelajar Pancasila Dimensi Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Dan Berakhlak Mulia Di SD', *National Conference For Ummah (NCU)*, 1.1 (2023), 328–31
- Dkk Purnama, Sigit, *Pengembangan Alat Permainan Edukatif Anak Usia Dini*, ed. by Nita NM (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019)
- Dr. Mardan Umar, S.Pd.I, M.Pd. Dr. Feiby Ismail, S.Pd.I, M.Pd., 'Buku Ajar Pendidikan Agama Islam (Konsep Dasar Bagi Mahasiswa Perguruan Tinggi Umum)', *Cv. Pena Persada*, 2020, 18
- Fatimah, Friska Nur, Hilyatul Ulya Najwa Afifah, Rizky Auliani, and Sekar Ayu Larasati, 'Alat Permainan Edukatif Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Anak Usia Dini', *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 7.1 (2023), 44–56 <<https://doi.org/10.19109/ra.v7i1.15436>>
- Fraydika, Odik, 'Implementasi Metode Card Sort Pada Pembelajaran Fiqih Di Man 3 Pasaman Barat', *Paramurobi: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 4.2 (2021), 1–9 <<https://doi.org/10.32699/paramurobi.v4i2.1886>>
- Hamim, Ahmad Husni, Muhidin Muhidin, and Uus Ruswandi, 'Pengertian, Landasan, Tujuan Dan Kedudukan PAI Dalam Sistem Pendidikan Nasional', *Jurnal Dirosah Islamiyah*, 4.2 (2022), 220–31 <<https://doi.org/10.47467/jdi.v4i2.899>>
- Hasanah, Uswatun, 'Penggunaan Alat Permainan Edukatif (Ape) Pada Taman

- Kanak-Kanak Se-Kota Metro', *Awlady : Jurnal Pendidikan Anak*, 5.1 (2019), 20 <<https://doi.org/10.24235/awlady.v5i1.3831>>
- , 'Strategi Pembelajaran Aktif Untuk Anak Usia Dini', 2018, 206
- Hasim, Wahid, Kusen Kusen, Hartini Hartini, and Mirzon Daheri, 'Perencanaan Strategi Guru Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Pada Masa Covid-19', *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3.6 (2021), 3884–97 <<https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i6.1147>>
- Hefniy, Hefniy, and Siti Safiah, 'Alat Permainan Edukasi Dalam Meningkatkan Minat Belajar Pai Pada Anak Usia Dini', *Managere : Indonesian Journal of Educational Management*, 2.1 (2020), 109–22.
- Hehakaya, Ruth, Andoyo Sastromiharjo, and Isah Cahyani, 'Development of Active Learning Model Type Reading Guide Assisted with Macromedia Flash in Learning Reading Exposition Text for Grade 8th MTS / SMP Students', *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 7.10 (2020), 213.
- Heriadi, Oleh, and Rudy Liklik Watil, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif (Active Learning Strategy) Dalam Mengangkat Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam', *Cetak) Journal of Innovation Research and Knowledge*, 3.2 (2023), 255–64.
- Hidayatulloh, Haris, 'Hak Dan Kewajiban Suami Istri Dalam Al-Hidayatulloh', *Jurnal Kajian Islam AL Kamal*, 1.1 (2021), 82–98
- Hikmawati, Fenti, *Metodologi Penelitian* (Depok: Rajawali Pers, 2017)
- Iswanto, Sufandi, 'Efektivitas Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif Tipe Peer Lesson Terhadap Keaktifan Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA Negeri 10 Aceh Barat Daya 1Isaleha', 30.2 (2021)
- Khanifah, Risda Mutik, Mohammad Zakki Azani, and Muhamad Subhi Apriantoro, 'Exploring Trends in Active Learning Methods Research : A Comprehensive Scopus-Based Bibliometric Study', 2023, 979–88
- Khobir, Abdul, 'Upaya Mendidik Anak Melalui Permainan Edukatif', 195–208
- Khunaifi, Aan Yusuf, and Melda Yuniar, 'Penggunaan Media Game Anak Edukasi Hijaiyah Untuk Keterampilan Minat Baca Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Peserta Didik Kelas I SD Negeri 01 Tugu Harum', *JUPIN: Jurnal Pendidikan Islam Nusantara*, 1.2 (2022), 100–114 <<https://jsr.unuha.ac.id/index.php/JUPIN/article/view/124/64>>
- Lubis, Mayang Sari, *Metodologi Penelitian*, 1st edn (Yogyakarta: Cv Budi Utama, 2018)
- Mahardika, Esti Kurniawati, Tiara Sevi Nurmanita, and Khaerul Anam, 'Strategi

- Literasi Budaya Anak Pengembangan Game Edukatif Usia Dini Melalui', 4.2 (2023), 80–93 <<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i2.287>>
- Mansir, Firman, 'Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Mencegah Kekerasan Peserta Didik Di Madrasah', *Intiqad: Jurnal Agama Dan Pendidikan Islam*, 13.2 (2021), 186–203.
- Mukarimah, Naeli, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Istiqomah Sambas Purbalingga' (STAIN Purwokerto, 2014)
- N, Lestari, 'Penerapan Metode Pembelajaran Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar IPA Di SDN Sungai Miai 7 Banjarmasin', *Journal on Education*, 7095–7103
- Noviana, Lailatul Yogi Ayu, 'Implementasi Strategi Pembelajaran Card Sort Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Aqidah Akhlak Di Kelas Viiiia Mts An- Najiyah Lengkong Sukorejo Ponorogo Tahun Ajaran 2022/2023.', 2023
- Nurasiah, Dede, Atin Fatimah, and Laily Rosidah, 'Pengaruh Penggunaan Alat Permainan Edukatif Ular Tangga Terhadap Kemampuan Kognitif Anak Usia 5-6 Tahun', *JJP PAUD FKIP Untirta*, 7.November 2020 (2020), 106 <<http://jurnal.untirta.ac.id/index.php/jpppaud/index>>
- Nursifa, Rizky, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Inovatif Kreatif Efektif Dan Menyenangkan (PAIKEM) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Purwokerto' (STAIN Purwokerto, 2013)
- Puan, Maharani. Aisyah, 'Observasi Pendahuluan Di SMK Negeri 1 Purwokerto'
- Purwanti, Anti, 'Penerapan Strategi Pembelajaran Aktif Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SD Negeri 2 Lompakuwus' (IAIN Purwokerto, 2015)
- Purwanto, Eko Sigit, 'Strategi Pembeajaran', *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 3.April (2015), 1–139.
- Ritonga, Supardi, Siti Zuraida, Karina Tri Agustina, Siti Mardian Mustika, and Jumawan Jumawan, 'Metode Card Short Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *IJEDR: Indonesian Journal of Education and Development Research*, 2.1 (2024), 370–74 <<https://doi.org/10.57235/ijedr.v2i1.1777>>
- Rokhayati, Ade Tutty, Muhamad Amin, Firmansyah, and Ardani, 'Kebijakan Sekolah Dalam Penggunaan Gadget Siswa Di SMAN 18 Jakarta', *Humantech : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2.7 (2023), 2
- Rozak, Abd, 'Alquran, Hadis,Dan Ijtihad Sebagaisumber Pendidikan Islam', *Journal of Islamic Education*, 2.2

- S.E, Zaluchu, 'Metode Penelitian Di Dalam Manuskrip Jurnal Ilmiah Keagamaan', *Jurnal Teologi Berita Hidup*, 2.3 (2021), 249–66
- Salsabila, Unik Hanifah, Robit Azam Jaisyurohman, Muhammad Tedi Wardani, Alicia Anderson Yuniarto, Ninda Budi Yanti, Universitas Ahmad, and others, 'Implementasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Membentuk Pribadi Akhlakul Karimah', *Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 2.3 (2020), 370–85 <<https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang>>
- Saputra, Angga, 'Permainan Edukatif Untuk Anak Usia Dini', *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 1.1 (2019), 102–13 <<https://doi.org/10.52266/pelangi.v1i1.283>>
- Sholekah, 'Research Journal on Teacher Professional Development', *Research Journal on Teacher Professional Development*, 1.1 (2023), 57–63
- Sunhaji, *Pengembangan Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sekolah/Madrasah* (Purwokerto: CV. ZT CORPORA, 2020)
- Suryadi, Rudi Ahmad, 'Al-Qur'an Sebagai Sumber Pendidikan Islam', *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 20.2 (2022)
- Sutinah & Kumala, Nahrasyiah, 'Implementasi Strategi Active Learning Dalam Pembelajaran Fiqih Siswa Madrasah Tsanawiyah Muhammadiyah Gedontengen Kota Yogyakarta', *Jurnal Komunikasi Dan Pendidikan Islam*, 7.1 (2018), 1–38
- Syaparuddin, Syaparuddin, Meldianus Meldianus, And Elihami Elihami, 'Strategi Pembelajaran Aktif Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pkn Peserta Didik', *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1.1 (2020), 30–41 <<https://doi.org/10.33487/mgr.v1i1.326>>
- Uno, Hamzah B, *Belajar Dengan Pendekatan Pembelajaran Aktif Inovatif Lingkungan Kreatif Efektif Menarik* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2019)
- , *Model Pembelajaran, Menciptakan Proses Belajar Mengajar Yang Kreatif Dan Efektif* (Jakarta: Bumi Aksara, 2008)
- Utari, Idwi, And F P A Islam, 'Pengaruh Strategi Pembelajaran Card Sort Terhadap Hasil Belajarkaifiat Shalat Sesuai Sunnah Nabi Pada Siswa Di Kelas Vii Mts ...', *Repository.Umsu.Ac.Id*, 4 (2024), 99–110 <<http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/14594>>
- 'UU No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional'
- Wahab, Gusnarib, 'Metode Pembelajaran Kreatif Melalui Alat Permainan Edukatif Dalam Membentuk Karakter Anak', *Musawa: Journal for Gender Studies*, 12.2 (2020), 282–96 <<https://doi.org/10.24239/msw.v12i2.672>>
- Wakka, Ahmad, 'Petunjuk Al-Qur'an Tentang Belajar Dan Pembelajaran

(Pembahasan Materi, Metode, Media Dan Teknologi Pembelajaran)',
Education and Learning Journal, 1.1 (2020), 82–92

Yuniarti Bambang Budi Utomo, 'Penggunaan Strategi Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif Dan Menyenangkan Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sma', *Pendidikan*, 01 (2019), 1–12

Zaini, Hisyam, 'Teori Pembelajaran Bahasa Dan Implementasi Strategi Pembelajaran Aktif', *Jurnal An – Nabigho*, 2017, 202

Zaman, Badrus, 'Penerapan Active Learning Dalam Pembelajaran PAI', *Jurnal As-Salam*, 2020, 17–18



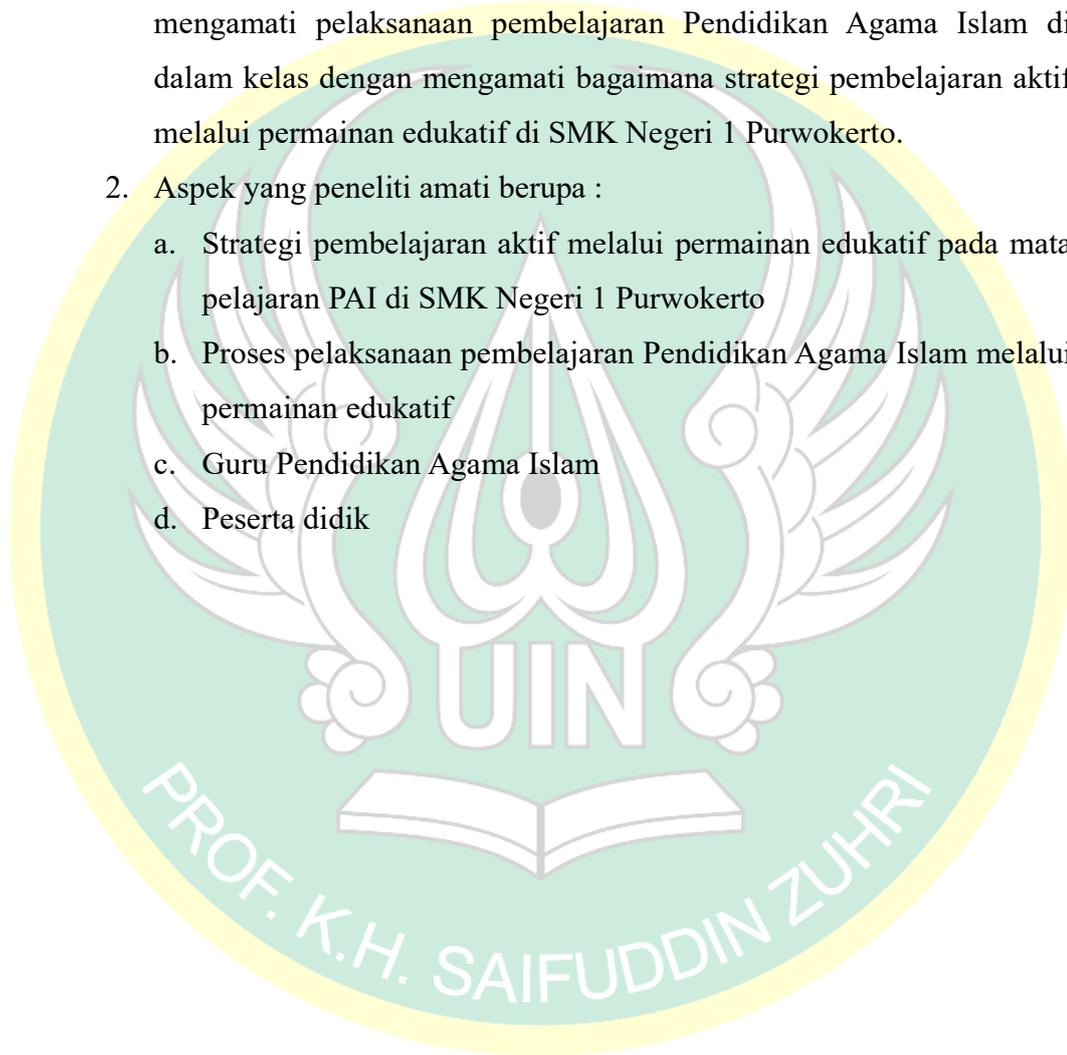


Lampiran 1 : Instrumen Pedoman Pengumpulan Data

A. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan observasi mengenai strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto sebagai berikut:

1. Tujuan penelitian observasi dalam penelitian ini adalah untuk mengamati pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di dalam kelas dengan mengamati bagaimana strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif di SMK Negeri 1 Purwokerto.
2. Aspek yang peneliti amati berupa :
 - a. Strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto
 - b. Proses pelaksanaan pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui permainan edukatif
 - c. Guru Pendidikan Agama Islam
 - d. Peserta didik



LEMBAR OBSERVASI

Nama Guru : Sumiati, S.Pd.I.
 Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam
 Hari, Tanggal : Kamis, 25 April 2024
 Kelas/Semester : X/II
 Waktu : 09.00 WIB

No	Aspek yang di Observasi	Ya	Tidak
1.	Guru membuka pembelajaran (Kegiatan Pendahuluan)	√	
	a. Guru memberi motivasi terhadap peserta didik	√	
	b. Guru melakukan apersepsi sebelum memasuki pembelajaran	√	
2.	Guru menjelaskan materi (Kegiatan Inti)		
	a. Guru menguasai materi yang di bahasa	√	
	b. Guru menjelaskan materi secara runtut	√	
	c. Guru memberikan contoh yang berkaitan dengan materi	√	
3.	Guru menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif (Kegiatan Inti)	√	
	a. Guru memberikan stimulus sebelum pembelajaran berlangsung	√	
	b. Guru memanfaatkan media permainan dengan strategi pembelajaran aktif saat pembelajaran	√	
	c. Guru mengarahkan teknik pembelajaran kepada peserta didik ketika pembelajaran berlangsung	√	
	d. Adanya komunikasi antara guru dengan peserta didik maupun antar peserta didik	√	
	e. Terjalin kerjasama antar peserta didik ketika pembelajaran berlangsung	√	
	f. Adanya saling sharing antar peserta didik ketika pembelajaran	√	
4.	Guru memberi penguatan terkait dengan strategi pembelajaran	√	

	aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran PAI (Kegiatan Penutup)		
	a. Guru memberikan penguatan materi dan memberikan contoh dari materi yang telah dibahas	√	
	b. Guru memberikan kesimpulan selama proses pembelajaran (refleksi)	√	
	c. Guru memberikan pertanyaan terkait materi terhadap peserta didik melalui permainan edukatif	√	
	d. Evaluasi peserta didik	√	
6.	Kemampuan mengelola kelas	√	
	a. Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan	√	
	b. Menciptakan pembelajaran peserta didik aktif	√	
	c. Menggunakan beberapa sumber	√	
	d. Menciptakan peserta didik kritis	√	
7.	Kondisi kelas selama proses pembelajaran	√	
	a. Kondusif	√	
8.	Kepahaman anak pada materi	√	
	a. Mampu memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan oleh guru	√	
9.	Keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran	√	
	a. Peserta didik aktif bertanya	√	
	b. Peserta didik mampu menjawab pertanyaan dan mempresentasikannya di depan kelas	√	

B. Wawancara

1. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam
 - a. Di kelas X PPLG, berapa jam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata Pendidikan Agama Islam?
 - b. Dalam proses pembelajaran strategi pembelajaran apa yang Ibu gunakan?
 - c. Apa pendapat Ibu terkait dengan strategi pembelajaran aktif?
 - d. Dalam strategi pembelajaran aktif ini terdapat banyak metode, metode apa yang sering digunakan oleh Ibu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
 - e. Alasan apa yang menjadikan Ibu lebih memilih strategi pembelajaran aktif ini menggunakan permainan edukatif dalam proses pembelajaran?
 - f. Bagaimana terkait adanya permainan edukatif ini dalam proses pembelajaran?
 - g. Permainan edukatif seperti apa yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?
 - h. Bagaimana langkah – langkah yang digunakan Ibu dalam penerapan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
 - i. Bagaimana hasil yang diperoleh dari peserta didik dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
 - j. Apa saja manfaat yang diperoleh dari Ibu dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses pembelajaran?
 - k. Apa saja faktor pendukung terlaksananya penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

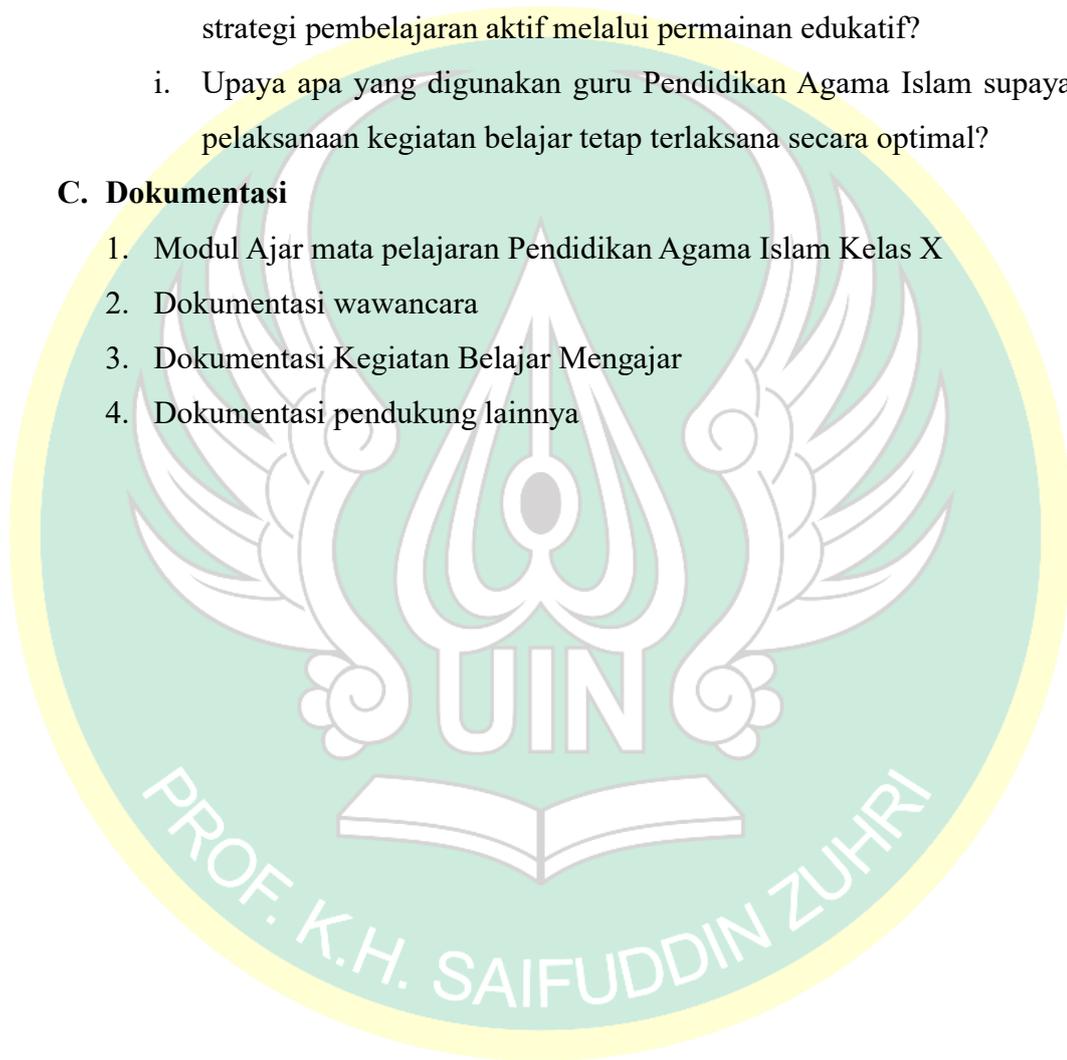
- l. Apa saja faktor penghambat dalam pelaksanaan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
 - m. Upaya apa yang dilakukan Ibu untuk mengatasi hambatan – hambatan yang terjadi dalam penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?
 - n. Dari pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam apakah sudah berhasil?
2. Kepada Peserta Didik
- a. Apakah pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X menarik?
 - b. Bagaimana cara guru menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dalam kegiatan pembelajaran? Apakah benar guru menggunakan strategi pembelajaran aktif?
 - c. Bagaimana pendapat Anda terkait penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI?
 - d. Dengan strategi pembelajaran aktif tersebut guru memberikan sebuah permainan edukatif dalam mengajar. Apakah strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini memberikan efek yang positif terhadap suasana di kelas?
 - e. Dengan adanya permainan edukatif tersebut, apakah semua siswa merasa tertarik dalam pembelajaran?
 - f. Sejauh ini, manfaat apa yang Anda peroleh dengan kegiatan belajar – mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dimana guru menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif?
 - g. Bagaimana pendapat Anda terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif oleh guru mata

pelajaran Pendidikan Agama Islam. Apakah pelaksanaannya sudah terlaksana dengan berhasil sehingga memberikan pemahaman lebih mendalam dan materi lebih mudah dipahami dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif tersebut?

- h. Apakah ada kendala dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif?
- i. Upaya apa yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam supaya pelaksanaan kegiatan belajar tetap terlaksana secara optimal?

C. Dokumentasi

1. Modul Ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X
2. Dokumentasi wawancara
3. Dokumentasi Kegiatan Belajar Mengajar
4. Dokumentasi pendukung lainnya



*Lampiran 2: Transkrip Wawancara***TRANSKIP WAWANCARA 1**

Hari, Tanggal : Jum'at, 3 Mei 2024
Waktu : 09.00 WIB
Tempat : Ruang Guru SMK Negeri 1 Purwokerto
Informan : Sumiati, S.Pd.I.
Jabatan : Guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

Pertanyaan dan Jawaban :

1. Di kelas X PPLG, berapa jam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata Pendidikan Agama Islam?

Jawaban: Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMK Negeri 1 Purwokerto dilaksanakan 3 jam pelajaran dalam sehari. Jadi setiap minggunya hanya 1 pertemuan saja di setiap kelas.

2. Dalam proses pembelajaran strategi pembelajaran apa yang Ibu gunakan?

Jawaban: Dalam proses pembelajaran saya menggunakan strategi pembelajaran aktif

3. Apa pendapat Ibu terkait dengan strategi pembelajaran aktif?

Jawaban: Strategi pembelajaran aktif ini merupakan metode pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Secara khusus strategi aktif dalam proses pembelajaran melibatkan siswa untuk aktif dan tidak pasif, dimana dalam penyampaian materi lebih komunikatif dan tidak membuat siswanya mengantuk. Aktif disini yaitu guru aktif siswa juga aktif, jadi jangan sampai guru aktif siswanya pasif apalagi sampai siswanya mengantuk. Makanya, saya sampaikan untuk menyampaikan ilmu harus dari hati, kita menyampaikan materi jangan sampai siswa ngantuk bisa jadinya karena gurunya kurang peduli dengan kondisi siswa, oleh karena itu guru memilih strategi pembelajaran yang tepat misal dalam mengajar guru sambil berjalan – jalan mengontrol siswa atau memberikan sebuah permainan. Sehingga, dalam pembelajarannya guru aktif siswa juga ikut aktif.

4. Dalam strategi pembelajaran aktif ini terdapat banyak metode, metode apa yang sering digunakan oleh Ibu dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

Jawaban: Dalam strategi pembelajaran aktif ini saya menggunakan metode permainan edukatif. Diharapkan dengan adanya saya menggunakan permainan ini agar proses pembelajaran dikelas lebih menyenangkan dan menarik. Siswa merasa lebih senang dan ikut terlibat dalam proses pembelajaran.

5. Alasan apa yang menjadikan Ibu lebih memilih strategi pembelajaran aktif ini menggunakan permainan edukatif dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Jadi, strategi adalah salah satu cara untuk mencapai tujuan. Maka dari itu, dengan pembelajaran Pendidikan Agama Islam hanya 3 jam pelajaran saja dalam seminggu sangat diperlukan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini. Saya sebagai guru melihat kondisi siswa ketika pembelajaran yang hanya monoton saja tanpa diselingi dengan sebuah permainan siswa merasa jenuh dan bosan. Bahkan kadang ada siswa yang tidur ketika mengajar dengan ceramah saja. Guru mempunyai cara agar siswanya ikut aktif dan mau terlibat dalam pembelajaran yaitu dengan saya menerapkan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini. Siswa lebih memahami materi apa yang telah dijelaskan oleh gurunya sehingga siswa dapat menjawab pertanyaan – pertanyaan yang diberikan oleh gurunya lalu mempresentasikannya di depan kelas.

6. Bagaimana terkait adanya permainan edukatif ini dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Adanya permainan edukatif ini yang saya lihat di dalam proses pembelajaran dikelas siswa sangat antusias dan semua mengikuti apa yang saya perintahkan. Ketika saya menerapkan permainan edukatif ini, siswa yang terlihat mengantuk jadi tidak mengantuk. Hal ini membuat saya perlu menerapkan permainan edukatif ini didalam kegiatan belajar – mengajar.

7. Permainan edukatif seperti apa yang Ibu gunakan dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Permainan edukatif yang saya gunakan yaitu bernama Amplop Pintar. Amplop Pintar ini dibuat menggunakan media berupa kertas origami yang kemudian dibentuk menjadi amplop. Didalam amplop ini terdapat pertanyaan – pertanyaan yang nantinya akan dijawab oleh siswanya. Cara permainan ini yaitu guru memulai dengan *Ice breaking* kemudian siswa untuk mengikuti apa yang saya praktikkan. Apabila siswa salah dalam mempraktikkannya saya meminta siswa tersebut untuk maju. Siswa maju dan diminta untuk memilih salah satu amplop kemudian mengambil isinya. Lalu saya meminta siswa tersebut untuk membacakan pertanyaan dan mempresentasikannya di depan teman – teman, agar memberikan pengetahuan lagi kepada teman – teman sehingga materi yang telah diajarkan mudah diingat dan dipahami.

8. Bagaimana langkah – langkah yang digunakan Ibu dalam penerapan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

Jawaban: Langkah-langkahnya ada beberapa poin yang nanti bisa dipraktikkan dan dilihat di kelas sebagai acuan. Dalam strategi pembelajaran aktif ini saya menggunakan permainan edukatif melihat dengan kondisi siswa ketika pembelajaran sangat membutuhkan metode belajar sambil bermain. Sebelum permainan dimulai saya menjelaskan atau memaparkan materi pelajaran yang sudah dibuat menggunakan power point. Setelah materi sudah dijelaskan kemudian guru menanyakan satu per satu materi yang sudah dijelaskan tadi. Lalu saya meminta siswa untuk berdiri semua melakukan *ice breaking* untuk memulai permainan edukatif tersebut. Apabila ada siswa yang salah dalam melakukan *Ice breaking* tersebut saya meminta siswa untuk maju dan mengambil isi dari amplop itu. Didalam amplop terdapat soal – soal yang nantinya akan dijawab oleh siswa dan dipresentasikan didepan teman – temannya. Sehingga materi yang tadi sudah saya ajarkan lebih mudah diingat dan dipahami.

9. Bagaimana hasil yang diperoleh dari peserta didik dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

Jawaban: Jadi berkaitan dengan hasilnya bisa dilihat adalah pada proses pembelajaran siswa lebih leluasa dan tertarik dalam belajar. Selain itu juga melatih untuk berpikir kritis, kreatif, serta bisa mengkomunikasikan dan mengkolaborasikan atau berpikir yang tinggi dimana itu tuntutan dari pembelajaran zaman sekarang. Berkaitan dengan media pun bisa diterapkan karena dalam presentasi siswa otomatis memanfaatkan komunikasi karena kadang – kadang menyampaikan kepada teman – temannya dibutuhkan sebuah pembelajaran sehingga paling tidak mereka harus aktif dan bisa berkomunikasi. Kemudian pada proses pembelajaran tidak hanya guru yang menjadi fasilitator saja melainkan siswa juga harus ikut serta terlibat dalam proses pembelajaran. Jadi adanya strategi, media, ataupun model juga sebagai tujuan tercapainya pembelajaran.

10. Apa saja manfaat yang diperoleh dari Ibu dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses pembelajaran?

Jawaban: Jadi manfaat yang saya peroleh yaitu dapat memberikan pembelajaran yang menyenangkan kepada siswa dan dapat membantu siswa dalam memahami dan mengingat materi yang telah diajarkan. Apalagi dengan proses pembelajaran pendidikan agama Islam yang satu minggu hanya 3 kali jam pelajaran saja. Apabila saya tidak menerapkan strategi ini mungkin pembelajaran akan lebih monoton dan yang ada siswa mudah bosan.

11. Apa saja faktor pendukung terlaksananya penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

Jawaban: Dari strategi pembelajaran aktif ini melalui permainan amplop pintar, dalam proses kegiatan belajar mengajar, dengan adanya strategi dan permainan tersebut siswa bisa lebih cepat memahami materi yang

disampaikan oleh guru. Apalagi dengan memberikan *Ice breaking* ketika memulai permainan, disitulah siswa merasakan belajar sambil bermain.

12. Apa saja faktor penghambat dalam pelaksanaan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

Jawaban: Dalam pelaksanaannya ada beberapa kendala yang saya alami dalam penerapan strategi aktif ini melalui permainan, yaitu terkait ruang kelas yang tidak menetap sehingga ketika sedang melaksanakan permainan tersebut terpotong oleh jam istirahat yang menyebabkan harus pindah ruangan. Selain itu, ada kendala seperti siswa yang kurang fokus karena kurang memperhatikan pada saat pembelajaran sehingga ketika memulai permainan dan siswa itu salah tidak dapat menjawab pertanyaan yang ada di Amplop pintar tersebut.

13. Upaya apa yang dilakukan Ibu untuk mengatasi hambatan – hambatan yang terjadi dalam penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif dalam proses kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam?

Jawaban: Upaya yang saya lakukan yaitu bagaimana

14. Dari pembelajaran menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam apakah sudah berhasil?

Jawaban: Menurut saya berusaha menerapkan ilmu sesuai dengan kemampuan walaupun tadi secara nyata pembelajaran dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif berhasil tetapi tidak maksimal... ya tadi karena ada sebuah kerjasama yang terkadang belum mendukung ada juga hubungannya dengan waktu pembelajaran yang terbatas, tetapi tahapan mungkin memang berhasil tetapi belum maksimal paling tidak tahapan – tahapan yang saya minimal bisa membuat siswa senang dalam belajar dan tidak bosan serta semangat dalam belajar dengan cara belajar sambil bermain. Siswa dapat aktif di kelas ataupun di luar kelas karena dengan waktu 3 jam pelajaran saja harus dimaksimalkan.

Jadi, dikatakan berhasil memang berhasil namun belum sempurna sehingga di sini masih dibutuhkan perjuangan tidak hanya dari saya karena saya juga mungkin kadang – kadang meminta dukungan terutama tidak hanya untuk siswa tetapi di lingkungan lainnya pun mendukung.



TRANSKIP WAWANCARA 2

Hari, Tanggal : **Senin, 6 Mei 2024**
Waktu : **09.30 wib**
Tempat : **Depan Ruang Guru SMK Negeri 1 Purwokerto**
Informan : **Naswa**
Jabatan : **Siswa Kelas X PPLG SMK Negeri 1 Purwokerto**

1. Apakah pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X menarik?

Jawaban: Menurut saya menarik, karena saya sendiri suka dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam yang mana belajar mengenai ayat – ayat Al – Qur'an.

2. Bagaimana cara guru menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dalam kegiatan pembelajaran? Apakah benar guru menggunakan strategi pembelajaran aktif?

Jawaban: Iya benar, karena guru biasanya menanyakan kepada siswa satu per satu. Lalu sebelum pembelajaran guru memperkenalkan materi apa saja yang akan dipelajari kepada siswanya. Selain itu juga guru biasanya meminta siswa untuk tanya jawab dan diskusi kemudian mempresentasikannya didepan teman – temannya.

3. Bagaimana pendapat Anda terkait penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI?

Jawaban: Menurut saya dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif ini menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas tidak membosankan dan materinya juga mudah dipahami serta siswa menjadi lebih aktif.

4. Dengan strategi pembelajaran aktif tersebut guru memberikan sebuah permainan edukatif dalam mengajar. Apakah strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini memberikan efek yang positif terhadap suasana di kelas?

Jawaban: Iya memberikan efek positif karena pertama kita jadi lebih konsentrasi dalam memperhatikan pembelajaran yang diberikan terus dapat berpikir kritis mengingat pembelajaran yang telah diberikan juga.

5. Dengan adanya permainan edukatif tersebut, apakah semua siswa merasa tertarik dalam pembelajaran?

Jawaban: Mungkin ada yang menarik ada juga yang kurang menarik, karena ngga semua siswa bakal suka yang ditunjuk secara tiba – tiba.

6. Sejauh ini, manfaat apa yang Anda peroleh dengan kegiatan belajar – mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dimana guru menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif?

Jawaban: Manfaatnya yaitu dapat melatih konsentrasi dan berpikir kritis serta lebih mudah dalam memahami materi.

7. Bagaimana pendapat Anda terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Apakah pelaksanaannya sudah terlaksana dengan berhasil sehingga memberikan pemahaman lebih mendalam dan materi lebih mudah dipahami dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif tersebut?

Jawaban: Sudah sesuai dan berhasil menurut saya dan teman – teman karena lebih paham dengan materi yang sudah diajarkan menggunakan strategi aktif lewat permainan edukatif tersebut.

8. Apakah ada kendala dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif?

Jawaban: Kalo dari saya sendiri tidak ada kendala

9. Upaya apa yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam supaya pelaksanaan kegiatan belajar tetap terlaksana secara optimal?

Jawaban: Menurut saya yaitu pembelajaran yang ada gamenya karena dengan hal tersebut materi yang diajarkan lebih masuk dan cepat dipahami oleh siswanya.

TRANSKIP WAWANCARA 3

Hari, Tanggal : **Senin, 6 Mei 2024**
Waktu : **09.50 wib**
Tempat : **Depan Ruang Guru SMK Negeri 1 Purwokerto**
Informan : **Restu**
Jabatan : **Siswa Kelas X PPLG SMK Negeri 1 Purwokerto**

1. Apakah pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X menarik?

Jawaban: Menurut saya menarik karena kita dapat mempelajari agama kita sendiri dan juga dapat memperdalam ilmu keagamaan.

2. Bagaimana cara guru menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dalam kegiatan pembelajaran? Apakah benar guru menggunakan strategi pembelajaran aktif?

Jawaban: Benar guru menggunakan strategi pembelajaran aktif karena sudah ada komunikasi antara guru dan siswa.

3. Bagaimana pendapat Anda terkait penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI?

Jawaban: Menggunakan strategi pembelajaran aktif ini menjadikan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas tidak membosankan dan materinya juga jadi mudah dipahami.

4. Dengan strategi pembelajaran aktif tersebut guru memberikan sebuah permainan edukatif dalam mengajar. Apakah strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini memberikan efek yang positif terhadap suasana di kelas?

Jawaban: Menurut saya memberikan efek positif dikarenakan setiap anak – anak itu berusaha untuk memikirkan materi ulang untuk dapat menjawab pertanyaan yang diberikan oleh gurunya.

5. Dengan adanya permainan edukatif tersebut, apakah semua siswa merasa tertarik dalam pembelajaran?

Jawaban: Menurut saya beberapa ada yang tertarik dan ada juga yang kurang tertarik karena mungkin siswa kurang fokus.

6. Sejauh ini, manfaat apa yang Anda peroleh dengan kegiatan belajar – mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dimana guru menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif?

Jawaban: Manfaat yang saya dapat itu lebih paham dengan materi dapat berkomunikasi langsung dengan gurunya karena merasa lebih dekat serta dapat melatih public speaking soalnya kita disuruh untuk mempresentasikan.

7. Bagaimana pendapat Anda terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Apakah pelaksanaannya sudah terlaksana dengan berhasil sehingga memberikan pemahaman lebih mendalam dan materi lebih mudah dipahami dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif tersebut?

Jawaban: Dalam pelaksanaannya sudah benar, mungkin ada beberapa siswa yang belum fokus.

8. Apakah ada kendala dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif?

Jawaban: Kendala yang saya lihat yaitu ketika sedang asyik dalam pelaksanaan permainan tersebut kemudian ada pergantian ruangan yang menyebabkan harus pindah ruangan untuk melanjutkan proses pembelajarannya sehingga proses pelaksanaannya kurang maksimal.

9. Upaya apa yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam supaya pelaksanaan kegiatan belajar tetap terlaksana secara optimal?

Jawaban: Menurut saya mungkin lebih banyak berbicara dan memahami siswanya serta bagaimana membuat pembelajaran lebih menarik lagi agar nantinya siswa lebih fokus lagi.

TRANSKIP WAWANCARA 4

Hari, Tanggal : **Senin, 6 Mei 2024**
Waktu : **10.00 wib**
Tempat : **Gazebo SMK Negeri 1 Purwokerto**
Informan : **Galang**
Jabatan : **Siswa Kelas X PPLG SMK Negeri 1 Purwokerto**

1. Apakah pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X menarik?

Jawaban: Menurut saya menarik saja, karena siswa perlu adanya nilai religius dalam diri mereka untuk mengetahui kehidupan mereka agar lebih baik ke depannya.

2. Bagaimana cara guru menyampaikan materi Pendidikan Agama Islam dalam kegiatan pembelajaran? Apakah benar guru menggunakan strategi pembelajaran aktif?

Jawaban: itu sudah benar dan itu memang efektif dan dalam beberapa kondisi perlu ditingkatkan saja.

3. Bagaimana pendapat Anda terkait penggunaan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru PAI?

Jawaban: Dalam penggunaan strategi pembelajaran aktif ini sudah efektif dan melibatkan interaksi antara guru dan siswanya, sehingga siswa lebih mudah memahmi terhadap materi yang telah diberikan.

4. Dengan strategi pembelajaran aktif tersebut guru memberikan sebuah permainan edukatif dalam mengajar. Apakah strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif ini memberikan efek yang positif terhadap suasana di kelas?

Jawaban: Tentu memberikan efek positif karena suasana kelas jadi tidak jenuh lagi dan siswa yang tadinya bosan atau tidak tertarik tiba tiba disuruh fokus dan mereka pun mikir ternyata materi yang diajarkan menarik juga.

5. Dengan adanya permainan edukatif tersebut, apakah semua siswa merasa tertarik dalam pembelajaran?

Jawaban: Menurut saya pastinya ngga semua siswa yang tertarik karena memang semua presepsi siswa itu berbeda – beda tetapi sudah bagus karena siswa mulai tertarik untuk berpartisipasi dalam gamenya agar lebih aktif lagi.

6. Sejauh ini, manfaat apa yang Anda peroleh dengan kegiatan belajar – mengajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dimana guru menggunakan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif?

Jawaban: Manfaatnya meningkatkan interaksi antara guru dengan siswanya jadi mereka memiliki hubungan yang lebih dekat lagi dengan gurunya tidak kaku dan lebih rileks jadi lebih mudah mempelajari apa yang diajarkan oleh gurunya.

7. Bagaimana pendapat Anda terkait dengan penggunaan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif oleh guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Apakah pelaksanaannya sudah terlaksana dengan berhasil sehingga memberikan pemahaman lebih mendalam dan materi lebih mudah dipahami dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif tersebut?

Jawaban: Menurut saya sudah berhasil dan terlaksana dengan baik, efektif, dan sudah benar karena membuat siswa lebih aktif dan cepat memahami materi yang diajarkan oleh gurunya.

8. Apakah ada kendala dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas dengan strategi pembelajaran aktif melalui permainan edukatif?

Jawaban: Yang saya lihat guru memberikan strategi dan permainan tersebut, kendalanya yaitu guru perlu mengeksplorasi siswanya lagi apakah dengan adanya penerapan strategi aktif melalui permainan edukatif siswa sudah lebih paham atau lebih jelas dengan adanya strategi aktif dan permainan tersebut.

9. Upaya apa yang digunakan guru Pendidikan Agama Islam supaya pelaksanaan kegiatan belajar tetap terlaksana secara optimal?

Jawaban: Menurut saya mencari tahu apa saja hal – hal yang siswa sukai didalam pembelajaran agar nantinya dapat diterapkan dalam edukasinya sehingga siswa lebih menarik terhadap materi yang diajarkan.



Lampiran V: Dokumentasi Penelitian

1. Wawancara dengan Guru PAI



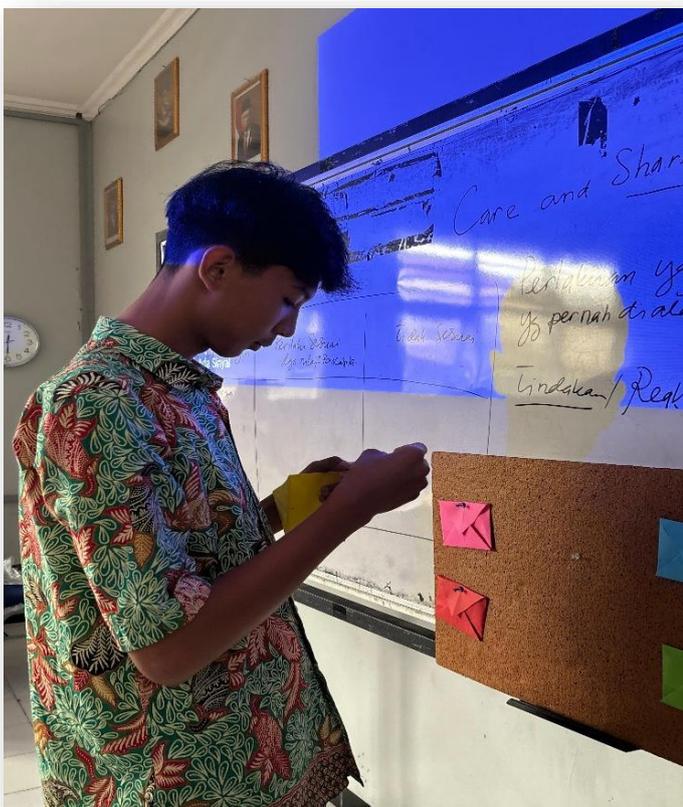
2. Wawancara dengan Peserta Didik











4. Foto setelah pembelajaran



Lampiran VI: Modul Ajar



MODUL AJAR MATA PELAJARAN PAI DAN BP



KELAS : X (Sepuluh)
SEMESTER/TA : Gasal/2023/2024
PROGRAM KEAHLIAN : Program Keahlian TI
ALOKASI WAKTU : 9 x 45 menit (3 Pertemuan)



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
SMK NEGERI 1 PURWOKERTO
KABUPATEN BANYUAS
TAHUN 2023

CS Dipindai dengan CamScanner

A. INFORMASI UMUM

1. Identitas

Satuan Pendidikan : SMK Negeri 1 Purwokerto
Nama Guru : Sumati, S.Pd I
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Program Keahlian : X/IT
Alokasi Waktu : 9 JP (3 x 45)

2. Kompetensi Awal

Peserta didik telah memiliki pengetahuan tentang Al – Kulliyatu Al – Khamshah dan dapat mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari – hari.

3. Profil Pelajar Pancasila

Setelah mengikuti pembelajaran ini, Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan muncul pada peserta didik adalah Peserta didik akan mengembangkan kemampuan beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, bergotong royong dan berkebhinekaan global.

4. Sarana Prasarana

a. Alat : Laptop, Android
b. Bahan : LKPD
c. Media Pembelajaran : LCD Projector, PPT, Internet

5. Target Peserta Didik

a. Peserta didik reguler/tipikal : 75%
b. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : 15%
c. Peserta didik dengan kesulitan belajar : 10%

6. Model Pembelajaran yang Digunakan

Active learning type card sort

B. KOMPONEN INTI

1. Tujuan Pembelajaran

- Melalui metode *active learning type card sort*, peserta didik dapat menjelaskan pengertian dan macam – macam al-Kulliyatu al-Khamshah (lima prinsip dasar hukum Islam).
- Melalui metode *active learning*, peserta didik dapat menganalisis implementasi al-Kulliyatu al-Khamshah (lima prinsip dasar hukum Islam).
- Melalui metode *active learning*, peserta didik dapat menjelaskan paparan tentang al-Kulliyatu al-Khamshah. Sehingga dapat mempengaruhi sikap dalam memecahkan masalah al-diniah (masalah-masalah keagamaan).
- Peserta didik dapat menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat.

CS Dipindai dengan CamScanner

2. Pemahaman Bermakna

Dengan memahami implementasi al-Kulliyatu al-Khamshah dalam kehidupan sehari-hari dapat memunculkan sikap beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia serta dapat menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat, sehingga peserta didik akan mampu menjaga dan memelihara pergaulan, serta menjauhi pergaulan yang tidak baik.

3. Pertanyaan Pematik

- Apa saja macam – macam al-Kulliyatu al-Khamshah?
- Apa perbedaan *hifz al-din, hifz an-nafs, hifz al-aql, hifz an-nasl, dan hifz al-mal*?
- Bagaimana implementasi dan cara menjaga *hifz al-din, hifz an-nafs, hifz al-aql, hifz an-nasl, dan hifz al-mal* dalam al-Kulliyatul al-Khamshah?
- Bagaimana peserta didik menumbuhkan sikap kepekaan sosial di masyarakat?

4. Persiapan Pembelajaran

- Menyiapkan materi pembelajaran.
- Mempersiapkan alat peraga/media/bahan berupa laptop, LCD projector, speaker active, kartu, spidol atau media lain.
- Mengondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing.
- Menyiapkan LKPD.

5. Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

a. Kegiatan Awal (15 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
- Peserta didik disuruh untuk menyebarkan jumlah salat yang dikerjakan di hari sebelumnya pada saat mengabsen (Profil Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia)
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- Guru memberikan apersepsi tentang al-Kulliyatul al-Khamshah (lima prinsip dasar hukum Islam).
- Guru memberikan gambaran tentang al-Kulliyatul al-Khamshah (lima prinsip dasar hukum Islam).

b. Kegiatan Inti (105 menit)

- Guru memberikan permasalahan terkait al-Kulliyatu al-Khamshah.
- Peserta didik diminta untuk mencari informasi dari berbagai sumber terkait al-Kulliyatu al-Khamshah.
- Dengan metode *active learning type card sort* yang dilakukan adalah sebagai berikut:
 - Guru menciptakan suasana kondusif selama proses pembelajaran.
 - Guru menjelaskan ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran.
 - Guru memberikan permasalahan terkait dengan al-Kulliyatu al-Khamshah.
 - Guru meminta peserta didik untuk mempelajari dan mengumpulkan informasi lain dari berbagai sumber untuk memahami tentang al-Kulliyatu al-Khamshah.

CS Dipindai dengan CamScanner

e) Peserta didik mendiskusikan jawaban atas rumusan masalah.

- Waktu eksplorasi dibatasi maksimal 30 menit.
 - Peserta didik kemudian melakukan Analisa untuk mencocokkan jawaban yang ada dikartu ke dalam amplop yang telah disediakan oleh gurunya.
 - Peserta didik mempresentasikan di depan kelas dan secara bersama-sama menyimpulkan hasil temuan yang diperoleh.
- c. Kegiatan Penutup (15 Menit)
- Peserta didik dapat menanyakan hal yang tidak dipahami pada guru
 - Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan
 - Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
 - Guru melakukan penguatan dan menyimpulkan materi pelajaran hari ini
 - Guru menyampaikan rencana pertemuan yang akan datang.
 - Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

Pertemuan 2

a. Kegiatan awal (15 menit)

- Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
- Peserta didik disuruh untuk menyebarkan jumlah salat yang dikerjakan di hari sebelumnya pada saat mengabsen (Profil Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia)
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- Guru memberikan apersepsi tentang *hifz al-din, hifz an-nafs, hifz al-aql, hifz an-nasl, dan hifz al-mal*.
- Guru memberikan gambaran tentang *hifz al-din, hifz an-nafs, hifz al-aql, hifz an-nasl, dan hifz al-mal*
- Mengaitkan kejadian sehari-hari dengan materi.
- Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari.

b. Kegiatan Inti (105 menit)

- Guru memberikan permasalahan terkait dengan *hifz al-din, hifz an-nafs, hifz al-aql, hifz an-nasl, dan hifz al-mal*, dan meminta peserta didik untuk merumuskan masalah masalah tersebut.
- Dengan metode *active learning* guru memberi tugas :
 - Peserta didik diminta untuk mencari literatur tentang *hifz al-din, hifz an-nafs, hifz al-aql, hifz an-nasl, dan hifz al-mal*
 - Peserta didik diberikan potongan kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi tentang *hifz al-din, hifz an-nafs, hifz al-aql, hifz an-nasl, dan hifz al-mal*.
 - Peserta didik diminta untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawabannya yang ada di amplop tersebut.
 - Setelah menemukan pasangan, peserta didik berdiskusi tentang jawaban tersebut dan mempresentasikannya di depan kelas.

CS Dipindai dengan CamScanner

- c. Kegiatan Penutup (15 Menit)
- 1) Guru melaksanakan refleksi dengan mengajukan pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, yaitu tentang *hifz al-din, hifz an-nafsi, hifz al-aql, hifz an-nasi, dan hifz al-mal*.
 - 2) Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan.
 - 3) Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
 - 4) Guru menyampaikan rencana pertemuan yang akan datang.
 - 5) Guru mengucapkan salam penutup.
- Pertemuan 3**
- a. Kegiatan awal (15 menit)
- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdo'a bersama-sama, tadurus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
 - 2) Peserta didik disuruh untuk menyebutkan jumlah salat yang dikerjakan di hari sebelumnya pada saat mengabsen (**Profil Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia**)
 - 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi menjaga keseimbangan kehidupan dengan *al-Kulliyatul al-Khamsah*.
 - 4) Guru memberikan apersepsi tentang perilaku pencegahan terkait *al-Kulliyatul al-Khamsah*.
 - 5) Guru memberikan gambaran tentang perilaku pencegahan terkait *al-Kulliyatul al-Khamsah*.
 - 6) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Kegiatan Inti (105 menit)
- 1) Guru menggunakan metode *active learning*
 - 2) Guru menciptakan suasana kondusif selama proses pembelajaran.
 - 3) Guru menjelaskan ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran.
 - 4) Guru memberikan permasalahan tentang perilaku pencegahan terkait *al-Kulliyatul al-Khamsah*.
 - 5) Guru meminta peserta didik untuk merumuskan dan berdiskusi cara pencegahan terkait *al-Kulliyatul al-Khamsah*.
 - 6) Guru memberikan peserta didik permainan edukatif menjawab pertanyaan tentang materi yang telah didiskusikan oleh peserta didik.
 - 7) Peserta didik diminta untuk mengambil kartu yang terdapat di dalam amplop berisi pertanyaan seputar materi *al-Kulliyatul al-Khamsah*.
 - 8) Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikannya di depan kelas.
- c. Kegiatan Penutup (15 Menit)
- 1) Guru melaksanakan refleksi dengan mengajukan pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran.
 - 2) Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan
 - 3) Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
 - 4) Guru menyampaikan rencana pertemuan yang akan datang.
 - 5) Guru mengucapkan salam penutup.

6. Asesmen
- a. Jenis Asesmen
- 1) Penilaian Pengetahuan : tes tertulis pilihan ganda dan uraian (terlampir)
 - 2) Penilaian Performa : Peserta didik berdiskusi dan presentasi
 - 3) Penilaian Sikap : Observasi
- b. Prinsip Asesmen
- 1) Prinsip Asesmen
 - a) Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.
 - b) Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
 - 2) Jenis Asesmen

Penilaian Proyek, yaitu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari pengumpulan, pengorganisasian, pengevaluasian, hingga penyajian data.
 - 3) Teknik Penilaian

Tertulis dan Penugasan.
- c. Perangkat Penilaian
- 1) Kisi-kisi Soal
 - a) Peserta didik mampu menganalisis Al – Kulliyatu Al – Khamsah dalam kehidupan sehari – hari.
 - b) Peserta didik mampu menjelaskan contoh dari *hifz al-din, hifz an-nafsi, hifz al-aql, hifz an-nasi, dan hifz al-mal*.
 - c) Peserta didik mampu menerapkan perilaku pencegahan terkait *al-Kulliyatul al-Khamsah*.
 - 2) Soal

Berikanlah tanda silang (X) pada opsi jawaban A, B, C, D atau E yang merupakan jawaban yang paling tepat!

Pilihan Ganda

 1. Islam merupakan agama universal yang syariatnya mudah dilaksanakan oleh ummatnya. Tujuan utama syariat Islam adalah menolok kemudharatan. Berikut ini yang termasuk kategori menolok kemudharatan adalah.....
 - A. Mengharamkan riba dan penipuan
 - B. Shalat sunnah tahajud pada malam hari
 - C. Anjuran menuntut ilmu
 - D. Perintah menyantuni fakir miskin
 - E. Kewajiban puasa dibulan Ramadhan
- Kunci jawaban : (A)

2. Perhatikan firman Allah Swt. Dalam QS az-Zariyat/51:56 berikut ini!
- وما تلك الا ليهنون
- Ayat tersebut menegaskan bahwa tugas manusia adalah beribadah kepada Allah Swt. Oleh karena itu diperlukan sarana agar dapat beribadah sesuai aturan syariat. Dalam hal ini *al-kulliyat al-khamsah* yang paling dekat kaitannya dengan ibadah yaitu....
- A. *Hifzu al-nafs*
 - B. *Hifzu al-din*
 - C. *Hifzu al-nasi*
 - D. *Hifzu al-mal*
 - E. *Hifzu al-'aql*
- Kunci jawaban : (B)
3. Tidak ada paksaan dalam memilih agama sesuai keyakinan masing – masing. Hal ini merupakan contoh penerapan dari salah satu *al – kulliyat al – khamsah*. Dampak positif dari kebebasan beragama adalah sebagai berikut, kecuali....
 - A. Tumbuhnya rasa persatuan dan kesatuan
 - B. terciptanya suasana damai di masyarakat.
 - C. Terwujudnya keharmonisan dalam kehidupan
 - D. Menurunkan tingkat kepercayaan masyarakat
 - E. Terwujudnya kenyamanan dalam beribadah
- Kunci jawaban : (D)
4. Perhatikan narasi berikut ini!
- Pada saat haji wada', Rasulullah Saw. Berkata: " Sesungguhnya darahmu, harta bendamu, dan kehormatanmu adalah suci atas kamu seperti suciya hari (hajimu) ini, dalam bulanmu (bulan Zulhijah) ini dan di negerimu (tanah suci) ini. "
- Perkataan Rasulullah Saw. Tersebut merupakan contoh nyata komitmen Islam dalam menjaga....
- A. Agama
 - B. Keturunan

- C. Akal
- D. Harta
- E. Jiwa

Kunci jawaban : (E)

5. Perhatikan narasi berikut ini!
- Tingginya perhatian Islam untuk menjaga jiwa manusia (*al-nafs*) dapat dilihat dari diterapkannya hukuman qisas. Adanya ancaman hukuman mati ini, seharusnya menjadikan siapa pun (individu, masyarakat, bahkan negara) harus berpikir ribuan kali untuk melakukan tindakan penghilangan nyawa manusia tanpa sebab yang dibenarkan oleh Islam.
- Hikmah dari pelaksanaan hukuman qisas yaitu
- A. Penerapan qisas merupakan upaya melindungi nyawa manusia
 - B. Hukuman qisas akan menjadikan Islam semakin ditakuti
 - C. Semakin banyak orang yang tak mau mendekati agama Islam
 - D. Qisas merupakan hasil kesepakatan para mujtahid
 - E. Memperlebar permusuhan dengan para pembenci Islam
- Kunci jawaban : (A)
6. *Hifzu al-'aql* dilakukan dengan cara menjaga akal pikiran agar dapat digunakan untukberpikir. Langkah yang tepat dan efektif untuk menjaga akal adalah semenjak maskanak-kanak. Mengapa demikian?
 - A. sangat mudah menanamkan nilai-nilai kebaikan kedalam diri anak-anak
 - B. masa kanak-kanak hanya adalah masa untuk bermain sambil belajar
 - C. tidak akan banyak menemui kendala saat menanamkan nilai pada diri anak
 - D. seorang ibu akan sangat mudah membentuk kepribadian anaknya
 - E. lingkungan tidak punya pengaruh apa pun pada diri anak
- Kunci jawaban : (A)
7. Perhatikan narasi berikut ini!
- Pada saat Abu Bakar as-Shiddiq r.a menjahat sebagai khalifah, beliau berpidato:
- "bantulah aku jika aku benar, dan jika aku salah maka luruskanlah aku".
- Karenanya

rakyat tak segan untuk mengkritik kebijakan negara dan memberikan pendapat kepada Abu Bakar r.a. Bahkan Abu Bakar as-Shiddiq r.a sering mengundang para sahabat dan masyarakat untuk meminta masukan dan kritik terkait kebijakan negara, dan kepemimpinannya.

Berdasarkan narasi tersebut, kebijakan Abu Bakar as-Shiddiq r.a. dalam rangka menjaga

- A. Agama
- B. Akal
- C. Jiwa
- D. Keturunan
- E. Harta

Kunci jawaban : (B)

8. Perhatikan narasi berikut ini!

Saat Rasulullah Saw. berdakwah di Makkah, beliau mendapatkan hinaan dan fitnah dari kaum kafir Qurays. Keluarga besar beliau tampil sebagai pembela untuk menyelamatkan Rasulullah Saw. Hal ini menjadi bukti bahwa menjaga keberlangsungan keturunan (hifzhuul-nasi) sangatlah penting dalam kehidupan. Hikmah yang dapat diperoleh dari narasi tersebut adalah

- A. setiap keluarga pasti akan mendapat ujian dan cobaan dari Allah Swt.
- B. tidak ada keluarga yang aman dari fitnah orang lain
- C. keluarga yang besar lebih utama daripada keluarga kecil
- D. semua anggota keluarga harus melakukan kerjasama dengan umat lain
- E. setiap anggota keluarga berperan penting untuk menjaga keselamatannya

Kunci jawaban : (E)

9. Pada masa khalifah Umar bin Khattab r.a., ada seorang petani Syiria yang mengadu

bahwa tanamannya telah terinjak-injak oleh pasukan muslimin, maka Umar bin Khatab r.a. memerintahkan agar membayar ganti rugi kepada petani tersebut yang diambilkan dari kas negara. Hal ini menjadi bukti bahwa ...

- A. pasukan militer harus mengetahui dan memahami etika berperang sesuai ketentuan Islam
- B. Seorang rakyat harus mengutamakan kepentingan bangsa dan negara demi kesejahteraan bersama
- C. Pemimpin harus mengutamakan keamanan negara daripada memperkuat kekuatan militer
- D. Siapa pun tidak boleh melakukan perbuatan yang dapat merusak atau merugikan harta benda milik orang lain
- E. Setiap kepala negara akan selalu menghadapi beragam persoalan yang melibatkan rakyat dan tentara

Kunci jawaban : (D)

10. Nabi Muhammad Saw. memerintahkan untuk menikah, sebagaimana dalam sebuah hadis yang diriwayatkan oleh al-Bukhari dari Abdullah bin Mas'ud r.a., ia

berkata: "kami bersama Nabi Saw. sebagai pemuda yang tidak mempunyai apa-apa, lalu beliau bersabda kepada kami:

يا مَعْشَرَ الشَّابِّينَ، مِنْ مَتَاعِ الدُّنْيَا الْبُرْءُ وَالزَّوْجُ، فَإِنَّ أَحْسَنَ الْمَعْرُوفِ وَأَحْسَنَ الْفَرْجِ، وَمَنْ لَمْ يَتَلَقَّ طَهْرًا بِمَهْتَرٍ، فَإِنَّهُ لَا يَدْرِي مَا لَهُ عَلَيْهِ

- A. Memperoleh keturunan yang sah
- B. Mendapatkan ketenangan dalam berumah tangga
- C. Menambah beban ekonomi masyarakat
- D. Untuk menjaga kelestarian keturunan
- E. Melaksanakan sunah Nabi Saw.

Kunci jawaban : (C)

Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!

1. Perhatikan narasi berikut ini!

Tujuan disyariatkannya hukum Islam (maqashid al-syari'ah) adalah terwujudnya kemaslahatan kehidupan manusia, mewujudkan kebaikan, menghindari kesulitan, dan menolak mudarat.

Jelaskan dampak negatif jika maqashid al-syari'ah tidak terwujud!

2. Aspek hukum yang terkait dengan muamalah dikembangkan oleh para mujtahid dan mengaitkannya dengan maqashid al-syari'ah. Prinsip – prinsip itulah yang dikenal dengan al-kulliyat al-khamsah. Cara menjaga lima

prinsip dasar hukum islam dapat dilakukan dengan dua cara. Sebutkan dan Jelaskan!

3. Dari lima prinsip dasar Islam yang ada, bagaimana implementasi dari masing – masing al-kulliyat al-khamsah dalam kehidupan sehari – hari!



Analisislah maksud dari gambar diatas yang merupakan salah satu bentuk dari al – kulliyat al – khamsah!

3) Norma Penilaian

Skor nilai pilihan ganda masing-masing soal bernilai 1

Skor nilai uraian adalah 1-4 dengan kriteria penskoran sebagai berikut :

- a) Jika mampu menjawab namun sangat tidak sesuai dengan jawaban yang benar
- b) Jika mampu menjawab namun masih ada lebih dari dua kesalahan dari jawaban yang benar
- c) Jika mampu menjawab namun masih ada satu kesalahan dari jawaban yang benar
- d) Jika mampu menjawab sesuai dengan jawaban yang benar

Nilai akhir yang diperoleh peserta didik merupakan akumulasi perolehan nilai pilihan ganda dan uraian dibagi 30 dikali 100, yakni:

$$\text{Skor pilihan ganda} + \text{Skor uraian} \times 100 = \frac{\quad}{30}$$

7. Pengayaan dan Remedial

a. Remedial /Perbaikan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

b. Pengayaan

Untuk lebih memahami dan mengeksplorasi materi keilmuan tentang *Masyajid Kesembungan Kehidupan dengan Al-Kulliyatu Al-Khomsah*, disarankan kepada peserta didik untuk aktif melakukan library search atau kajian pustaka, dengan memperbanyak perbendaharaan sumber belajar dan melakukan kegiatan literasi dari sumber-sumber rujukan.

8. Refleksi Peserta Didik dan Guru

a. Refleksi Peserta Didik

1) Guru memandu refleksi peserta didik dari seluruh proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.

2) Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi diri terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi

b. Refleksi Guru

Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya pembelajaran, selain mengadakan diskusi tanya jawab di kelas, guru juga perlu mengoreksi tugas-tugas peserta didik seperti : Lembar Kerja Peserta Didik, penilaian produk akhir, assesmen sumatif dan lain-lain. Penilaian sebaiknya tidak di tumpuk di akhir, agar guru mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Jika sekiranya pembelajaran tersebut belum berhasil, guru bisa mengadakan introspeksi dan perbaikan cara mengajar.

C. LAMPIRAN

1. Lembar Kerja Peserta Didik

LEMBAR KERJA SISWA
(ASPEK SIKAP)

- a. Buatlah tabel minggu/bulanan berupa cek list tentang aktivitas ibadah harian kalian pada buku khusus untuk pemantauan individu! Mulailah dari ibadah wajib seperti halnya shalat lima waktu dilanjutkan dengan ibadah sunnah harian misalnya tadarus Al-Qur'an, dzikir, shalawat, membantu orangtua, membantu teman, aktif pada kegiatan sosial, aktif terlibat dalam organisasi kepemudanan serta amaliah lainnya. Lakukan dengan rutin, ikhlas dan penuh tanggungjawab kepada Allah Swt.!
- b. Pilihlah jawaban yang sesuai dengan membulatkan tanda centeng (✓) pada kolom yang sesuai dengan pernyataan berikut ini!

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS	Alasan
1	Setelah memahami Al-Kulliyatu Al-Khamsah, saya Konsisten dalam menjalankan ibadah, aktif dalam kegiatan keagamaan, menunjukkan sikap toleransi dan saling menghormati kehendak kepada orang lain.						
2	Saya akan menjaga kesehatan tubuh, menjaga kebersihan diri, menghindari perilaku negatif						
3	Saya akan aktif dalam kegiatan belajar, memiliki minat pada berbagai bidang ilmu, mampu memecahkan masalah						
4	Saya akan menghargai keluarga, bertanggung jawab terhadap keluarga, merencanakan keluarga						
5	Saya tidak setuju, jika ada orang						

yang bekerja keras, menghindari perbuatan korupsi, membantu orang yang membutuhkan									
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

SS (sangat setuju); S (setuju); R (ragu-ragu); TS (tidak setuju); STS (sangat tidak setuju)

**LEMBAR KERJA SISWA
(ASPEK PENERAPAN KARAKTER)**

Setelah mengkaji materi tentang syu'abul iman maka diharapkan peserta didik dapat menginternalisasikan nilai-nilai dan perilaku sebagai cerminan karakter pelajar sebagai berikut

No	Butir Perilaku	Karakter Pelajar Pancasila
1.	Menjalankan salat lima waktu dan menghindari perbuatan maksiat	Religius
2.	Bekerja keras dan berusaha dengan gigih serta pantang menyerah untuk meraih cita-cita	Bekerja keras
3.	Jujur dalam perkataan dan bertanggungjawab terhadap tugas yang dipercayakan	Jujur dan tanggungjawab
4.	Rajin bersepeda, mengeluarkan infak dan menyantuni orang miskin	Peduli lingkungan
5.	Menjaga perkataan, berfikir sebelum diucapkan, menahan diri jika apa yang akan diucapkan tidak mengandung kebaikan	Bernalar kritis
6.	Memelihara amanah dan menepati janji, tidak mengkhianati kepercayaan orang lain	Tanggungjawab

**LEMBAR KERJA SISWA
(ASPEK KETERAMPILAN)**

Peserta didik dapat memecahkan perilaku cara untuk menjaga Al-Kulliyatu Al-Khamsah digital (atau manual jika sarana dan pasarana tidak mendukung).

Nama kelompok :
Anggota :
Kelas :
Nama penyek :

Aspek	Skor dan kriteria skor		
	3	2	1
Persiapan	Ika memuat program, tujuan, topik dan alasan, dengan lengkap	Ika memuat program, tujuan, topik dan alasan, kurang lengkap	Ika memuat program, tujuan, topik dan alasan, tidak lengkap
Pengumpulan data	Ika daftar pertanyaan untuk perencanaan program dapat dilaksanakan semua dan data teresa dengan rapi dan lengkap	Ika daftar pertanyaan untuk perencanaan program dapat dilaksanakan semua, tetapi data tidak teratai dengan rapi dan lengkap	Ika daftar pertanyaan untuk perencanaan program tidak dilaksanakan semua, tetapi data tidak teratai dengan rapi dan lengkap
Pengolahan data	Ika membahas data sesuai tujuan proyek	Ika membahas data kurang mengantibek tujuan proyek	Ika skada menyepkan perencanaan program tanpa membahas data
Priyepan temak	Ika sistematika penulisan benar dan menggunakan bahasa komunikatif	Ika sistematika penulisan benar namun bahasa kurang komunikatif	Ika penman kurang sistematis dan bahasa kurang komunikatif

2. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

Implementasi *al-kuliyat al-khamsah* dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan menjaga dan melestarikan keberadaannya serta mencegah dari hal-hal yang dapat menyebabkan ketiadaan. Adapun cara implementasi *al-kuliyat al-khamsah* dan cara menjaganya antara lain sebagai berikut :

1. Implementasikan cara menjaga agama

Menjaga keberadan agama dengan cara menunaikan Rukun Iman dan Rukun Islam, seperti salat tepat waktu, puasa di bulan Ramadhan, zakat ditunaikan, dan haji dilaksanakan. Sementara itu, usaha untuk mencegah dari hal-hal yang menyebabkan hilangnya agama adalah dengan melakukan jihad

yaitu berjuang untuk menegakkan agama.

2. Implementasi dan cara menjaga jiwa

Jiwa atau roh menjadi aspek kedua aspek yang harus dilindungi setelah agama. Melindungi jiwa dengan cara menjaga kesehatan jasmani seperti makan, minum, dan olahraga yang teratur. Selain melindungi keberadaan jiwa, kita juga harus dapat menjaganya. Salah satu caranya dengan tidak menghilangkan nyawa yang tidak sesuai dengan syariat Islam. Itulah sebabnya, diberlakukan hukum yang mengikat sehingga muncul efek jera seperti pelaksanaan hukum *qisas* (hukuman yang setimpal).

3. Implementasi dan cara menjaga akal

Akal menjadi aspek ketiga yang harus dilindungi setelah agama dan jiwa. Akal merupakan komponen penting bagi manusia. Oleh sebab itu, akal juga harus dilindungi. Adapun cara menjaganya yaitu dengan asupan pangan bergizi, banyak belajar, menunut ilmu, dan memperbanyak literasi sehingga tumbuh ketajaman berpikir dan akal menjadi cerdas.

Sebaliknya, akal harus dicegah agar tidak hilang akal. Hal ini dapat dilakukan dengan tidak mengonsumsi sesuatu yang memabukkan, seperti khamar dan narkoba. Sesuatu yang memabukkan akan merusak akal. Oleh sebab itu, Islam menjatuhkan *huk* bagi yang terbukti mengkonsumsinya. Adanya *huk* merupakan tindakan preventif umat islam agar menjauhi hal tersebut.

4. Implementasi dan cara menjaga keturunan

Keturunan menjadi aspek selanjutnya yang harus dijaga dan dipelihara. Adapun caranya yaitu dengan menikah, sehingga keturunan seseorang menjadi jelas nasabnya. Nasab yang jelas akan memudahkan dalam pembagian waris.

Adapun yang harus dicegah dari hilangnya keturunan yaitu dengan menerapkan hukum had bagi pelaku zina. Sanksi berat yang dijatuhkan pada pezina berupa cambuk bagi orang yang belum pernah menikah atau dirajam sampai mati bagi orang yang sudah pernah menikah. Hal ini merupakan tindakan preventif agar tidak berbuat zina.

5. Implementasi dan cara menjaga harta

Perlindungan harta menjadi aspek terakhir yang harus dijaga. Cara menjaganya yaitu dengan berusaha yang dibenarkan oleh agama. Seperti jual beli yang telah diatur

oleh syariat Islam atau bekerja dalam bentuk lainnya. Begitu juga dengan menggunakannya, harus dengan cara yang halal pula. Upaya yang harus dicegah antara lain seperti mengharamkan riba, memberikan sanksi *huk* bagi peburu dan perampok yang telah ditentukan oleh syariat.

3. Glosarium

Maqasid syariat: tujuan-tujuan pokok yang hendak dicapai oleh syariat dengan menetapkan suatu hukum.

Al-Kulliyat Al-Khamsah adalah lima hak dasar manusia yang harus dilindungi dan diselamatkan apapun latar belakangnya.

Hijab al-din artinya memelihara agama

Hijab al-nafsi artinya memelihara jiwa

Hijab al-aql artinya memelihara akal

Hijab al-nasl artinya memelihara keturunan

Hijab al-mal artinya memelihara harta.

Syar'i: tuntunan agama yang diturunkan Allah Swt. berupa aturan yang mengatur hubungan dengan Allah, sesama, dan dengan lingkungan.

4. Daftar Pustaka

H.A. Sholeh Dimiyathi, dkk. 2022. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMK Kelas X. Jakarta: PT Penerbit Erlangga

Abdurrahim, Muhammad Imaduddin. 1989. Kuliaah Tauhid. Jakarta: Yayasan Sari Insan.

Ad Dimasyq, Al-Imam Abul Fida Isma'il Ibnu Kasir. 2009. Tafsir Ibnu Kasir. Bandung: Sinar Baru

Agama RI, Kementerian. 2019. Al-Qur'an dan Terjemah Kemenag Edisi Penyempurnaan. Jakarta: Lajnah Pentashih Mushaf Al-Qur'an

al-Asqalani, Al-Hafiz Ibnu Hajar. Pen. Amiruddin. 2008. Fathul Bari Syarah Shahih Al-Bukhari. Jakarta: Pustaka Azam.

al-Ghazali, Imam Abu Hamid Muhammad bin Muhammad. 2003. Ihya' 'Ulumuddin. Semarang: CV. Assy-Syifa'.

Al-Ghazali, Muhammad. 2001. Selalu Melibatkan Allah. Jakarta: PT. SerambiIlmu Semesta.

Ali, AM. Hasan. 2003. Masail Fiqihyah: Zakat, Pajak, Asuransi, dan Lembaga Keuangan. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

2004. Asuransi dalam Perspektif Hukum Islam. Jakarta: Kencana.

Diverifikasi oleh,
Ketua MGMP/ Ketua Komp. Keahlian .



Arief Ritade Aswas, M.Pd.I
NIP 19800112 200501 1 003

Purwokerto, 15 April 2024
Yang menyusun,
Guru Mata Pelajaran



Sumiati, S.Pd.I.
NIP -

Disyahkan oleh,
Kepala Sekolah



Diah Priya Widada
NIP 19680202 199412 1 005

Disetujui oleh,
Wakabid, Benjamin Mutu



Diah Chandra I., SE. Akt., M.M.
NIP 19780930 200501 2 014





MODUL AJAR MATA PELAJARAN PAI DAN BP



KELAS : X (Sepuluh)
SEMESTER/TA : Gasal/2023/2024
PROGRAM KEAHLIAN : Program Keahlian TI
ALOKASI WAKTU : 9 x 45 menit (3 Pertemuan)



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
 SMK NEGERI 1 PURWOKERTO
 KABUPATEN BANYUMAS
 TAHUN 2023

CS 1 | PERAN TOKOH ULAMA DALAM PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA

- d. Peserta didik mampu membiasakan sikap kesederhanaan, tekun, damai kesungguhan dalam mencari ilmu, dan semangat menghargai adat istiadat dan perbedaan keyakinan orang lain.
2. **Pemahaman Bermakna**
 Peserta didik dapat memahami sejarah dalam menyebarkan agama Islam khususnya yang dibawa oleh Walisongo dan mengetahui metode Wali Songo dalam menyebarkan agama Islam.
3. **Pertanyaan Pemantik**
 - a. Bagaimana peran tokoh ulama Islam di Indonesia dalam menyebarkan ajaran Islam?
 - b. Bagaimana sejarah perjuangan dan metode dakwah Walisongo di Indonesia?
 - c. Bagaimana peserta didik dalam meneladani sikap Wali Songo dalam menyebarkan Islam?
4. **Persiapan Pembelajaran**
 - a. Menyiapkan materi pembelajaran.
 - b. Mempersiapkan alat peraga/media/bahan berupa laptop, LCD projector, speaker active, kartu, spidol atau media lain.
 - c. Mengondisikan peserta didik agar duduk sesuai kelompoknya masing-masing.
 - d. Menyiapkan LKPD.
5. **Kegiatan Pembelajaran**
Pertemuan 1
 - a. **Kegiatan Awal (15 menit)**
 - 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
 - 2) Peserta didik disuruh untuk menyebutkan jumlah salat yang dikerjakan di hari sebelumnya pada saat mengabsen (**Profil Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia**)
 - 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - 4) Peserta didik dan guru berdiskusi melalui pertanyaan pemantik:
 - a) Apa kamu mengetahui dakwah Wali Songo dalam penyebaran Islam di Indonesia?
 - b) Bagaimana sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali Songo di Indonesia ?
 - b. **Kegiatan Inti (105 menit)**
 - 1) Peserta didik mendapatkan pemaparan secara umum tentang bagaimana sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali Songo dalam menyebarkan agama Islam di Indonesia, meneladani sikap Wali Songo dalam menyebarkan Islam.
 - 2) Dengan metode *active learning type card sort* yang dilakukan adalah sebagai berikut:
 - a) Guru menciptakan suasana kondusif selama proses pembelajaran.
 - b) Guru menjelaskan ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran
 - c) Guru memberikan permasalahan terkait meneladani dakwah Wali Songo dalam menyebarkan agama Islam di Indonesia.
 - d) Guru meminta peserta didik merumuskan bagaimana dakwah Wali Songo dalam menyebarkan agama Islam di Indonesia.
 - e) Peserta didik mendiskusikan jawaban atas rumusan masalah.

CS 3 | PERAN TOKOH ULAMA DALAM PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA

A. INFORMASI UMUM

1. **Identitas**

Satuan Pendidikan	: SMK Negeri 1 Purwokerto
Nama Guru	: Sumiati, S.Pd.I
Mata Pelajaran	: Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti
Kelas/Program Keahlian	: X/IT
Alokasi Waktu	: 9 JP (3 x 45)
2. **Kompetensi Awal**
 Peserta didik telah memiliki pengetahuan awal tentang Sejarah Indonesia terutama tentang materi sejarah awal masuknya Islam ke Indonesia dan juga tentang penyebaran Islam di pulau Jawa. Guru dapat melakukan sinkronisasi, periodisasi, time line ataupun sub-sub materi yang relevan sehingga peristiwa sejarah yang disampaikan pada materi Sejarah Indonesia dan Sejarah Peradaban Islam terdapat kecocokan. Dengan demikian guru dapat mendorong peserta didik untuk dapat lebih mengambil hikmah dan menyimpulkan manfaat dari materi ini secara lebih mendalam karena telah terintegrasi dan tersinkronisasi dengan mata pelajaran lain yang serumpun.
3. **Profil Pelajar Pancasila**
 Setelah mengikuti pembelajaran ini, Profil Pelajar Pancasila yang diharapkan muncul pada peserta didik adalah Peserta didik akan mengembangkan kemampuan beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, bernalar kritis, bergotong royong dan berkebinekaan global.
4. **Sarana Prasarana**
 - a. Alat : Laptop, Android
 - b. Bahan : LKPD
 - c. Media Pembelajaran : LCD Projector, PPT, Internet
5. **Target Peserta Didik**
 - a. Peserta didik regular/typikal : 75%
 - b. Peserta didik dengan pencapaian tinggi : 15%
 - c. Peserta didik dengan kesulitan belajar : 10%
6. **Model Pembelajaran yang Digunakan**
Active learning type card sort

B. KOMPONEN INTI

1. **Tujuan Pembelajaran**
 - a. Melalui metode *active learning type card sort*, peserta didik mampu menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran Islam.
 - b. Melalui metode *active learning*, peserta didik mampu mempresentasikan paparan mengenai sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali Songo di Indonesia yang dilakukan secara damai.
 - c. Melalui metode *active learning*, peserta didik mampu meyakini metode dakwah yang moderat, *bi al-hikmah wa al-mau'adati hasanah* adalah perintah Allah Swt.

CS 2 | PERAN TOKOH ULAMA DALAM PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA

- f) Peserta didik melakukan aktivitas pengumpulan data dan informasi dari buku-buku referensi atau dari internet untuk menjawab rumusan masalah.
 - g) Waktu eksplorasi dibatasi maksimal 30 menit.
 - h) Peserta didik kemudian melakukan Analisis untuk mencocokkan jawaban yang ada dikartu ke dalam amplop yang telah disediakan oleh gurunya.
 - i) Peserta didik mempresentasikan di depan kelas dan secara bersama-sama menyimpulkan hasil temuan yang diperoleh.
- c. **Kegiatan Penutup (15 Menit)**
 - 1) Peserta didik dapat menanyakan hal yang tidak dipahami pada guru
 - 2) Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan
 - 3) Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
 - 4) Guru melakukan penguatan dan menyimpulkan materi pelajaran hari ini
 - 5) Guru menyampaikan rencana pertemuan yang akan datang.
 - 6) Guru menutup pelajaran dengan berdoa dan salam.

Pertemuan 2

- a. **Kegiatan awal (15 menit)**
 - 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tadarus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
 - 2) Peserta didik disuruh untuk menyebutkan jumlah salat yang dikerjakan di hari sebelumnya pada saat mengabsen (**Profil Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia**)
 - 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - 4) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.
 - 5) Mengajukan kejadian sehari-hari dengan materi.
 - 6) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari.
- b. **Kegiatan Inti (105 menit)**
 - 1) Guru memperkenalkan tokoh Wali Songo dan peran mereka dalam penyebaran Islam di Indonesia
 - 2) Dengan metode *active learning* guru memberi tugas :
 - a) Peserta didik diberikan potongan kertas yang berisi pertanyaan dan jawaban terkait materi tentang Wali Songo.
 - b) Peserta didik diminta untuk mencocokkan pertanyaan dengan jawabannya yang ada di amplop tersebut.
 - c) Setelah mencocokkan pasangan, peserta didik berdiskusi tentang jawaban tersebut dan mempresentasikannya di depan kelas.
- c. **Kegiatan Penutup (15 Menit)**
 - 1) Guru melaksanakan refleksi dengan mengajukan pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran.
 - 2) Peserta didik mengkomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan.
 - 3) Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
 - 4) Guru menyampaikan rencana pertemuan yang akan datang.
 - 5) Guru mengucapkan salam penutup.

Pertemuan 3

- a. **Kegiatan awal (15 menit)**

CS 4 | PERAN TOKOH ULAMA DALAM PENYEBARAN ISLAM DI INDONESIA

- 1) Guru membuka pelajaran dengan salam dan meminta peserta didik untuk berdoa bersama-sama, tidurus Al-Qur'an, memperhatikan kesiapan peserta didik, memeriksa kehadiran, kerapian, dan posisi tempat duduk peserta didik.
 - 2) Peserta didik disuruh untuk menyebutkan jumlah salat yang dikerjakan di hari sebelumnya pada saat mengabsen (*Profil Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME dan Berakhlak Mulia*)
 - 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
 - 4) Guru menyampaikan pertanyaan pemantik.
 - 5) Mengaitkan kejadian sehari-hari dengan materi.
 - 6) Memberikan gambaran tentang manfaat mempelajari materi dalam kehidupan sehari-hari.
 - b. Kegiatan Inti (105 menit)
 - 1) Guru menggunakan metode *active learning*
 - 2) Guru menciptakan suasana kondusif selama proses pembelajaran.
 - 3) Guru menjelaskan ruang lingkup materi dan tujuan pembelajaran.
 - 4) Guru meminta peserta didik untuk berdiskusi terkait cara meneladani sikap Wali Songo dalam menyebarkan agama Islam.
 - 5) Guru memberikan peserta didik permainan edukatif menjawab pertanyaan tentang materi yang telah didiskusikan oleh peserta didik.
 - 6) Peserta didik diminta untuk mengambil kartu yang terdapat di dalam amplop berisi pertanyaan.
 - 7) Guru meminta peserta didik untuk mempresentasikannya di depan kelas.
 - c. Kegiatan Penutup (15 Menit)
 - 1) Guru melaksanakan refleksi dengan mengajukan pertanyaan terkait kegiatan pembelajaran.
 - 2) Peserta didik mengomunikasikan kendala yang dihadapi selama mengerjakan
 - 3) Peserta didik menerima apresiasi dan motivasi dari guru.
 - 4) Guru menyampaikan rencana pertemuan yang akan datang.
 - 5) Guru mengucapkan salam penutup.
6. Asesmen
- a. Jenis Asesmen
 - 1) Penilaian Pengetahuan : tes tertulis pilihan ganda dan uraian (terlampir)
 - 2) Penilaian Performa : Peserta didik berdiskusi dan presentasi
 - 3) Penilaian Sikap : Observasi
 - b. Prinsip Asesmen
 - 1) Prinsip Asesmen
 - a) Pembelajaran berpusat pada peserta didik yang melibatkan tugas-tugas proyek pada kehidupan nyata untuk memperkaya pembelajaran.
 - b) Tugas proyek menekankan pada kegiatan penelitian berdasarkan suatu tema atau topik yang telah ditentukan dalam pembelajaran.
 - 2) Jenis Asesmen

Penilaian Proyek, yaitu tugas yang harus diselesaikan dalam periode/waktu tertentu. Tugas tersebut berupa suatu investigasi sejak dari pengumpulan, pengorganisasian, pengevaluasian, hingga penyajian data.
 - 3) Teknik Penilaian

Tertulis dan Penugasan.
 - c. Perangkat Penilaian
 - 1) Kisi-kisi Soal

- a) Peserta didik mampu menganalisis peran tokoh ulama Islam di Indonesia (Wali Songo) dalam menyebarkan ajaran – ajaran Islam .
 - b) Peserta didik mampu menjelaskan mengenai sejarah perjuangan dan metode dakwah Wali Songo di Indonesia yang dilakukan secara damai.
 - c) Peserta didik mampu mengimplementasikan metode secara damai sesuai dengan tuntunan agama.
 - d) Peserta didik mampu menerapkan sikap sederhana, tekun, dan bersungguh-sungguh dalam mencari ilmu, menghargai adat istiadat, dan perbedaan keyakinan dalam kehidupan.
- 2) Soal
- Berilah tanda silang (X) pada opsi jawaban A, B, C, D atau E yang merupakan jawaban yang paling tepat!
1. Tradisi minum tuak, kepercayaan animisme dan dinamisme pada masa sebelum datangnya Wali Songo, diluruskan oleh para wali dengan metode dakwah yang penuh kelembutan dan kedamaian serta pelan-pelan dan bertahap. Metode ini disebut dengan....
 - A. *Takfiri*
 - B. *Takfiri*
 - C. *Tarkhim*
 - D. *'Adamul Haraj*
 - E. *Abdul Halli wal 'aqd*
 2. Dalam menyebarkan ajaran Islam para Wali Songo juga tidak mengisri tradisi asli masyarakat Nusantara, tidak menyakiti, bahkan tidak mengisri agama dan kepercayaan mereka, namun memperkuatnya dengan cara-cara yang islami. Pendekatan ini disebut dengan....
 - A. *Takfiri*
 - B. *Takfiri*
 - C. *Tarkhim*
 - D. *'Adamul Haraj*
 - E. *Abdul Halli wal 'aqd*
 3. Salah satu fokus dakwah Maulana Malik Ibrahim atau Sunan Gresik adalah penghapusan sistem kastanisasi pada ajaran Hindu, yaitu pengelompokan atau penggolongan manusia berdasarkan golongan tertentu. Kasta yang terdiri dari golongan tokoh agama, pendeta dan rohaniawan yang bekerja di bidang spiritual adalah kasta....
 - A. Brahmana
 - B. Katria
 - C. Waisya
 - D. Sudra
 - E. Bhisia
 4. Sunan Ampel mengenalkan ajaran yang sangat berkaitan dengan kebiasaan masyarakat kala itu, yaitu ajaran Moh Limo. Moh Limo berasal dari bahasa Jawa yaitu emoh (tidak mau) dan limo (lima). Artinya ajaran yang mengajak masyarakat untuk tidak mau berjudi, mengundi nasib dan memasang taruhan adalah....
 - A. Moh main
 - B. Moh maling

- C. moh madat
- D. moh ngombe
- E. moh madon
5. Inti dari ajaran Sunan Drajat adalah *Catur Piyawang* (Empat Penajaran). Makna dari salah satu ajaran untuk *Paring teken marang wong kang kalayon lan wato* adalah....
 - A. memberikan pertolongan kepada orang yang sedang kesulitan
 - B. memberikan pakaian kepada orang yang sedang kedinginan
 - C. memberikan makan kepada orang yang sedang kelaparan
 - D. memberikan tempat berteduh bagi orang yang kehujanan
 - E. memberikan tempat tinggal bagi orang yang tuna wisma
6. Sebagai bentuk penghormatan dan penghargaan kepada umat Hindu, Sunan Kudus melakukan strategi sebagai berikut....
 - A. membangun puncuran wudu berjumlah 8 dan meletakkan arca di atasnya
 - B. tidak menghapus tradisi dan adat istiadat yang berkembang di masyarakat
 - C. tidak menyembelih sapi pada saat Idul Adha karena sapi adalah hewan yang dianggap suci bagi umat Hindu
 - D. membiarkan pelaksanaan selamatan, upacara adat, pemberian sesajen tetap berkembang di masyarakat
 - E. menyusun syair-syair yang berisi tentang kecintaan kepada Allah Swt. dan disandingkan dengan iringan musik gamelan
7. Pandangan politik Sunan Giri, sering dijadikan rujukan, bahkan ketika Raden Patih melepaskan diri dari kerajaan Majapahit untuk mendirikan Kerajaan Demak Bintoro, Sunan Giri dipercaya meletakkan dasar-dasar kerajaan masa perintis atau *ahlat-kali wa al-'aqd*, yaitu....
 - A. sebuah lembaga yang berwenang dalam memutuskan pengangkatan pemimpin dalam politik Islam
 - B. sebuah lembaga yang memberikan keputusan tentang vonis atau hukuman bagi orang yang melakukan kesalahan
 - C. sebuah lembaga yang menyusun peraturan perundang-undangan sebagai dasar hukum pemerintahan
 - D. sebuah lembaga yang mengurus tentang pengelolaan upeti dan pajak dari masyarakat
 - E. sebuah lembaga yang menentukan arah kebijakan politik dan strategi perang kerajaan
8. Dalam menyebarkan agama Islam di tanah Jawa, para Wali Songo memanfaatkan tradisi, adat istiadat serta kesenian yang telah berkembang sebelumnya, dan disesuaikan dengan nafas dan ajaran Islam. Di antara para wali yang mahir dalam memainkan kesenian wayang kulit dan menjadikannya sebagai media dakwah yang efektif adalah....
 - A. Sunan Gresik
 - B. Sunan Ampel
 - C. Sunan Bonang
 - D. Sunan Kalijaga
 - E. Sunan Gunung Jati

9. Salah satu dari Wali Songo yang di masa mudanya pernah melakukan tindakan pencurian dan perampokan kepada pejabat-pejabat korup di kerajaan yang menyelenggarakan uang spei dari masyarakat, kemudian membagikan hasil curian tersebut kepada orang-orang miskin dan tertular adalah....
 - A. Sunan Muria
 - B. Sunan Drajat
 - C. Sunan Kalijaga
 - D. Sunan Kudus
 - E. Sunan Giri
 10. Berikut ini yang bukan merupakan ragam metode dakwah yang dilakukan oleh Sunan Gunung Jati dalam proses Islamisasi tanah Jawa, yang memiliki standar ganda sebagai seorang raja sekaligus sebagai seorang ulama adalah....
 - A. Metode *muhiyah* *hasanah/nasihat-nasihat* yang baik
 - B. Metode *al-hikmah*/menggunakan cara-cara yang bijaksana
 - C. Metode *tafiri* yaitu mengangap kafir orang yang tidak satu iman
 - D. Metode *tu'awan* yaitu saling tolong menolong dan berbagi ketugasan
 - E. Metode *tadarru'*/berjenjang, tingkatan belajar seorang murid (pesantren)
- Jawablah pertanyaan-pertanyaan berikut ini!
1. Mengapa para Wali Songo dalam berdakwah menggunakan pendekatan *tafiri* dan *'adamul haraj*? Jelaskan!
 2. Mengapa Sunan Kudus memutuskan melarang untuk menyembelih sapi pada saat pelaksanaan hari raya Idul Adha di wilayah Kudus dan sekitarnya? Jelaskan!
 3. Bagaimanakah strategi Sunan Bonang dalam melakukan upaya penyebaran Islam di wilayah patah Jawa, khususnya wilayah Tuban dan sekitarnya? Jelaskan!
 4. Mengapa Sunan Gresik menghapuskan sistem kastanisasi yang merupakan tradisi yang berasal dari ajaran agama Hindu sebelumnya? Jelaskan!
 5. Bagaimanakah pendapatmu, terhadap cara-cara dakwah kontemporer dengan menggunakan propaganda media sosial, yang di dalamnya banyak terdapat ujaran kebencian, memaki-maki, kasar dan tidak beradab baik kepada sesama muslim maupun kepada umat lain? Jelaskan!
- 3) Norma Penilaian
- Skor nilai pilihan ganda masing-masing soal betul adalah 1
- Skor nilai uraian adalah 1-4 dengan kriteria penskoran sebagai berikut :
- a) Jika mampu menjawab namun sangat tidak sesuai dengan jawaban yang benar
 - b) Jika mampu menjawab namun masih ada lebih dari dua kesalahan dari jawaban yang benar
 - c) Jika mampu menjawab namun masih ada satu kesalahan dari jawaban yang benar
 - d) Jika mampu menjawab sesuai dengan jawaban yang benar
- Nilai akhir yang diperoleh peserta didik merupakan akumulasi perolehan nilai pilihan ganda dan uraian dibagi 30 dikali 100, yakni:
- $$\text{Skor pilihan ganda} + \text{Skor uraian} \times 100 = \frac{\quad}{30}$$

7. Pengayaan dan Remedial

a. Remedial / Perbaikan

Peserta didik yang belum mencapai ketuntasan belajar berdasarkan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan diharuskan mengikuti kegiatan remedial. Kegiatan remedial dilakukan pada waktu tertentu sesuai perencanaan penilaian.

1. Pengayaan

Untuk lebih memahami dan mengeksplorasi materi keilmuan tentang *meneladani dakwah Wali Songo dalam penyebaran Islam di Indonesia*, disarankan kepada peserta didik untuk aktif melakukan library search atau kajian pustaka, dengan memperbanyak perbendaharaan sumber belajar dan melakukan kegiatan literasi dari sumber-sumber rujukan, sebagai berikut:

1. Agus Sunyoto, *Atlas Wali Songo*, (Depok: Pustaka Iman, 2016)
2. Zulham Farabi, *Sejarah Wali Songo, Perjalanan Penyebaran Islam di Nusantara*, Yogyakarta, Penerbit Muecca, 2018
3. Muhammad Jamiludin, *Wali Nusantara, Perjalanan Hidup dan Teladan Para Kekasih Allah*, Yogyakarta, Cemerlang Publishing, 2020
4. R. Walisono Tanojo, *Bahad para Wali, disandarkan pada Karya Sunan Giri II*, Solo, Sadu Budi, 1954

8. Refleksi Peserta Didik dan Guru

a. Refleksi Peserta Didik

- 1) Guru menandu refleksi peserta didik dari seluruh proses pembelajaran yang telah dilaksanakan.
- 2) Selanjutnya guru meminta peserta didik untuk melakukan refleksi diri terkait manfaat yang diperoleh setelah mempelajari materi

b. Refleksi Guru

Untuk mengetahui tercapai atau tidaknya pembelajaran, selain mengadakan diskusi tanya jawab di kelas, guru juga perlu mengoreksi tugas-tugas peserta didik seperti : Lembar Kerja Peserta Didik, penilaian produk akhir, asesmen sumatif dan lain-lain. Penilaian sebaiknya tidak di tumpuk di akhir, agar guru mengetahui apakah tujuan pembelajaran sudah tercapai atau belum. Jika sekiranya pembelajaran tersebut belum berhasil, guru bisa mengadakan introspeksi dan perbaikan cara mengajar.

C. LAMPIRAN

1. Lembar Kerja Peserta Didik

**LEMBAR KERJA SISWA
(ASPEK SIKAP)**

- Buatlah tabel mingguan/bulanan berupa cek list tentang aktivitas ibadah harian kalian pada buku khusus untuk pemantauan individu! Mulailah dari ibadah wajib seperti halnya shalat lima waktu dilanjutkan dengan ibadah sunah harian misalnya tadarus Al-Qur'an, dzikir, shalawat, membantu orang tua, membantu teman, aktif pada kegiatan sosial, aktif terlibat dalam organisasi kepemudanan serta amaliah lainnya. Lakukan dengan rutin, ikhlas dan penuh tanggungjawab kepada Allah Swt!
- Pilihlah jawaban yang sesuai dengan membubuhkan tanda centeng (✓) pada kolom yang sesuai dengan pernyataan berikut ini!

No	Pernyataan	SS	S	R	TS	STS	Alasan
1	Setelah memahami ajaran agama Islam tentang metode dakwah Wali Songo, saya berkead untuk menjadi						

	pehadi yang toleran dan memaklumi kehidupan kepada orang lain						
2	Saya akan berikap tangguh, tolong dan bersedekah-tangguh dalam mengerjakan tugas-tugas saya, baik di sekolah maupun di rumah.						
3	Saya akan menghargai keberkebangannya seni, adat dan tradisi <i>akhlak, yasinah, dzikir, shalawat</i> dan lain sebagainya sehingga tidak bertentangan dengan nilai-nilai agama Islam						
4	Saya tidak setuju jika ada penceramah yang secara ekstrim melarang kegiatan selamatan, kenduri atau upacara adat di masyarakat dengan alasan ada praktik <i>ahlyat, hulyah dan khuryfor</i> di dalamnya						
5	Saya tidak setuju, jika ada orang yang melakukan penakut rumah ibadah umat lain, serta melakukan persekusi terhadap jamaah atau pengikut agama lain						

SS (sangat setuju), S (setuju), R (ragu-ragu), TS (tidak setuju), STS (sangat tidak setuju)

**LEMBAR KERJA SISWA
STU'ABUL IMAN
(ASPEK PENERAPAN KARAKTER)**

Setelah mengkaji materi tentang sy'abul iman maka diharapkan peserta didik dapat menginternalisasikan nilai-nilai dan perilaku sebagai cerminan karakter pelajar sebagai berikut:

No	Butir Perilaku	Karakter Pelajar Pancasila
1.	Menjalkan salat lima waktu dan menghindari perbuatan makslat	Religius
2.	Bekerja keras dan berusaha dengan gihgih serta pantang menyerah untuk meraih cita-cita	Bekerja keras
3.	jujur dalam perkataan dan bertanggungjawab terhadap tugas yang dipercayakan	Jujur dan tanggungjawab
4.	Rajin bersedekah, mengeluarkan infak dan menyantuni orang miskin	Peduli lingkungan
5.	Menjaga perkataan, berfikir sebelum diucapkan, menahan diri jika apa yang akan diucapkan tidak mengundng kebaikan	Bernalar kritis
6.	Memelihara amanah dan menepati janji, tidak mengkhianati kepercayaan orang lain	Tanggungjawab

**LEMBAR KERJA SISWA
(ASPEK KETERAMPILAN)**

Peserta didik dapat menyusun peran tokoh Wali Songo dalam menyebarkan Islam di Indonesia digital (atau manual jika sarana dan prasarana tidak mendukung).

Nama kelompok :
Anggota :
Kelas :
Nama proyek :

Aspek	Skor dan kriteria skor		
	3	2	1
Persiapan	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, dengan lengkap	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, kurang lengkap	Jika memuat program, tujuan, topik dan alasan, tidak lengkap
Pengumpulan data	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program dapat dilaksanakan semua dan data tercatat dengan rapi dan lengkap	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program dapat dilaksanakan semua, tetapi data tidak tercatat dengan rapi dan lengkap	Jika daftar pertanyaan untuk perencanaan program tidak dilaksanakan semua, tetapi data tidak tercatat dengan rapi dan lengkap
Pengolahan data	Jika pembahasan data sesuai tujuan proyek	Jika pembahasan data kurang menggambarkan tujuan proyek	Jika skedar melaporkan perencanaan program tanpa membahas data
Pelaporan tertulis	Jika sistematisa penulisan benar dan menggunakan bahasa komunikatif	Jika sistematisa penulisan benar namun bahasa kurang komunikatif	Jika penulisan kurang sistematis dan bahasa kurang komunikatif

2. Bahan Bacaan Guru dan Peserta Didik

- Wali Songo merupakan sekumpulan tokoh penyebar Islam pada perempat akhir abad ke-15 hingga paruh kedua abad ke-16, yang merupakan tonggak terpenting dalam sejarah penyebaran Islam di Jawa dan Nusantara
- Dalam mengembangkan ajaran Islam di bumi Nusantara para wali memulai dengan beberapa langkah strategis yaitu (1) *Tadrij* (bertahap) dan (2) *Adamul Haraj* (tidak menyakit)

- c. Hampir semua Wali Songo terlibat dalam perkembangan peradaban Islam di Nusantara. Mereka memanfaatkan pesantren, kesenian wayang dan juga perunjukkan-pertunjukan tradisional lainnya sebagai media dakwah dengan
- d. Wali Songo berarti Wali Sembilan yakni sembilan orang yang dicintai dan mencintai Allah Swt. Sembilan wali tersebut dipandang sebagai ketua kelompok dan sejumlah besar mubaligh Islam yang bertugas mengadakan dakwah Islam di daerah-daerah yang belum memeluk Islam di wilayah pulau Jawa.
- e. Adapun Sembilan orang wali yang diyakini masyarakat sebagai Wali Songo adalah sebagai berikut:
- 1) Sunan Gresik
 - 2) Sunan Ampel
 - 3) Sunan Bonang
 - 4) Sunan Drajat
 - 5) Sunan Kalijaga
 - 6) Sunan Giri
 - 7) Sunan Kudus
 - 8) Sunan Muria
 - 9) Sunan Gunung Jati

- f. Salah satu ajaran penting dari Sunan Bonang adalah penghapusan kastanisasi di masyarakat. Dalam ajaran Islam, pengelompokan manusia berdasarkan kasta merupakan kerusakan moral dan tidak sesuai dengan ajaran Islam, di mana tidak ada yang membedakan derajat satu orang dengan orang yang lain melainkan ketakwaannya kepada Allah Swt.
- g. Sunan Ampel mengalkan ajaran yang sangat berkaitan dengan kebiasaan masyarakat kala itu, yaitu ajaran Moh Limo. Moh Limo berasal dari bahasa Jawa yaitu emoh (tidak mau) dan limo (lima). Artinya ajaran yang mengajak masyarakat untuk tidak melakukan lima hal yang tercela.
- h. Sunan Bonang menyampaikan kedalaman makna ajaran Islam kepada pengikutnya melalui suluk yang dilantunkan dengan iringan alat musik gamelan. Suluk sendiri memiliki arti mengenali atau mendekatkan diri kepada Allah Swt., sehingga syair-syair yang diciptakan tidak hanya memiliki keindahan dari unsur sastra, tetapi juga berisi tentang ajaran mengenai kecintaan kepada Sang Pencipta Allah Swt. Salah satu suluk Sunan Bonang yang tetap lestari sampai saat ini adalah Suluk Tombo Ati.
- i. *Catur Pwulang* (Empat Pengajaran) merupakan salah satu ajaran yang disampaikan oleh Sunan Drajat, yaitu:
- 1) *Paring teken marang wong kang kaluyon lan wuto* (memberikan tongkat kepada orang yang buta)
 - 2) *Paring pangan marang wong kang kaliren* (memberi makan kepada orang yang kelaparan)
 - 3) *Paring sandhang marang wong kang kawudan* (memberi pakaian kepada orang yang telanjang)
 - 4) *Paring payung marang wong kang kodanan* (memberikan payung kepada orang yang kehujanan)
- j. Sebagai bentuk penghormatan dan penghargaan kepada umat Hindu, pada saat hari naba Idul Adha Sunan Kudus tidak memperbolehkan umat Islam untuk menyembelih sapi, hewan yang dianggap keramat dan suci bagi umat Hindu.

3. Glosarium	
ahli kitab	: orang-orang yg berpegang pada ajaran kitab suci selain Alquran
akhlak mahmudah	: akhlak yang terpuji.
akhlak mazmumah	: akhlak yang tercela.
aklamasi	: pernyataan setuju secara lisan dari seluruh peserta rapat terhadap suatu usul tanpa melalui pemungutan suara
amalun bil arkan	: Ikrar Bilisan ialah mengakui kebenaran seirangan dengan Hati tentang ucapan kebenaran iman yang tidak perlu diragukan lagi dalam ucapan
animisme	: kepercayaan kepada roh yang mendiami semua benda (pohon, batu, sungai, gunung, dsb)
asuransi	: pertanggungan atau perjanjian antara dua belah pihak, di mana pihak satu berkewajiban membayar iuran/kontribusi/premi. Pihak yang lainnya memiliki kewajiban memberikan jaminan sepenuhnya kepada pembayar iuran/kontribusi/premi apabila terjadi sesuatu yang menimpa pihak pertama atau barang miliknya sesuai dengan perjanjian yang sudah dibuat
autodidak	: orang yang mendapat keahlian dengan belajar sendiri
bank	: badan usaha yang menghimpun dana dari masyarakat dalam bentuk simpanan dan menyalurkannya kepada masyarakat dalam bentuk kredit dan atau bentuk-bentuk lainnya dalam rangka meningkatkan taraf hidup rakyat banyak
content creator	: merupakan sebutan bagi seseorang yang melahirkan berbagai materi konten baik berupa tulisan, gambar, video, suara, maupun gabungan dari dua atau lebih materi.
dali	: suatu hal yang menunjuk pada apa yang dicari; berupa alasan, keterangan dan pendapat yang merujuk pada pengertian, hukum dan hal-hal yang berkaitan dengan apa yang dicari

dera	: pukulan (dengan rotan, cemeti dan sebagainya) sebagai hukuman.
digital	: berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu; berhubungan dengan penomoran
dinamisme	: kepercayaan bahwa segala sesuatu mempunyai tenaga atau kekuatan yg dapat mempengaruhi keberhasilan atau kegagalan usaha manusia dalam mempertahankan hidup
egoisme	: tingkah laku yang didasarkan atas dorongan untuk keuntungan diri sendiri daripada untuk kesejahteraan orang lain
etnis	: konsep yang diciptakan berdasarkan ciri khas sosial yang dimiliki sekelompok masyarakat yang membedakannya dari kelompok yang lain
fitrah	: asal kejadian, keadaan yang suci dan kembali ke asal.
Fondasi	: dasar bangunan yang kuat
gaduh	: rusuh dan gempar karena perkelahian (percekcokan dsb); ribut; huru-hara
ghadhab	: marah. Orang yang memiliki sifat ini disebut pemarah.
ghazar	: suatu akad yang mengandung unsur penipuan karena tidak adanya kepastian, baik mengenai ada atau tidaknya objek akad, besar kecilnya jumlah, maupun kemampuan menyerahkan objek yang disebutkan di dalam akad tersebut
had	: menentukan batasnya supaya tidak melebihi jumlah, ukuran, dan sebagainya; membatasi.
hati sanubari	: perasaan batin
hawa nafsu	: desakan hati dan keinginan keras (untuk menurutkan hati, melepaskan marah, dsb)
hedonisme	: pandangan yang menganggap kesenangan dan kenikmatan materi sebagai tujuan utama dalam hidup
hidayah	: petunjuk atau bimbingan dari Allah Swt

syariah	: hukum dan aturan Islam yang mengatur seluruh sendi kehidupan umat manusia, baik muslim maupun non-muslim
syirik	: menyekutukan Allah Swt
sy'ahul iman	: cabang-cabang iman
takaful	: usaha saling melindungi dan tolong-menolong diantara sejumlah orang/pihak melalui investasi dalam bentuk aset dan <i>'atau tabarru'</i> yang memberikan pola pengembalian untuk menghadapi resiko tertentu melalui akad (perikatan) yang sesuai syariah
tasdiqun bil qalbi	: potensi dalam setiap jiwa manusia dalam pengakuan kebenaran didalam hati
tasyakuran	: selamatan untuk bertasyakur
taubat	: sadar dan menyesal akan dosa (perbuatan yang salah atau jahat) dan berniat akan memperbaiki tingkah laku dan perbuatan

4. Daftar Pustaka

- k. Abbarahim, Muhammad Imaduddin. 1989. *Kuliah Tauhid*. Jakarta: Yayasan Sari Insan.
- l. Agama RI, Kementerian. 2019. *Al-Qur'an dan Terjemah Kemenag Edisi Penyempurnaan*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an.
- m. Al-Ghazali, Muhammad. 2001. *Selalu Melibatkan Allah*. Jakarta: PT. Serambi Ilmu Semesta.
- n. Bisri, Adib dan Munawwir A. Fatah. 1999. *al-Bisri Kamus Arab-Indonesia*. Surabaya: Pustaka Progressif
- o. Dahlan, Abdul Aziz, dkk (editor). 1996. *Ensiklopedi Hukum Islam*. Jakarta: Ichtisar Baru Van Hoeve
- p. Daradjat, Zakiah, dkk. 2004. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- q. Daradjat, Zakiah. 1996. *Dasar-dasar Agama Islam*. Jakarta: Bulan Bintang
- r. Ahmad Taufik dan Nurvaswati Setyorwati, Buku Guru dan Buku Siswa, *Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk SMA/SMK Kelas X*, Jakarta: Kemdikbud RI, 2021
- s. *Al-Quran dan Terjemahannya*, oleh Kementerian Agama RI

Diverifikasi oleh,
Kerus MGDADY/Kerus Kemp. Keabitan

Arief Rimbah Arwan, M.Pd.I
NIP. 19800112 200501 1 003



Purwokerto, 15 April 2021

Yang menyusun,
Guru Mata Pelajaran

Samsati, S.Pd.I.
NIP. -

Ditetujui oleh,
Wakil, Benjamin Mena

Diyah Chandra I., SE, Ak., M.M.
NIP. 19780930 200501 2 014



Lampiran VII: Surat Keterangan Seminar Proposal

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.uinsaizu.ac.id

**SURAT KETERANGAN
SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

No. B.e.1131/Un.19/FTIK.JPI/PP.05.3/03/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini, Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menerangkan bahwa proposal skripsi berjudul :

STRATEGI PEMBELAJARAN AKTIF MELALUI PERMAINAN EDUKATIF PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMK NEGERI 1 PURWOKERTO

Sebagaimana disusun oleh:

Nama : Aisyah Puan Maharani
NIM : 214110402297
Semester : 6
Jurusan/Prodi : PAI

Benar-benar telah diseminarkan pada tanggal : Kamis, 14 Maret 2024

Demikian surat keterangan ini dibuat dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 15 Maret 2024

Mengetahui,
Ketua Jurusan/Prodi PAI



Dewi Ariyani, M.Pd.I.
NIP. 19840809 201503 2 002

Lampiran VIII: Surat Keterangan Ujian Komprehensif

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 www.uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN**No. B-3911/Un.19/WD1.FTIK/PP.05.3/10/2024**

Yang bertanda tangan di bawah ini Wakil Dekan Bidang Akademik, menerangkan bahwa :

N a m a : Aisyah Puan Maharani
NIM : 214110402297
Prodi : PAI

Mahasiswa tersebut benar-benar telah melaksanakan ujian komprehensif dan dinyatakan **LULUS** pada :

Hari/Tanggal : Rabu, 2 Oktober 2024
Nilai : B

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Purwokerto, 3 Oktober 2024
Wakil Dekan Bidang Akademik,

Dr. Suparjo, M.A.
19730717 199903 1 001



Lampiran IX: Rekomendasi Munaqosyah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
 Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

REKOMENDASI MUNAQOSYAH

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan di bawah ini, Dosen Pembimbing Skripsi dari mahasiswa :

Nama : Aisyah Puan Maharani
 NIM : 214110402297
 Semester : VII (Tujuh)
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/PAI
 Angkatan Tahun : 2021
 Judul Skripsi : Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto

Menerangkan bahwa skripsi mahasiswa tersebut telah siap untuk dimunaqosyahkan setelah mahasiswa yang bersangkutan memenuhi persyaratan akademik yang ditetapkan.

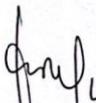
Demikian rekomendasi ini dibuat untuk menjadikan maklum dan mendapatkan penyelesaian sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alikum Wr. Wb.

Dibuat di : Purwokerto
 Tanggal : 17 Oktober 2023

Mengetahui,
 Koordinator Prodi PAI

Dosen Pembimbing


Dewi Ariyani, S.Th.I.,M.Pd.I.
 NIP. 19840809 201503 2 002


Prof. Dr. H. Sunhaji, M.Ag.
 NIP. 19681008 199403 1 001

Lampiran X: Blangko Bimbingan



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

BLANGKO BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : Aisyah Puan Maharani
 NIM : 214110402297
 Jurusan/Prodi : Pendidikan Islam/ Pendidikan Agama Islam
 Pembimbing : Prof. Dr. H. Sunhaji M.Ag
 Judul : Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto

No	Hari / Tanggal	Materi Bimbingan	Tanda Tangan	
			Pembimbing	Mahasiswa
1	Selasa, 10 -09-2024	<ul style="list-style-type: none"> Rumusan Masalah ditambahkan Teori ditambahkan terkait strategi pembelajaran aktif 		
2	Kamis, 12-09-2024	<ul style="list-style-type: none"> Landasan teori LBM 		
3	Selasa, 17-09-2024	<ul style="list-style-type: none"> Revisi bagian landasan teori Penomoran dalam skripsi Bab III Metode Penelitian 		
4	Kamis, 19-09-2024	<ul style="list-style-type: none"> Teknik kepenulisan Bab IV 		
5	Rabu, 25-09-2024	<ul style="list-style-type: none"> Bab IV Revisi hasil observasi 		
6	Jum'at, 27-09-2024	<ul style="list-style-type: none"> BAB IV Penyajian Data Teknik Kepenulisan Analisis data 		
7	Rabu, 2-10-2024	<ul style="list-style-type: none"> Observasi Bab IV Penambahan Materi Bab IV 		
8	Jum'at, 4-10-2024	<ul style="list-style-type: none"> BAB V Kesimpulan Abstrak Skripsi 		



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
 Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
 www.uinsaizu.ac.id

9	Senin, 7-10-2024	<ul style="list-style-type: none"> • Abstrak • Hasil observasi • Penambahan peulisan tema materi 		
10	Kamis, 10-10-2024	<ul style="list-style-type: none"> • Abstrak • Penulisan Hasil Rumusan Masalah untuk Bab IV 		
11	Selasa, 15-10-2024	<ul style="list-style-type: none"> • Penambahan Materi di Bab IV 		
12	Kamis, 17-10-2024	<ul style="list-style-type: none"> • Tema Materi Bab IV • Lampiran • ACC 		

Purwokerto, 17 Oktober 2024

Dosen Pembimbing

Prof Dr. H. Sunhaji, M.Ag.

NIP. 196810081994031001

Lampiran XI: Surat Wakaf Buku

**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
UPT PERPUSTAKAAN
NPP: 3302272F1000001**

Jalan Jenderal A. Yani No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553 Website: <http://lib.uinsaizu.ac.id>, Email: lib@uinsaizu.ac.id

SURAT KETERANGAN SUMBANGAN BUKU

Nomor : B-5269/Un.19/K.Pus/PP.08.1/10/2024

Yang bertandatangan dibawah ini menerangkan bahwa:

Nama : AISYAH PUAN MAHARANI
NIM : 214110402297
Program : SARJANA / S1
Fakultas/Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) / Pendidikan Agama Islam

Telah menyumbangkan (menghibahkan) buku ke Perpustakaan UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto dengan Judul, Pengarang, Tahun dan Penerbit ditentukan dan atau disetujui oleh Kepala Perpustakaan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan seperlunya.

Purwokerto, 30 Oktober 2024



Kepala,
Indah Wijaya Antasari

Lampiran XII: Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
PROFESOR KAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Jenderal A. Yani, No. 40A Purwokerto 53126
Telepon (0281) 635624 Faksimili (0281) 636553
www.ftik.uinsaizu.ac.id

Nomor : B.m.1188/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/03/2024 19 Maret 2024
Lamp. : -
Hal : **Permohonan Ijin Riset Individu**

Kepada
Yth. Kepala DPMPSTP Kab. Banyumas
Kec. Purwokerto Timur
di Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Diberitahukan dengan hormat bahwa dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi, memohon dengan hormat saudara berkenan memberikan ijin riset kepada mahasiswa kami dengan identitas sebagai berikut :

- | | |
|--------------------|--|
| 1. Nama | : Aisyah Puan Maharani |
| 2. NIM | : 214110402297 |
| 3. Semester | : 6 (Enam) |
| 4. Jurusan / Prodi | : Pendidikan Agama Islam |
| 5. Alamat | : Tambaksari Kidul RT 04 RW 01 Kec. Kembaran Kab. Banyumas
Prov. Jawa Tengah |
| 6. Judul | : Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Pada
Mata Pelajaran PAI Di SMK Negeri 1 Purwokerto |

Adapun riset tersebut akan dilaksanakan dengan ketentuan sebagai berikut :

- | | |
|----------------------|--|
| 1. Objek | : Siswa dan Guru PAI SMK Negeri 1 Purwokerto |
| 2. Tempat / Lokasi | : SMK Negeri 1 Purwokerto |
| 3. Tanggal Riset | : 20-03-2024 s/d 20-05-2024 |
| 4. Metode Penelitian | : Kualitatif |

Demikian atas perhatian dan ijin saudara, kami sampaikan terima kasih.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

An. Dekan
Ketua Jurusan Pendidikan Islam



M. Misbah



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X

Jl. Jend. Gatot Soebroto No. 67 No. Telp.0281-6510228 Purwokerto 53115
 Email : cd.10@pdjkjateng.go.id

Purwokerto, 27 Maret 2024

Nomor : 423.61000 501
 Sifat : Biasa
 Lamp. : -
 Hal : Persetujuan Ijin Riset Individu

Kepada :
 Yth. ① Ketua Jurusan Pendidikan Islam,
 Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
 Keguruan, Universitas Islam Negeri
 Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri
 Purwokerto
 2. Kepala SMK Negeri 1 Purwokerto
 di

TEMPAT

Menindaklanjuti surat dari Ketua Jurusan Pendidikan Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto, nomor : B.m.1154/Un.19/D.FTIK/PP.05.3/03/2024, tanggal 19 Maret 2024, perihal Permohonan Ijin Riset Individu, dengan ini Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X memberikan Ijin Riset Individu dalam rangka pengumpulan data guna penyusunan skripsi oleh mahasiswa atas nama:

- Nama : AISYAH PUAN MAHARANI
 - NIM. : 214110402297
 - Prodi : Pendidikan Agama Islam
 - Tanggal Pelaksanaan : 20 Maret s.d. 20 Mei 2024
 - Tempat : SMK Negeri 1 Purwokerto
 - Judul Skripsi : **"Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif Pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto"**.

Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon perhatian hal-hal sebagai berikut :

1. Kegiatan yang dilaksanakan tidak bertentangan dengan aturan dan ketentuan yang berlaku;
2. Tidak mengganggu proses belajar mengajar di sekolah;
3. Tidak mengganggu keamanan dilingkungan sekitar;
4. Melaporkan hasil pelaksanaan Penelitian Kepada Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah X.

Demikian atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

a.n. KEPALA CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH X
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 PROVINSI JAWA TENGAH
 Kepala Sub Bagian Tata Usaha



IRA MADUMA, S.Sos.
 Penata Tingkat I
 NIP.19690505 199003 2 018

Tembusan disampaikan Kepada :
 1. Kepala Seksi SMK
 2. Arsip _____



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
**SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1
PURWOKERTO**

Jalan dr. Soeparno No. 29 Purwokerto Timur Kode Pos 53111 Telp. (0281) 637132
Fax. (0281) 637132 Web Site : www.smkn1purwokerto.sch.id Email : admin@smkn1purwokerto.sch.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6 / 1659

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Drs. DANI PRIYA WIDADA
NIP : 19680202 199412 1 005
Jabatan : Kepala Sekolah
Satdik (SMA/SMK/MA) : SMK Negeri 1 Purwokerto
Alamat : Jl. Dr. Soeparno 29 Purwokerto

Menerangkan bahwa:

Nama : AISYAH PUAN MAHARANI
NIM : 214110402297
Prodi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Profesor Kyai Haji Saifudin Zuhri
Purwokerto
Tanggal Penelitian : 20 Maret s.d. 20 Mei 2024
Judul Penelitian : "Strategi Pembelajaran Aktif Melalui Permainan Edukatif pada Mata Pelajaran PAI di SMK Negeri 1 Purwokerto".

adalah benar-benar telah melakukan penelitian di SMK Negeri 1 Purwokerto.

Demikian Surat Keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Purwokerto

Pada Tanggal : 18 Oktober 2024



Lampiran XIII : Sertifikat Ujian Bahasa


MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا
 جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبكرو
 الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE
 الشهادة
 No B-1110/Un.19/K.Bhs/PP.009/ 2/2022

This is to certify that
 Name : **AISYAH PUAN MAHARANI**
 Place and Date of Birth : **Banyumas, 11 April 2003**
 Has taken : **EPTUS**
 with Computer Based Test,
 organized by Language Development Unit on : **02 Agustus 2021**
 with obtained result as follows :

منحت إلى
 الاسم
 محل وتاريخ الميلاد
 وقد شاركت الاختبار
 على أساس الكمبيوتر
 التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ
 مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:

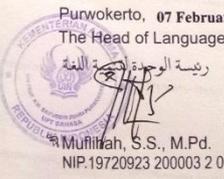
Listening Comprehension: 53 **Structure and Written Expression: 44** **Reading Comprehension: 60**
 فهم المسوع فهم العبارات والتراكيب فهم المقروء

Obtained Score : 523 المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبكرو.


EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI


IQLA
Anisbâdri al-Qudrah 'alâ al-Lughah al-'Arabiyah


Purwokerto, 07 Februari 2022
 The Head of Language Development Unit,
 رئيسة الوحدة لتنمية اللغة
 Muflihah, S.S., M.Pd.
 NIP.19720923 200003 2 001


MINISTRY OF RELIGIOUS AFFAIRS OF THE REPUBLIC OF INDONESIA
STATE ISLAMIC UNIVERSITY PROFESOR KIAI HAJI SAIFUDDIN ZUHRI PURWOKERTO
LANGUAGE DEVELOPMENT UNIT
 Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah, Indonesia | www.uinsaizu.ac.id | www.bahasa.uinsaizu.ac.id | +62 (281) 635624

وزارة الشؤون الدينية جمهورية إندونيسيا
 جامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبكرو
 الوحدة لتنمية اللغة

CERTIFICATE
 الشهادة
 No B-1612/Un.19/K.Bhs/PP.009/ 2/2022

This is to certify that
 Name : **AISYAH PUAN MAHARANI**
 Place and Date of Birth : **Banyumas, 11 April 2003**
 Has taken : **IQLA**
 with Computer Based Test,
 organized by Language Development Unit on : **09 Agustus 2021**
 with obtained result as follows :

منحت إلى
 الاسم
 محل وتاريخ الميلاد
 وقد شاركت الاختبار
 على أساس الكمبيوتر
 التي قامت بها الوحدة لتنمية اللغة في التاريخ
 مع النتيجة التي تم الحصول عليها على النحو التالي:

Listening Comprehension: 46 **Structure and Written Expression: 43** **Reading Comprehension: 50**
 فهم المسوع فهم العبارات والتراكيب فهم المقروء

Obtained Score : 463 المجموع الكلي

The test was held in UIN Profesor Kiai Haji Saifuddin Zuhri Purwokerto. تم إجراء الاختبار بجامعة الأستاذ كياي الحاج سيف الدين زهري الإسلامية الحكومية بوروبكرو.


EPTUS
English Proficiency Test of UIN PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI


IQLA
Anisbâdri al-Qudrah 'alâ al-Lughah al-'Arabiyah


Purwokerto, 14 Februari 2022
 The Head of Language Development Unit,
 رئيسة الوحدة لتنمية اللغة
 Muflihah, S.S., M.Pd.
 NIP.19720923 200003 2 001

Lampiran XIV: Sertifikat BTA PPI

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI PROF. K.H. SAIFUDDIN ZUHRI
UPT MA'HAD AL-JAMI'AH
Jl. Jend. A. Yani No. 40A Purwokerto, Jawa Tengah 53126, Telp: 0281-635624, 628250 | www.uinsaizu.ac.id

SERTIFIKAT

Nomor: Un.17/UPT.MAJ/1039/02/2023

Diberikan oleh UPT Ma'had Al-Jami'ah UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri kepada:

AISYAH PUAN MAHARANI

(NIM: 214110402297)

Sebagai tanda yang bersangkutan telah LULUS dalam Ujian Kompetensi Dasar Baca Tulis Al-Qur'an (BTA) dan Pengetahuan Pengamalan Ibadah (PPI) dengan nilai sebagai berikut:

Tulis	: 84
Tartil	: 78
Imla'	: 77
Praktek	: 80
Tahfidz	: 76



ValidationCode

Lampiran XV: Sertifikat PPL



Lampiran XVI : Sertifikat KKN



Sertifikat

Nomor Sertifikat : 0472/2588K.LPPM/KKN.54/08/2024

Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM)
Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa : **AISYAH PUAN MAHARANI**
NIM : **214110402297**

Telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Angkatan ke-54 Tahun 2024,
dan dinyatakan **LULUS** dengan nilai **86 (A)**.



Certificate Validation

DAFTAR RIWAYAT HIDUP**A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Aisyah Puan Maharani
2. NIM : 214110402297
3. Tempat/Tgl. Lahir : Banyumas, 11 April 2003
4. Alamat Rumah : Tambaksari Kidul RT 04 RW 01,
Kecamatan Kembaran, Kabupaten Banyumas, Provinsi Jawa Tengah
5. Nama Ayah : Torikun
6. Nama Ibu : Maryati

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Aisyiyah Tambaksogra
2. SMP Negeri 1 Sumbang
3. SMK Negeri 1 Purwokerto

C. Pengalaman Organisasi

1. Anggota Divisi Kesbangpol Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam periode 2021/2022
2. Sekretaris I Himpunan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam periode 2022/2023
3. Anggota PMII Rayon Tarbiyah
4. Sekretaris Kopri PMII Rayon Tarbiyah
5. Karang Taruna Desa Tambaksari Kidul

Purwokerto, 17 Oktober 2024

**Aisyah Puan Maharani**

NIM. 214110402297