

Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Modifikasi *Game Plants vs Zombie* pada Mata Pelajaran PAI

Pramarine Nevyasandi

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
d91219143@student.uinsby.ac.id

Qurrota Aa'yuni

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
d91219144@student.uinsby.ac.id

Selvia Armianda

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
d91219150@student.uinsby.ac.id

Syarifah Nahdliyah

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
d91219153@student.uinsby.ac.id

Alaika M.Bagus Kurnia PS

Universitas Islam Negeri (UIN) Sunan Ampel Surabaya, Indonesia
alaika.ps@ikbis.ac.id

DOI: <https://DOI.org/10.52593/pdq.03.2.02>

Naskah diterima: 15 Maret 2022, direvisi: 21 April 2022, disetujui: 8 Juni 2022

ABSTRACT

In this day and age, it is no longer a simple game that is favored by children, but rather a game in the form of a software application. One of the games that is widely played by children today is the Plants vs Zombies Game. On the other hand, innovation related to learning is needed to improve the quality of learning and optimize the acceptance of material for students. Teachers must be able to create an innovation in learning such as methods, media and learning models. Therefore, in making learning media, it is necessary to pay attention to the interests of students. One of them is the learning media adopted from the Plants vs Zombies game which is intended to increase the activity and learning outcomes of students in Islamic religious education lessons. This research uses quantitative methods. The data collection technique used by the researcher is the method of observation, interviews, and questionnaires carried out by applying the Plant vs Zombie learning media at SMPN 3 Sidoarjo. The results of the study are the effectiveness of the application of learning media based on the Plants vs Zombies Game in awakening the active role of students.

Keywords : *Learning Media, Plants vs Zombies Game, Islamic Religious Education*

Abstraksi

Di zaman sekarang, bukan lagi permainan sederhana yang digemari oleh anak-anak, akan tetapi lebih kepada game yang berbentuk aplikasi software. Salah satu game yang marak dimainkan oleh anak pada zaman sekarang ialah Game Plants vs Zombie. Di sisi

lain, Inovasi terkait pembelajaran sangat diperlukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran serta dapat mengoptimalkan penerimaan materi pada peserta didik. Guru harus bisa menciptakan sebuah inovasi dalam pembelajaran misalnya metode, media maupun model pembelajaran. Maka dari itu, dalam pembuatan media pembelajaran harus memperhatikan kegemaran peserta didik. Salah satunya yakni media pembelajaran yang diadopsi dari permainan *Game Plants vs Zombie* yang dimaksudkan untuk meningkatkan keaktifan serta hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan agama islam. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti yakni metode observasi, wawancara, dan kuesioner yang dilaksanakan dengan menerapkan media pembelajaran *Plant vs Zombie* di SMPN 3 Sidoarjo. Adapun hasil penelitian adalah keefektifan dari penerapan media pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombie* dalam membangkitkan peran aktif peserta didik.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *Game Plants vs Zombie*, Pendidikan Agama Islam

A. Pendahuluan

Dalam proses pembelajaran tidak pernah lepas dari berbagai macam komponen yang saling berkaitan diantaranya meliputi: metode, media, tujuan, serta materi. Komponen tersebut menjadi perhatian ketika seorang pendidik menetapkan pendekatan pada pembelajaran yang hendak dilakukan. Pendekatan pembelajaran yang menyenangkan akan membuat proses pembelajaran dapat berlangsung secara baik dan mampu untuk meningkatkan keaktifan dari peserta didik melalui proses pembelajaran. Sanjaya mengartikan pendekatan sebagai sudut pandang terhadap suatu proses pembelajaran. Istilah pendekatan merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang bersifat umum.¹ Jadi, dapat diketahui bahwa pendekatan pembelajaran ialah tahap awal penyusunan ide dalam memandang suatu objek kajian yaitu pembelajaran yang bertujuan untuk dijadikan sebagai pedoman pelaksanaan ide tersebut guna menggambarkan perlakuan yang akan dilakukan terhadap proses pembelajaran.

Dalam mata pelajaran PAI diperlukan ruang bagi peserta didik untuk lebih kritis dalam pembelajaran. Hal itu paling sering disebabkan oleh guru yang kurang mampu untuk mengembangkan serta memanfaatkan media-media pembelajaran yang ada, sesuai dengan situasi serta kondisi dari peserta didik. Mengutip pendapat Arief S, bahwa pemanfaatan media pada pembelajaran yang baik dan bervariasi bisa untuk mengatasi

¹ Abdullah, "Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa," *Edureligia*, vol. 01, no. 01, (2017), 47.

sikap-sikap yang pasif dari peserta didik.² Oleh karenanya, media yang dimodifikasi dari *Game Plants vs Zombies* ini dirasa tepat untuk diterapkan guna meningkatkan keaktifan peserta didik. Hal ini dikarenakan media *Game Plants vs Zombies* berbasis permainan yang diminati oleh anak-anak dan kalangan remaja yang tentunya menyenangkan sehingga keseluruhan peserta didik dapat ikut serta berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu mengikuti proses berdiskusi untuk menjawab soal. Media yang digunakan merupakan hasil modifikasi dari *game Plants VS Zombies* yang ada dalam *software* komputer maupun gadget. Adapun bentuk media ini ialah terbuat dari *Styrofoam* dilengkapi dengan gambar plants dan zombies seperti ada pada game yang terdapat dalam *software*. Modifikasi *game* ini dilakukan supaya peserta didik dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan dalam penerapannya peserta didik dapat bekerja sama satu sama lain sehingga dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik. Seperti permainan pada *software*, langkah-langkah penerapan media ini tidak berbeda jauh. Adapun penerapan media modifikasi *game plants VS zombies* ini ialah terdapat dua kelompok yaitu grup plants dan grup *zombies*, kemudian guru memberikan pertanyaan dengan bobot nilai yang berbeda semakin tinggi tingkat kesulitan soal maka semakin jauh gambar plants atau *zombies* untuk melangkah. Ketika ada salah satu grup yang telah sampai ke garis *finish* maka grup itulah yang menjadi pemenangnya.

Pemilihan media ini juga terdapat berbagai pertimbangan terkait kelebihan dan kekurangan dibandingkan game lainnya.

1) Kelebihan

- a) Menumbuhkan minat belajar siswa karena permainan ini merupakan permainan baru yang belum di coba oleh guru lain, sehingga siswa pasti akan lebih tertarik dan antusias.
- b) Dapat memperjelas materi pelajaran yang telah disampaikan dengan permainan tersebut
- c) Dapat meningkatkan keaktifan peserta didik
- d) Dapat memberikan kesan dalam proses pembelajaran sehingga materi pembelajaran mudah diingat peserta didik
- e) Dapat meningkatkan interaksi antar peserta didik

² Arif S.Sadiman, dkk, *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatan* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2011).

- f) Lebih menarik hati siswa karena termasuk media pembelajaran baru
- 2) Kekurangan
- a) Biaya pembuatan yang cukup banyak
 - b) Pembuatan media pembelajaran yang memerlukan waktu yang lama
 - c) Membutuhkan waktu yang cukup lama dalam menerapkan media pembelajaran ini

Pendekatan yang digunakan dalam proses pembelajaran ialah *Student centered/oriented approach* (pendekatan pembelajaran berpusat pada peserta didik).³ Pendekatan ini menjadikan peserta didik menjadi pusat dalam proses pembelajaran dengan menempatkan seorang peserta didik sebagai objek aktifitas belajar.⁴ Adapun rumusan masalah penelitian ini adalah keefektifan penerapan media pembelajaran dengan berbasis pada *game Plants vs Zombies* dalam meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, peningkatan setelah belajar peserta didik menggunakan media pembelajaran berbasis *game Plants vs Zombies*, serta keaktifan dari peserta didik pada proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang berbasis *game Plants vs Zombies*.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi, minat, serta keaktifan peserta didik terhadap mata pelajaran PAI. Selain itu, peserta didik dapat lebih mudah untuk memahami materi pelajaran PAI. Dominasi dalam pembentukan jiwa keagamaan serta integritas keberagaman pada suatu lembaga pendidikan, terkhusus pada lembaga formal yang kebanyakan bergantung terhadap pendidikan agama yang diberikan oleh sekolah tersebut. Hal ini berfungsi sebagai media perwujudan pendidikan yang mana tujuannya ialah pemikiran aqidah dan syariat Islam sebagai upaya penghambaan diri terhadap yang Maha Kuasa. Pada dasarnya, peserta didik tidak hanya dituntut untuk paham akan ajaran Islam saja, melainkan juga dijadikan sebagai fundamental kehidupan.

Menurut Azhar Arsyad, media pembelajaran ialah alat bantu yang digunakan dalam proses belajar baik didalam ataupun diluar kelas, lebih lanjut dijelaskan bahwa media pembelajaran merupakan komponen dari sumber belajar yang berisikan materi

³ Alvi Nugra Heni, dkk, "Pengaruh Pendekatan Pembelajaran *Student Centered Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran *Al-Qur'an Hadits*...", *JOM FTK UNIKS*, vol 1, no. 1, (Desember, 2019), 144.

⁴ Abdullah, *Pendekatan dan Model Pembelajaran*, 47.

intruksional di lingkungan siswa yang dapat untuk merangsang siswa agar mau belajar.⁵ Rayanda Asyar mengemukakan bahwa, media Pembelajaran dapat dipahami sebagai sesuatu yang bisa untuk menyalurkan pesan dari sumber secara terencana, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melaksanakan proses belajar secara lebih efisien serta efektif.⁶

Menurut Zakiah Daradjat, pendidikan agama Islam merupakan suatu upaya untuk mengasuh dan membentuk peserta didik supaya terus memahami ajaran dari Islam secara utuh dengan maksud untuk dapat diamalkan dalam kehidupan sehari-hari. Dari aspek sosial, pendidikan agama Islam bertujuan supaya dapat membimbing serta mengembangkan potensi dari peserta didik sesuai dengan bakatnya, oleh karena itu mereka memiliki keterampilan serta profesionalitas yang akan dibutuhkan setelah mereka lulus melalui jenjang pendidikan dan kelak mereka sudah siap untuk menghadapi dunia kerja.

Diharapkan dari penelitian ini dapat menambah wawasan serta pengetahuan tentang inovasi media pembelajaran dengan berbasis pada *game Plants vs Zombies* guna meningkatkan minat belajar dari peserta didik, juga diharapkan dapat menjadi sarana pengembangan ilmu pengetahuan secara teoritis yang dipelajari di perguruan tinggi. Penelitian dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk guru dalam menentukan model pembelajaran yang sesuai dengan minat peserta didik serta mampu menambah pengetahuan dan inspirasi tentang penerapan model pembelajaran *card sort* di tingkat sekolah menengah.

B. Teori / Konsep

1. Media pembelajaran

Untuk memperoleh keefektifan proses komunikasi antara guru dan murid, maka diperlukan media dalam pembelajaran. Peran media dan lingkungan belajar bagi siswa menjadi signifikan pada akhir tahun 1990-an. Dan semakin menjadi kebutuhan serta pusat perhatian selama decade pertama abad ke-21.⁷ Dari segi etimologi *medius* adalah asal kata dari media yang memiliki arti perantara. Media diartikan secara spesifik yakni sebagai alat grafis yang memiliki fungsi menangkap, menyusun, serta memproses

⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), 11.

⁶ Rayandra Asyraf, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran* (Jakarta: Gaung Persada Press, 2012), 15.

⁷ Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: TAHTA MEDIA GROUP, 2021), 31.

informasi baik dalam bentuk visual maupun verbal. Hamidjodjo menyebutkan, media ialah alat yang dijadikan perantara oleh penyebar ide yang mana dengan media gagasan yang disampaikan akan diterima oleh audiens atau penerima. Sedangkan menurut Blacks dan Horalsen, media dapat disebut sebagai saluran komunikasi yang mana dapat membantu menyampaikan pesan dari komunikator ke komunikan.⁸ Istilah media menurut *Association of Education and Communication Technology* (AECT) merupakan perantara sebagai penyalur informasi.⁹ Dari pengertian yang beragam diatas, dapat disimpulkan bahwa media dapat diartikan sebagai alat dalam kegiatan komunikasi antara komunikator dan komunikan sehingga informasi tersebut dapat diterima dengan mudah. Adapun sistem pembelajaran dikenal dengan sistem intruksional.

Kata pembelajaran sendiri bersumber dari Bahasa Inggris yakni “*instruction*” yang merupakan terjemahan dari bahasa Yunani “*instructus*” atau “*intruere*” yang berarti menyampaikan pikiran.¹⁰ Sedangkan secara terminology pembelajaran dipahami sebagai proses komunikasi antara siswa dan guru dengan sumber belajar serta media yang digunakan agar dapat terjadi perubahan dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Pada umumnya media pembelajaran dipahami sebagai bahan, alat, maupun metode sebagai pengantar informasi dari pendidik kepada peserta untuk meningkatkan motivasi belajar siswa serta dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar secara utuh dan bermakna. Kemp & Dayton menjelaskan bahwa media pembelajaran memiliki tiga fungsi pokok, yaitu memotivasi minat, menyediakan informasi, dan tujuan belajar. Maksudnya adalah pesan yang terkandung di dalam media harus menyertakan peserta didik dalam wujud kegiatan nyata. Selain itu, media pembelajaran wajib dapat memenuhi kebutuhan siswa serta menciptakan pengalaman yang bermakna.¹¹

2. Definisi Pendidikan Agama Islam

Zakiah Daradjat mengemukakan bahwa pendidikan agama Islam adalah upaya guna membentuk serta membimbing siswa untuk mendalami ajaran Islam dengan utuh yang bertujuan agar dapat mengaktualisasikan dan menjadikan Islam sebagai filosofi hidup.¹²

⁸ M. Miftah, “Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa,” *Jurnal Kwangsan*, vol. 1, no. 2, (2013), 97

⁹ Hamzah dan Nina Lamatenggo, *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran* (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2011), 121.

¹⁰ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya* (Jakarta: PT. Rineka Cipta: 2008), 265.

¹¹ Ibid., 35.

¹² Abdul Madjid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2004), 130.

Dari aspek sosial, pendidikan agama Islam dimaksudkan untuk mengarahkan dan meng-*upgrade* kemampuan sesuai dengan bakat peserta didik, sehingga mereka memperoleh keterampilan dan profesionalitas yang kan dibutuhkan setelah mereka lulus dari jenjang pendidikan serta nantinya mampu menghadapi dunia kerja.¹³ Tayar Yusuf memberikan definisi pendidikan agama islam adalah upaya untuk mengalihkan pengalaman, pengetahuan, kecakapan, dan ketrampilan oleh generasi tua kepada generasi muda supaya menjadi manusia yang bertakwa kepada Allah.¹⁴ Sedangkan Zuhairini menyebutkan bahwa pendidikan agama islam adalah upaya pembentukan kepribadian peserta didik agar hidup sesuai dengan ajaran islam dan menggapai kebahagiaan dunia akhirat.¹⁵ Dari definisi-definisi yang telah disebutkan, dapat dipahami bahwa pendidikan agama islam upaya pengajaran dalam membentuk kepribadian peserta didik sehingga sesuai dengan petunjuk ajaran agama islam dan menjadi pribadi yang memiliki ketakwaan kepada Allah. Pengajaran pendidikan agama islam dapat dilakukan dengan memberikan teladan, melatih ketrampilan berbuat, memberi motivasi serta menciptakan lingkungan sosial yang dapat menjadi sarana untuk membentuk pribadi muslim. Maka dari itu, perlu adanya kegiatan, sarana, pra sarana, serta usaha untuk menunjang keberhasilannya.

C. Metode Penelitian

Survey dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena mengkaji tentang peningkatan keefektifan dan hasil belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Menurut Punch (1988), metode kuantitatif adalah metode penelitian yang empiris di mana data-datanya dalam bentuk sesuatu yang dapat dihitung. Metode ini memperhatikan pengumpulan dan analisis data dalam bentuk numerik. Hasil presentase angket dan hasil dari pre-test serta post-test tentang media pembelajaran sebagai bahan uji kepahaman serta tingkat keaktifan peserta didik merupakan data kuantitatif.

Sumber data primer dari penelitian ini ialah observasi , wawancara, dan kuesioner yang dilaksanakan di kelas VIII-C SMPN 3 Sidoarjo. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VIII di SMPN 3 Sidoarjo. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling/probability sampling*. *Simple random sampling* atau sampel acak sederhana adalah teknik pengambilan sampel dengan memberikan

¹³ Imam Syafe'i, "Tujuan Pendidikan Islam," *Jurnal Pendidikan Islam (Al-Tadzkiyyah)*, vol. 6, (November, 2015), 13.

¹⁴ Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama*, 130.

¹⁵ Zuhairini, *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Malang: UIN Press, 2004), 11.

kesempatan yang sama kepada populasi untuk dijadikan sampel. Berdasarkan data hasil observasi didapatkan sampel sebanyak 15 orang dari kelas VIII-C SMPN 3 Sidoarjo pada tahun ajaran 2021/2022

Teknik pengumpulan data difokuskan pada data primer, adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan cara observasi, wawancara, dan kuesioner. Observasi dilakukan untuk mengetahui penerapan media berbasis *Game Plants vs Zombies* di SMPN 3 Sidoarjo. Peneliti melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam mengenai proses pembelajaran yang digunakan. Peneliti menggunakan angket, *pre-test* dan *post-test* yang berisi pernyataan-pernyataan serta pertanyaan-pertanyaan dan alternatif jawaban yang diisi oleh responden dengan menggunakan pengukuran skala likert. Rumus skala likert pada pengujian lembar observasi dan uji *paired sample t-test* digunakan mengetahui perbedaan hasil *pre-test* dan *post-test*.

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis model interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik penarikan kesimpulan pada penelitian ini ialah menggunakan teknik induktif. karena penarikan kesimpulan pada penelitian ini mengungkapkan data-data kemudian ditarik sebuah kesimpulan.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Penerapan Media Pembelajaran berbasis *Game Plants VS Zombies* pada Mata Pelajaran PAI

Hasil Angket Penerapan Media Pembelajaran berbasis *Game Plants VS Zombies*

Dalam mengukur keefektifan pembelajaran di kelas dapat ditunjukkan melalui aspek dari keterlibatan dan hasil belajar yang diperoleh peserta didik. Seperti halnya yang dikemukakan Setyosari, bahwasannya pembelajaran dengan kategori efektif dapat dilihat apabila peran aktif dan hasil belajar peserta didik maksimal.¹⁶ Karena keaktifan merupakan suatu kegiatan yang bersifat fisik serta mental, dimana belajar harus ditempuh dengan berbagai macam aktivitas. Keaktifan peserta didik dalam belajar merupakan suatu unsur paling mendasar dan terpenting dalam keberhasilan pembelajaran. Hakikatnya, keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran dapat ditinjau dari

¹⁶ Setyosari, "Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas," *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, vol. 1, no. 1, (2014), 20

aktivitasnya dalam kelas. Indikator yang sekiranya menjadi bahan ukur dari keaktifan peserta didik yaitu peserta didik mampu memaparkan jawaban secara jelas dan tepat terkait pertanyaan yang diajukan oleh guru, mampu menyampaikan materi yang telah disampaikan, serta mampu mengerjakan dan menjawab dengan tepat tugas yang diberikan guru.¹⁷

Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kelas VIII-C di SMPN 3 Sidoarjo masih belum cukup aktif terkhusus dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Indikator dari perilaku peserta didik yang dapat dikatakan tidak aktif antara lain, minimnya peserta didik yang mengikuti pembelajaran secara aktif, seperti dalam hal mengemukakan pendapat, bertanya, menjawab pertanyaan, serta pengerjaan tugas. Hal itu ditunjukkan ketika penulis melakukan PTK di SMPN 3 Sidoarjo, sedikit siswa yang mampu untuk menjawab dan tidak adanya peserta didik yang bertanya atau mengemukakan pendapat dalam pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik dikategorikan cukup pasif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Melalui hasil tahap observasi pra siklus menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran pendidikan agama islam di SMAN 3 Sidoarjo tersebut kurang menarik dan kurang dapat menjadikan peserta didik aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan poin lembar observasi terkait dengan keaktifan siswa diperoleh jumlah poin hanya 21 dari jumlah maksimal poin yaitu 48. Dari tabel diatas total skor untuk data hasil observasi adalah 21 pengkategorian berdasarkan rentang skor ideal yaitu :

- a. Total skor maksimal didapat dari perkalian dari skor paling tinggi dikalikan jumlah aspek yang dinilai yaitu $4 \times 12 = 48$
- b. Total skor minimal didapat dari perkalian dari skor terendah dikalikan jumlah aspek yang dinilai yaitu $1 \times 12 = 12$

$$\text{Rumus Interval} = \frac{100}{\text{Jumlah Skor (Likert)}} = \frac{100}{4} = 25$$

$$\begin{aligned}\text{Hasil akhir} &= \text{total skor} / \text{jumlah skor maksimal} \times 100 \\ &= 21/48 \times 100 \\ &= 43,75\%\end{aligned}$$

¹⁷ Emosda dan Putri, “ Hubungan gaya mengajar guru dengan keaktifan belajar siswa sekolah dasar,” *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, vol. 3, no.1, (2018), 92

Ditinjau dari hasil olahan data tersebut, maka dapat disimpulkan pada tahap pra siklus, keterlibatan peserta didik termasuk kategori rendah dengan hasil total akhir menunjukkan angka 43,75. Rendahnya tingkat keaktifan peserta didik ini akan mempengaruhi hasil belajar, maka perlu ditemukan sebuah solusi untuk meningkatkan keaktifan peserta didik yakni dengan mengaplikasikan media pembelajaran yang menyenangkan. Pernyataan ini selaras dengan pandangan yang dipaparkan oleh Sudjana, bahwa pemecahan permasalahan keaktifan peserta didik dapat diatasi menggunakan media pembelajaran sebagai perantara untuk mendapatkan informasi atau memperoleh pengalaman secara abstrak dan konkret.¹⁸

Oleh karena itu, media yang diaplikasikan adalah media berbasis *Game Plants vs Zombies*. Media pembelajaran ini diadopsi dari aplikasi *game* yang ada di komputer dan *handphone*. Namun media pembelajaran ini dimodifikasi dalam bentuk hardware yang terbuat dari *styrofoam* dan kertas karton. Cara membuatnya cukup sederhana yaitu pertama, membuat papan *game plant vs zombie* dari *styrofoam* yang dilapisi kertas karton berwarna hijau sebagai rumput. Kertas karton tersebut bagi menjadi 4 dan beri jarak perbidang satu meter untuk lintasan permainan. Untuk wayang dibuat dari gambar karakter dari *plants vs zombies* dalam aplikasi komputer. Gunting sesuai pola dan tambahkan kardus agar menjadi 3 dimensi. Adapun cara memainkannya adalah guru membagi peserta didik menjadi 2 kelompok yakni kelompok *plants* dan kelompok *zombies*. Setelah itu guru memberi intruksi peraturannya. Jika soal yang dilontarkan guru dijawab benar oleh salah satu kelompok, maka kelompok tersebut maju satu langkah. Sebaliknya jika salah, maka kelompok tersebut mundur satu langkah. Bagi kelompok yang paling pertama meletakkan wayangnya ke titik akhir, maka itulah pemenangnya. Wayang boleh berganti-ganti agar menarik.

Dari hasil observasi setelah peneliti menerapkan media pembelajaran *Plant vs Zombie* adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Hasil akhir} &= \text{total skor/jumlah skor maksimal} \times 100 \\ &= 44/48 \times 100 \\ &= 91,66\end{aligned}$$

¹⁸ Sageileppak, M, "Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan media papan tempel gambar mata pelajaran PKN," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, (2015), 5.

Dari hasil akhir lembar observasi terkait keaktifan peserta didik setelah dilakukan penelitian didapat skor 91,66 skor tersebut menunjukkan kategori sangat tinggi. Dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penerapan media pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombies* terhadap keaktifan peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 3 Sidoarjo.

Hasil Presentase Angket Media Pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombie*

Berikut adalah tabel rekapitulasi data angket tentang tentang penerapan media pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombies*:

Skor (S)	Frekuensi (F)	Skor (S)X Frekuensi (F)
1	0	0
2	10	20
3	31	93
4	62	248
5	47	235
Jumlah	150	596

Dari tabel diatas total skor untuk penerapan media pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombie* adalah 596. Pengkategoriannya yaitu:

- Total nilai maksimal didapat dari perkalian dari skor tertinggi, jumlah pertanyaan, dan jumlah penjawab yaitu $5 \times 10 \times 15 = 750$
- Total nilai maksimal diperoleh dari perkalian dari skor terendah, jumlah pertanyaan, dan jumlah penjawab yaitu $1 \times 10 \times 15 = 150$

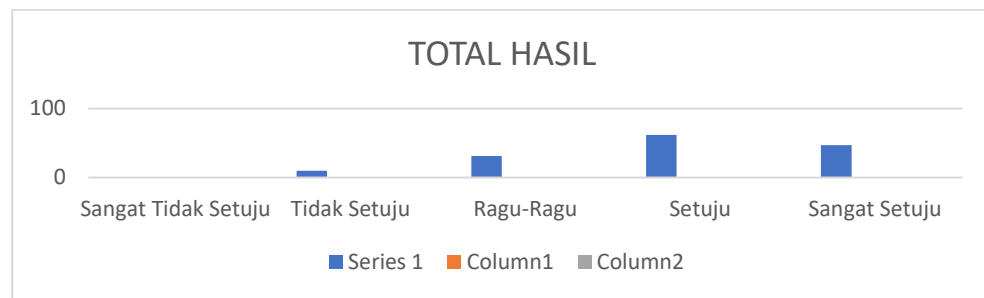
Diketahui rentang skor = (Skor maksimal- skor minimal) :5

$$= (750-150):5$$

$$=120$$

Berdasarkan hasil penelitian, skor dari minatnya peserta didik terhadap penerapan media pembelajaran berbasis game plants vs zombies sebesar 596 termasuk dalam kategori tinggi, jika dipresentasikan maka, $\frac{\sum SXF}{\sum Skor Tertinggi} \times 100\% = \frac{596}{750} \times 100\% = 79,4\%$ atau 0,794.

Nilai di atas menunjukkan interval 0,60-0,799 yaitu dengan kategori tinggi. Berikut diagram hasil olahan data angket terkait minat peserta didik dalam penerapan media pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombies*.



Hasil olahan data dalam bentuk diagram tersebut menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombies* dikatakan tinggi. Apabila media pembelajaran dapat menumbuhkan rasa minat belajar peserta didik, maka akan timbul perasaan senang dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Hasil Presentase Pre-Test dan Post-Test

SMPN 3 Sidoarjo mempunyai kebijakan ganjil genap, dimana pembelajaran masuk secara bergantian sesuai dengan nomor absen. Adapun hasil pre-test dan post-test terhadap materi Ibadah Puasa di SMPN 3 Sidoarjo adalah sebagai berikut. Pretest adalah hasil belajar siswa sebelum diterapkan media pembelajaran *game plant vs zombie*. Dan posttest adalah hasil belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran tersebut.

No	Nama	Pretest	Posttest
1	Harum	95	75
2	Adam	35	45
3	Ovie	50	70
4	Rahmatullah	85	100
5	Yuwanda	50	30
6	Fauzan	25	25
7	Dhiya	95	85
8	Bagas	55	75
9	Silvia	50	65
10	Abdillah	60	70
11	Rasya	60	90
12	Adinda	90	95
13	Cindy	45	70
14	Faizal	20	55
15	Demas	45	75

Berdasarkan hasil uji *pre-test* dan *post-test* tentang Ibadah Puasa dengan uji normalitas menggunakan aplikasi SPSS, maka diperoleh signifikansi *pre-test* sama dengan 0,170 dan signifikansi *post-test* sama dengan 0,307. Ini berarti bahwa signifikansi kedua data tersebut lebih dari 0,05 maka H_0 ditolak. Yang berarti bahwa kedua data tersebut berdistribusi normal. Selanjutnya data tersebut diuji dengan Paired Sampel T-Test. Dari uji Paired Sampel T-Test diperoleh hasil sebagai berikut.

T-Test

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	57.33	15	24.044	6.208
	Posttest	68.33	15	21.849	5.641

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pretest & Posttest	15	.718	.003

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-11.000	17.341	4.477	-20.603	-1.397	-2.457	14	.028

Pada kotak *Paired Samples Correlations* dihasilkan signifikansinya sama dengan 0.03. Dengan demikian, $Sig < 0,05$, maka berarti ada korelasi antara *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan pada kotak *Paired Samples Test* dihasilkan signifikansi sama dengan 0,028. Ini berarti Sig kurang dari 0,05, maka H_0 ditolak. Maka diketahui bahwa terdapat perbedaan hasil antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Sedangkan dari hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test* pada kotak *Paired Samples Statistics* didapatkan *mean* *pre-test* adalah 57,33 dan *mean* *post-test* adalah 68,33. Hasil diatas menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa kelas VIII-C di SMPN 3 Sidoarjo setelah diterapkan media pembelajaran *Game Plants vs Zombies*.

Peningkatan hasil belajar ini juga merupakan hasil dari keaktifan peserta didik selama pembelajaran. Telah dijelaskan sebelumnya bahwa indikator peserta didik dapat dikatakan aktif dalam pembelajaran yaitu salah satunya meningkatnya hasil belajar peserta didik. Dibuktikan dengan hasil data uji *statistic* diatas, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis *game plants vs Zombies* berhasil untuk meningkatkan keaktifan peserta didik ditinjau dari hasil belajar.

2. Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Peserta Didik (Analisis dan Pembahasan)

Keaktifan Peserta Didik

Belajar dan mengajar merupakan suatu kegiatan yang terjadi di lingkungan sekolah atau suatu lembaga pendidikan, subjek dan objek dari kegiatan pembelajaran ialah peserta didik. Agar tercapai tujuan pengajaran, peserta didik diharapkan dapat aktif ketika proses pembelajaran. Penilaian peserta didik dinilai dari dua segi yaitu dari segi fisik dan segi kejiwaan. Apabila keaktifannya terjadi pada segi fisik saja, pencapaian dari tujuan pembelajaran tidak dapat dicapai. Kondisi seperti ini sama halnya tidak menunjukkan perubahan pada peserta didik. Pada esensinya belajar merupakan perubahan yang terjadi pada seseorang setelah menjalankan kegiatan belajar.¹⁹ Menurut Mulyasa, pembelajaran dapat disebut berhasil dan berkualitas apabila peserta didik berperan aktif dalam proses belajar mengajar.²⁰

Dalam pendidikan terdapat interaksi antara guru dengan peserta didik. Nana Sudjana menyatakan, terdapat beberapa hal yang mencerminkan keaktifan peserta didik, diantaranya yaitu mengerjakan tugas belajar, terlibat aktif dalam memecahkan persoalan, bertanya kepada teman atau gurunya ketika terdapat suatu persoalan yang kurang dipahami, berupaya untuk mencari cara guna memecahkan suatu persoalan, ikut serta dalam diskusi kelompok dengan baik, serta mampu mengetahui kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh dalam mengikuti proses pembelajaran.²¹

Faktor-Faktor dari Keaktifan Peserta Didik

Dua faktor menjadi pengaruh keaktifan peserta didik yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal terbagi menjadi dua, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Adapun faktor eksternal yaitu sarana prasarana, letak sekolah, kegiatan pembelajaran, lingkungan sosial, serta teman sebaya.²²

Menurut Moh. Uzer Usman, terdapat beberapa kegiatan guru yang dapat berpengaruh terhadap keaktifan peserta didik. Hal tersebut adalah guru menarik perhatian dan memberi motivasi kepada peserta didik, akibatnya peserta didik mampu berperan aktif pada

¹⁹ Aprida pane, Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan pembelajaran”, *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, vol. 3, no.2, Desember 2017, 334.

²⁰ Mulyasa, *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan Implementasi* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2002).

²¹ Nana Sudjana, *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Sinar Baru Algesindo, 2004).

²² Payon, Farida Feni., dkk, “Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD,” *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, vol. 9, no. 2, (2021).

aktivitas pembelajaran; memaparkan tujuan instruksional; menjelaskan kompetensi belajar kepada peserta didik; memberi rangsangan yang berupa masalah atau konsep; memberikan peserta didik petunjuk cara mempelajari, memunculkan kegiatan, partisipasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran; memberikan umpan balik; memberikan tugas berupa tes, sehingga kemampuan peserta didik dapat terukur dan selalu terpantau; serta memberikan refleksi terhadap materi yang disampaikan di akhir pembelajaran.²³

Jadi, keaktifan peserta didik dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor dan cara yakni dengan menciptakan pembelajaran yang menarik, memberikan dorongan atau motivasi yang kurang terlibat secara aktif.

E. Penutup

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan tentang hasil dari penelitian yang didapat dari presentase responden pada angket yang diberikan kepada peserta didik kelas VIII-C di SMPN 3 Sidoarjo. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa *Game Plants vs Zombies* yang digunakan menarik, menyenangkan, dan sangat mudah. Adanya metode konvensional (ceramah) membuat peserta didik jenuh dan cenderung suka bermain *handphone* atau mengobrol dengan teman lainnya saat pembelajaran. Selain itu, peserta didik juga merasa jenuh jika hanya mengikuti pembelajaran dengan mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi tanpa ada interaksi secara langsung. Oleh karena itu, peserta didik dapat mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik apabila menggunakan suatu media pembelajaran, yaitu *Game Plants vs Zombies* daripada menggunakan metode ceramah. Media pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombies* ini berhasil membuat peserta didik semangat dan antusias belajar di dalam kelas, terutama pada mata pelajaran PAI. Media ini juga dapat membantu peserta didik untuk memahami materi Pendidikan Agama Islam, misalnya materi tentang ibadah puasa. Selama belajar dengan media pembelajaran berbasis *Game Plants vs Zombies* peserta didik mampu terlibat aktif dalam pembelajaran, juga berani mengemukakan pendapat.

Sedangkan hasil penelitian yang bersumber dari data *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil antara *pre-test* dan *post-test*. Dari rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik

²³ Mohammad Uzer Usman, *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar* (PT. Remaja Rosdakarya: Bandung, 1993).

kelas VIII-C di SMP Negeri 3 Sidoarjo setelah diterapkan media pembelajaran *Game Plants vs Zombies*.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah. (2017). Pendekatan dan Model Pembelajaran yang Mengaktifkan Siswa. *Edureligia*, 01(01).
- Aprida pane, Muhammad Darwis Dasopang, “Belajar dan pembelajaran”, *Fitrah Jurnal Kajian Ilmu-ilmu Keislaman*, Vol. 3, No.2, Desember 2017.
- ’Arif S, S., & dkk. (2011). *Media Pendidikan, pengertian, pengembangan dan pemanfaatan*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Asyraf, Rayandra Asyraf. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Emosda, E., & ’Putri, E. (2018). Hubungan gaya mengajar guru dengan keaktifan belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Gentala Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Hamzah, Nina Lamatenggo. (2011). *Teknologi Komunikasi & Informasi Pembelajaran*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, Muhammad, dkk. (2021). *Media Pembelajaran*. Klaten: TAHTA MEDIA GROUP.
- Heni, A. N., & dkk. (2019). Pengaruh Pendekatan Pembelajaran Student Centered Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadits Kelas Xi di Ma Bahrul Ulum Kecamatan Singingi Kabupaten Kuantan Singingi. *JOM FTK UNIKS*, 01(01).
- M, Sageileppak. (2015). Upaya meningkatkan keaktifan belajar siswa menggunakan media papan tempel gambar mata pelajaran PKN. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*.
- Madjid, Abdul. Dian Andayani. (2004). *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasi Kurikulum 2004*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Miftah, M. (2013). Fungsi, dan Peran Media Pembelajaran sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2).
- Mulyasa. (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah: Konsep, Strategi dan Implementasi*. Remaja Rosda Karya.
- Nana, S. (2004). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Sinar Baru Algesindo.
- Payon, Farida Feni., & dkk. (2021). Faktor yang Mempengaruhi Keaktifan Belajar Peserta Didik Kelas III SD. *Jurnal Ilmiah Kontekstual*, 9(2).
- Sardiman. (2001). *Interaksi dan Motivasi belajar Mengajar*. Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan pembelajaran yang efektif dan berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1(1).
- Syafei’i, I. (2015). Tujuan Pendidikan Islam. *Al-Tadzkiyyah*, 6.

- Usman, U. (1993). *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. P.T Remaja Rosdakarya.
- Warsita, Bambang. (2008). *Teknologi Pembelajaran, Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Zuhairini. (2004). *Metodologi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Malang: UIN Press.

Paedagogie