

Pengembangan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan pada Mata Kuliah Agama Islam di AKN Putra Sang Fajar Blitar Menggunakan Model 4-D Thiagarajan

Muchamad Saiful Muluk

Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar
Blitar
saifulalmuluk@gmail.com

Ibnu Athaillah

Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar
Blitar
atha.16nu@gmail.com

***Abstract:** Learning theoretical subjects at Vocational Colleges (PTV) is very identical to practice, but has its own challenges, including the general basic subjects (MKDU) of Islamic Religion. The problem with Islamic religious education in higher education, apart from the curriculum, teacher competency, differences in the quality of student understanding, and scientific dichotomy, is that there is also a very small learning portion (around 2 credits) from other subjects. This condition requires creative innovation, one of which is the development of game-based learning. This research focuses on developing a game-based learning method with Thiagarajan 4D model on Muslim Personality material which consists of 4 stages, namely defining, designing, developing and disseminating. Research data was collected by interviews, observation and documentation. The design of this game-based learning method has been validated by material and game experts, tested on a small scale and implemented in classrooms. Based on the validation results from material experts and game experts, the results showed that game-based learning designs are very suitable for use. The results of small-scale trials and implementation in classrooms show that students are enthusiastic, actively discussing, asking and answering, confident, and eager to participate in learning without feeling sleepy. Game-based learning methods can be used as an effective way to teach theory courses.*

***Keywords:** Game based learning, Islamic education, 4D Thiagarajan Model*

Abstrak: Pembelajaran mata kuliah teori di perguruan tinggi vokasi (PTV) yang identik dengan prakteknya memiliki tantangan tersendiri, termasuk mata kuliah dasar umum (MKDU) Agama Islam. Problematika pendidikan agama Islam di perguruan tinggi umum selain kurikulum, kompetensi pendidik, perbedaan kualitas pemahaman peserta didik, dan dikotomi keilmuan juga porsi belajar yang sangat sedikit (2 SKS). Hal ini memerlukan inovasi kreatif, salah satunya adalah pengembangan pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*). Penelitian ini berfokus pada pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan dengan model 4D Thiagarajan pada materi kepribadian muslim yang terdiri dari 4 tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*dessiminate*). Data penelitian

dikumpulkan dengan wawancara, observasi dan dokumentasi. Desain pembelajaran berbasis permainan ini telah divalidasi oleh beberapa ahli materi dan ahli permainan, serta diujicobakan dalam skala kecil dan diterapkan dalam setting kelas. Berdasarkan hasil validasi ahli materi dan ahli permainan, diperoleh hasil bahwa desain pembelajaran berbasis permainan sudah sesuai dan layak digunakan. Hasil ujicoba dalam skala kecil dan penerapan dalam setting kelas menunjukkan mahasiswa antusias, aktif berdiskusi, bertanya dan menjawab, percaya diri, serta penuh semangat mengikuti pembelajaran tanpa mengantuk. Metode pembelajaran berbasis permainan dapat dijadikan sebagai cara belajar mengajar efektif mata kuliah teori.

Kata kunci: Pembelajaran berbasis permainan, Pendidikan Agama Islam, Model 4D Thiagarajan

PENDAHULUAN

Aktifitas pembelajaran merupakan bagian penting dan tidak terpisahkan dalam system pendidikan di Indonesia, baik dalam pendidikan pra sekolah, dasar, menengah, maupun pendidikan tinggi. Menurut Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Indonesia, pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar tertentu. Proses pembelajaran dimaksudkan untuk mengembangkan potensi diri peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.¹ Nah, berdasarkan tujuan pendidikan nasional tersebut, dalam mewujudkan manusia yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia diejawantahkan dalam mata kuliah pengembangan kepribadian di perguruan tinggi, salah satunya adalah mata kuliah agama Islam. Hal ini sesuai dengan SK Dirjen Dikti No. 38/2022, bahwa tujuan umum pendidikan agama Islam di perguruan tinggi sebagai landasan pengembangan kepribadian kepada mahasiswa agar menjadi kaum intelektual yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, luhur dalam budi pekerti, filosofis dalam berfikir, dinamis dan rasional dalam bersikap, luas dalam wawasan, dan mengutamakan kepentingan nasional dengan mengembangkan dan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.²

Dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam di perguruan tinggi umum (PTU), ada beberapa problematika mendasar yang perlu diperhatikan. Menurut Komaruddin Hidayat,

¹ (Undang Undang Republik Indonesia), *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003.

² Arifin Muzayyin, *Kapita Selektta Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008), hlm. 197.

problematika pendidikan agama Islam di PTU, yaitu 1) orientasi pendidikan agama Islam lebih pada belajar ilmu agama, bukan pada penerapan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari; 2) kurang adanya strategi dan pemilihan materi-materi pendidikan agama, sehingga muatan prinsipil sering terlewatkan, dan 3) kurangnya penjelasan dan penguasaan pokok ajaran agama Islam sehingga materi jauh dari makna, konteks, dan spririt Islam.³ Sementara menurut Muhammad Zaki, ada 3 problem pendidikan agama Islam di PTU, diantaranya adalah rendahnya pemahaman mayoritas peserta didik terhadap nilai-nilai ajaran agama Islam, kompetensi dosen agama Islam yang belum memadai, dan porsi belajar mata kuliah agama Islam sangat sedikit yang diberikan hanya pada semester awal dengan 2 SKS.⁴

Lebih lanjut, Akhmad Said menjelaskan problematika pendidikan agama Islam di sekolah dan PTU terkait masalah kurikulum, guru dan dosen, metode pembelajaran dan adanya dikotomi antara pendidikan umum dan agama. Dilihat dari segi kurikulum di PTU pendidikan agama Islam sangat terbatas 2 SKS selama masa kuliah. Dilihat dari segi guru dan dosen, masih belum ada standarisasi kompetensi dan kualifikasi akademik dosen agama, dibuktikan mata kuliah agama Islam diajarkan oleh guru/dosen yang tidak sesuai kualifikasi. Dilihat segi metode pembelajaran, masih banyak guru/dosen memperlakukan peserta didik sebagai objek, sehingga metode pengajaran yang digunakan cenderung menggunakan ceramah. Dilihat dari segi dikotomi, terjadi pemisahan pendidikan agama Islam dan pendidikan umum, sehingga terjadi parsialisasi nilai moral dengan mata kuliah yang ada.⁵

Dalam proses pembelajaran agama Islam di perguruan tinggi vokasi (PTV), ada tantangan tersendiri yang dihadapi oleh pendidik, terkait konstruk mata kuliah Agama Islam sebagai mata kuliah teori, sementara konstruk umum mata kuliah di pendidikan vokasi adalah mata kuliah praktek. Hal ini mengakibatkan kurangnya minat mahasiswa untuk mempelajari mata kuliah agama Islam dan memunculkan adanya semacam asumsi dari mahasiswa, bahwa mata kuliah agama Islam tidak penting karena sudah diajarkan di lembaga pendidikan sebelumnya. Berangkat dari adanya problematika dan tantangan yang dihadapi pendidik mata kuliah agama Islam tersebut, maka perlu solusi dan inovasi kreatif yang untuk menjadikan

³ Komaruddin Hidayat, dalam "Reposisi Studi Islam di Perguruan Tinggi" pengantar untuk Buku Teks Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum (Jakarta: Direktorat Perguruan Tinggi Agama Islam Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2001), hlm. vii-viii.

⁴ Muhammad Zaki, 'Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum Berbasis Multikulturalisme', Nur El-Islam, 2.1 (2015), hlm. 41-54.

⁵ Akhmad Said, 'Problematika Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Perguruan Tinggi Umum', TA'LIMUNA: Jurnal Pendidikan Islam, 2.2 (2018), hlm. 92 <<https://doi.org/10.32478/ta.v2i2.139>>.

pembelajaran agama Islam lebih efektif dan efisien. Salah satu inovasi kreatif yang dapat dilakukan adalah dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dalam proses pembelajaran. Penerapan metode pembelajaran berbasis permainan akan mengubah paradigma pembelajaran yang awalnya berfokus pada pendidik (*teacher center*) menjadi berfokus pada peserta didik (*student center*)⁶. Hal ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme yang menyatakan bahwa proses belajar akan lebih efektif dan bermakna jika peserta didik lebih banyak terlibat aktif dalam membangun pengetahuan secara mandiri.⁷

Penelitian ini memaparkan tentang pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan pada materi kepribadian muslim mata kuliah agama Islam di Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar (AKN Blitar). Pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan dilakukan dengan model 4D oleh Thiagarajan, yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*.⁸ Tahap *define* (pendefinisian) merupakan tahap awal yang berisikan kegiatan berupa analisis awal-akhir, analisis materi, analisis peserta didik, dan analisis spesifikasi tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tahap *design* (perancangan) dalam konteks penelitian adalah merancang cara dan metode pembelajaran yang sesuai dengan target capaian pembelajaran yang diinginkan. Tahap *develop* (pengembangan) adalah tahap mengembangkan metode pembelajaran yang berisi validasi ahli dan uji coba model. Tahap *disseminate* (penyebaran) dalam konteks penelitian ini adalah menerapkan hasil pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan dalam setting kelas perkuliahan. Pengembangan model 4D dalam konteks pendidikan bertujuan untuk mengembangkan produk dan menguji keefektifannya.⁹

Penelitian serupa tentang pengembangan pembelajaran berbasis permainan sudah banyak dilakukan oleh peneliti lain. Misalnya penelitian oleh Affan Mahtarami dan M. Noor Ifansyah dengan judul “Pengembangan Game Pembelajaran Otomata Finit” menyatakan bahwa game dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang lebih efektif dalam mengajarkan dan

⁶ Komang Redy Winatha and I Made Dedy Setiawan, ‘Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar’, *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), 198–206 <<https://doi.org/10.24246/J.JS.2020.V10.I3.P198-206>>.

⁷ Suparlan, ‘Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran’, *ISLAMIKA*, 1.2 (2019), 79–88 <<https://doi.org/10.36088/ISLAMIKA.V1I2.208>>.

⁸ Dian Kurniawan and Sinta Verawati Dewi, ‘Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan’, *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3.1 (2017) <<https://doi.org/10.37058/JSPENDIDIKAN.V3I1.193>>.

⁹ Khaerul Fajri and Taufiqurrahman, ‘Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam’, *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2.1 (2017), 1–15.

memperdalam materi dibandingkan menggunakan modul belajar.¹⁰ Namun penelitian pengembangan permainan tersebut diterapkan dalam bidang ilmu bahasa, bukan dalam bidang agama Islam. Penelitian lain dari Muhammad Zainuddin, Mardianto dan Hasan Matsum yang berjudul “*Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials*” meneliti tentang pengembangan media permainan berbasis aplikasi dan efektifitas penerapannya pada materi pendidikan agama Islam di Madrasah Aliyah (MA). Dari penelitian ini didapatkan hasil bahwa media permainan berbasis aplikasi dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.¹¹ Penelitian tersebut meneliti pengembangan permainan dalam bidang agama Islam, namun objek penelitiannya adalah siswa MA yang nota bene-nya sekolah berbasis agama Islam, tentunya memiliki kompetensi bidang keilmuan agama Islam yang seragam. Penelitian lain oleh Wardia, Punaji Setyosari dan Saida Ulda dengan judul “Efektivitas Penggunaan *Game Based Learning* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP” meneliti tentang penggunaan produk permainan dalam pembelajaran materi hokum bacaan tanwin di SMP. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya perbedaan uji pretest dan posttest serta adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan kategori sedang.¹²

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu tersebut, focus dalam penelitian ini adalah mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan pada materi kepribadian muslim mata kuliah agama Islam dan penerapannya dalam seting kelas di Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar. Metode pembelajaran berbasis permainan yang dikembangkan diasumsikan dapat meningkatkan minat dan semangat mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan teori, menjadikan proses pembelajaran yang asyik dan menyenangkan, serta meningkatkan partisipasi mahasiswa di dalam kelas.

METODE PENELITIAN

¹⁰ Affan Mahtarami and M. Noor Ifansyah, ‘PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN OTOMATA FINIT’, *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1.1 (2015) <<http://www.jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/1135>> [accessed 23 August 2023].

¹¹ Muhammad Zainuddin, Mardianto Mardianto, and Hasan Matsum, ‘Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials’, *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2023), hlm. 13–24 <<https://doi.org/10.31538/NZH.V6I1.2824>>.

¹² Wardia Wardia, Punaji Setyosari, and Saida Ulda, ‘Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP’, *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5.4 (2022), 337–48 <<https://doi.org/10.17977/UM038V5I42022P337>>.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*research and development*). Penelitian pengembangan adalah proses penelitian untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada.¹³ Menurut Sugiyono, penelitian pengembangan digunakan untuk memperdalam dan memperluas pengetahuan, tindakan, dan produk yang telah ada sebelumnya.¹⁴ Penelitian ini mengembangkan metode pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) untuk pembelajaran agama Islam materi Kepribadian Muslim dengan model pengembangan 4D dari Thiagarajan. Model pengembangan 4D dipilih karena cocok digunakan untuk melakukan pengembangan perangkat pembelajaran yang termasuk didalamnya adalah metode pembelajaran dan tahap-tahap pelaksanaannya secara sistematis dan detail.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menyesuaikan tahapan model 4D Thiagarajan. Pertama, *define* (pendefinisian) dengan melakukan *front-end analysis* untuk memetakan masalah, *learner analysis* untuk mengetahui karakteristik peserta didik, *concept analysis* untuk mengetahui konsep materi diajarkan dan penentuan capaian pembelajaran yang diinginkan. Kedua, *design* (perencanaan) dengan membuat uji kriteria, pemilihan media pembelajaran dan permainan yang sesuai, bentuk penyajian pembelajaran, simulasi materi dengan media dan permainan yang telah dirancang. Ketiga, *develop* (pengembangan) dengan melakukan *expert appraisal* rancangan pembelajaran berbasis permainan kepada ahli permainan dan ahli materi, revisi desain pembelajaran, uji coba pembelajaran berbasis permainan dalam skala kecil, dan revisi model pembelajaran berbasis permainan. Keempat, *disseminate* (penyebaran) dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan dalam setting kelas sesungguhnya.

Penelitian ini dilakukan di Akademi Komunitas Negeri Putra Sang Fajar Blitar, sebuah perguruan Tinggi Negeri Vokasi (PTV) yang berlokasi di Jln. dr. Sutomo, No. 29 Bendogerit, Kec. Sananwetan, Kota Blitar. Data dikumpulkan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara dan observasi dilakukan kepada mahasiswa sebagai subjek uji coba penelitian, sedangkan dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan data yang terkait dari buku, internet, dan jurnal ilmiah.

¹³ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013), hlm. 164.

¹⁴ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan didasarkan pada alur model pengembangan 4-D, sehingga diperoleh data proses pengembangan *game based learning* pada materi kepribadian muslim adalah sebagai berikut.

1. Tahap Pendefinisian (*define*)

a) *Front-end analysis*.

Analisis *front-end* dilakukan untuk memunculkan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran di kelas, sehingga diperlukan pengembangan model pembelajaran. Dalam analisis *front-end* didapatkan gambaran fakta lapangan dan alternative penyelesaian masalah dasar yang memudahkan dalam pemilihan metode pembelajaran yang akan dikembangkan. Dalam tahap ini, peneliti sebagai dosen yang mengajar mata kuliah teori (agama Islam) melakukan observasi dan mewawancarai mahasiswa, serta bertanya kepada beberapa dosen lain yang mengajar mata kuliah teori. Berdasarkan *front-end analysis* didapatkan data sebagai berikut.

Tabel 1 Front-End Analysis Pembelajaran Agama Islam

Problematika	Fakta di lapangan
Minat baca mahasiswa kurang.	Mahasiswa cenderung tidak memahami materi perkuliahan saat diskusi kelompok, padahal materi perkuliahan sudah di-share seminggu sebelumnya.
Adanya keluhan dari beberapa dosen terkait karakter diri mahasiswa.	Adanya beberapa mahasiswa yang memiliki karakter kurang baik dan berpengaruh kepada kondisi kelas yang tidak kondusif.
Tindakan prokartinasi mahasiswa dalam mengerjakan dan mengumpulkan tugas sangat tinggi.	Sebagian besar mahasiswa telat mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan. Ada beberapa yang tidak mengerjakan tugasnya. Ada beberapa mahasiswa yang seringkali terlambat masuk kelas.
Partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran kelas mata kuliah teori masih kurang.	Mahasiswa cenderung kurang berinisiatif untuk bertanya dan menjawab pertanyaan dalam diskusi. Mahasiswa cenderung diam dalam perkuliahan dan kurang aktif.
Stigma mata kuliah teori membosankan.	Beberapa mahasiswa menganggap mata kuliah teori tidak menarik dan membosankan.
Pembelajaran mata kuliah teori menjadi ngantuk di kelas karena	Metode pembelajaran pada mata kuliah teori cenderung monoton, sehingga menjadikan

sebagai masa dewasa awal yang ditandai dengan kegiatan bersifat eksplorasi dan eksperimen serta perubahan-perubahan yang berkesinambungan.¹⁶ Bisa dikatakan bahwa responden pada kategori remaja akhir dan mendekati masa dewasa awal.

Karakteristik remaja akhir dari aspek perkembangan sosial adalah 1) mulai berkembangnya kesadaran akan kesunyian dan dorongan akan pergaulan; 2) adanya usaha memilih nilai sosial yang cocok dianut dan dijalankan; 3) memiliki kelompok pergaulan sesuai dengan keinginan; 3) meningkatnya ketertarikan pada lawan jenis, 4) memilih karier dan minat tertentu yang ingin dikembangkan. Secara intelektual, remaja akhir mampu berfikir abstrak dan mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dalam bentuk hipotesis analisis, dan kompeten dalam mengambil keputusan, walaupun dipengaruhi oleh pengalaman belajarnya.¹⁷

Sedangkan pengalaman belajar sebelumnya dapat dilihat melalui asal sekolah sebelumnya, apakah dari Sekolah Menengah Pertama (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), Pondok pesantren/*Muaddalah*, atau paket. Berdasarkan data penelitian, dapat dipetakan asal sekolah responden sebagai berikut.

Tabel 3 Asal Sekolah

Asal Sekolah	Jumlah	Persentase
Sekolah Menengah Atas (SMA)	18	37,5%
Madrasah Aliyah (MA)	6	12,5%
Sekolah Menengah Kejuruan (SMK)	24	50%

(sumber: data penelitian, diolah 2023)

Berdasarkan table 3 di atas, sebanyak 18 mahasiswa berasal dari Sekolah Menengah Atas (SMA), 6 mahasiswa dari Madrasah Aliyah (MA), dan 24 mahasiswa dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Dapat disimpulkan bahwa antara mahasiswa yang memiliki latar belakang sekolah berbasis teori (SMA dan MA) sebanyak 50% dan mahasiswa yang memiliki latar belakang sekolah berbasis praktek (SMK) sebanyak 50%.

¹⁶ Putri Alifia Fernanda, 'Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya', *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3.2 (2019), 35–40.

¹⁷ Ade wulandari, 'Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja Dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan Dan Keperawatannya', *Jurnal Keperawatan Anak*, 2.1 (2014), 39–43.

Adapun kemampuan akademik mahasiswa dapat diketahui dari nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang didapatkan pada semester sebelumnya. Berdasarkan data hasil penelitian, didapatkan rata-rata kemampuan akademik mahasiswa sebagai berikut.

Tabel 4 Rata-Rata Kemampuan Akademik Responden

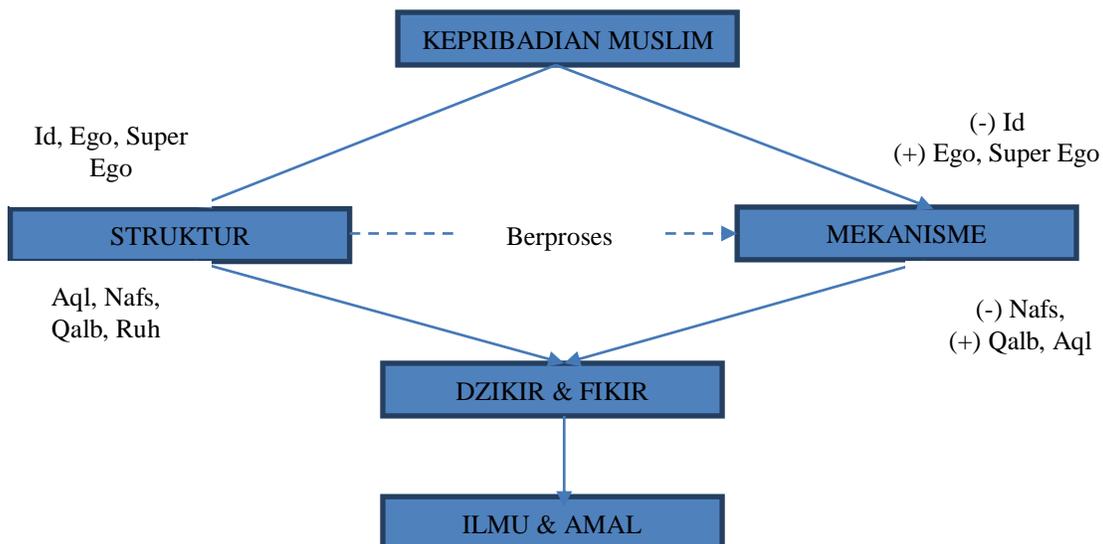
Rentang IPK	Jumlah	Presentase
2.00 s/d 2.50	3	6,25%
2.51 s/d 3.00	3	6,25%
3.01 s/d 3.50	7	14,5%
3.51 s/d 4.00	35	72,5%

(sumber: data penelitian, diolah 2023)

Berdasarkan table 4 di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata kemampuan akademik mahasiswa yang menjadi responden penelitian mengacu pada Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) semester sebelumnya ada pada rentang 5.51 s/d 4.00, sebanyak 72,5% dari total responden. Hal ini mengindikasikan bahwa rata-rata responden memiliki kemampuan akademik yang baik.

c) *Concept analysis*

Analisis konsep bertujuan untuk mengidentifikasi konsep materi utama yang perlu diajarkan, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan dan menyusunnya secara sistematis. Berdasarkan analisis konsep materi kepribadian muslim, dapat dipaparkan data sebagai berikut.



Gambar 1 Hirarki dan Hubungan Antar Konsep Materi Kepribadian Muslim

Berdasarkan hirarki dan hubungan antar konsep pada materi kepribadian muslim, dapat dijelaskan bahwa materi yang diajarkan adalah tentang konsep kepribadian, struktur kepribadian, mekanisme kepribadian, proses berdzikir dan berdzikir, berilmu dan beramal sebagai proses pembentuk kepribadian muslim.

d) *Specifying instructional objectives*

Menyusun tujuan pembelajaran pada materi kepribadian muslim dilakukan dengan melihat rencana pembelajaran semester (RPS) Mata Kuliah Dasar Umum (MKDU) Agama Islam. Dalam RPS, materi agama kepribadian muslim diajarkan pada pertemuan ke-11 dengan tujuan akhir sebagaimana tercantum dalam Sub capaian pembelajaran mata kuliah (Sub CPMK 9) adalah mahasiswa mampu menguraikan konsep kepribadian Islam serta mengevaluasi penerapan integrasi dzikir-fikir dan ilmu-amal dalam kehidupan sehari-hari (C4, A4).

2. Tahap Perancangan (*design*)

a) Menyusun tes kriteria

Perancangan tes kriteria dilakukan dengan pendekatan deskripsi kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran. Tes kriteria ini digunakan sebagai lembar observasi pada saat pelaksanaan uji kelompok kecil dan uji implementasi di dalam kelas tentang model pembelajaran *game based learning* pada materi kepribadian muslim. Tes kriteria yang disusun meliputi: 1) mahasiswa mampu menguraikan konsep kepribadian muslim; 2) mampu menjelaskan struktur kepribadian muslim; 3) mampu menjelaskan mekanisme terbentuknya kepribadian muslim; 4) mengevaluasi diri tentang praktek dzikir dan fikir dalam kehidupan sehari-hari; 5) mengevaluasi diri tentang praktek ilmu dan amal dalam kehidupan sehari-hari; 6) menampilkan sikap percaya diri dan antusias dalam mengikuti perkuliahan, dan 6) mengikuti pembelajaran dengan semangat tanpa mengantuk.

b) Memilih media pembelajaran dan permainan yang sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik.

Pemilihan media pembelajaran dan permainan yang disesuaikan dengan materi dan karakteristik peserta didik digunakan untuk membuat formula model pembelajaran

game based learning cocok. Berikut media pembelajaran dan permainan yang dipilih dalam materi kepribadian muslim:

Tabel 5 Pemilihan Media Pembelajaran dan Permainan

Aspek	Keterangan
Media Pembelajaran	Media Google Classroom (source materi) Media Power Point Audio Visual (LCD, Projector, Sound Active)
Media Permainan	ATK (Bolpoin, Pensil, Kertas HVS) Kertas Buram, Sticky Note Warna-Warni Papan Tulis

(sumber: data penelitian, diolah 2023)

Adapun bentuk permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran berbasis permainan pada materi kepribadian muslim adalah Sosiometri Kepribadian, Bola Tenis dan Distorsi Pesan.

Tabel 6 Bentuk Permainan dalam Pembelajaran

Nama Permainan	Gambaran Permainan	Tujuan Permainan
Sosiometri Kepribadian	Permainan yang memberikan kesempatan kepada peserta untuk mengingat-ingat kebaikan orang lain di dalam kelas, mencatatnya dalam selembar kertas dan memberikannya kepada orang lain. Pada akhir permainan akan didapatkan peserta yang memiliki kebaikan paling banyak.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendorong partisipasi peserta permainan. 2. Membuat peserta didik mengevaluasi diri tentang kepribadian masing-masing. 3. Menumbuhkan semangat dan antusiasme peserta dalam mengikuti kelas. 4. Memfokuskan peserta ke dalam materi tentang konsep kepribadian.
Bola Tenis	Permainan untuk melatih dan membuat peserta berfikir dalam memecahkan masalah melalui lembar kerja bergambar bola tenis. Pada akhir permainan akan ditemukan individu/kelompok yang berhasil menyelesaikan dalam waktu paling cepat.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membangkitkan semangat dan antusiasme peserta. 2. Membuat peserta membuktikan bahwa ia mampu berfikir. 3. Melihat siapa diantara peserta yang memegang peranan penting dalam sebuah tim (jika dalam kelompok).

Distorsi Pesan	Permainan yang dirancang untuk menunjukkan bahwa bagaimana pesan/pengetahuan/ilmu bisa mengalami distorsi.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menyadarkan peserta bahwa pesan yang disampaikan bisa benar-benar menyimpang dari pesan sebenarnya. 2. Menunjukkan kepada peserta bahwa perlu selalu memperbaiki keterampilan berkomunikasi dan mendengarkan. 3. Membangun kesadaran peserta bahwa manusia perlu memiliki ilmu pengetahuan, mendalami dan mengamalkannya.
----------------	--	--

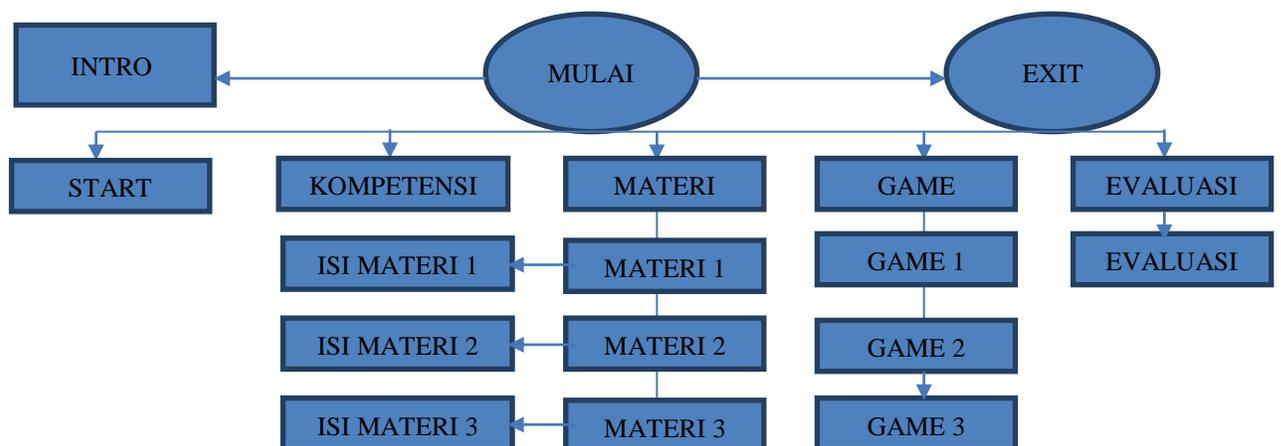
(Sumber: data penelitian, diolah 2023)

c) Memilih bentuk penyajian pembelajaran

Bentuk penyajian materi pembelajaran dalam materi Kepribadian muslim dalam dua versi, 1) versi PDF yang berisi materi Kepribadian Muslim yang dishare kepada mahasiswa melalui Google Classroom dan WAG kelas, dan 2) materi dalam bentuk power point yang didesain dengan kombinasi *game-game* pembelajaran, penugasan dan evaluasinya.

d) Mensimulasikan penyajian materi dengan media dan langkah-langkah pembelajaran berbasis permainan yang telah dirancang.

Simulasi penyajian materi dibuat untuk menghasilkan rancangan awal yang mengacu pada tahap pendefinisian (*Define*) dan tahapan sebelumnya pada tahap perancangan (*design*). Fase ini akan menghasilkan prototype produk rancangan awal dengan peta konsep sebagai berikut.



Gambar 2 Desain Pengembangan Metode *Game Based Learning*

Desain pengembangan metode *game based learning* pada materi kepribadian muslim di atas dapat dijelaskan menjadi tahapan pembelajaran yang lebih konkrit sebagai berikut.

Tabel 7 Tahapan Pembelajaran *Game Based Learning*

Tahapan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan	Salam pembuka, apersepsi, setting kelompok, penjelasan mekanisme pembelajaran yang akan dilakukan, capaian pembelajaran yang akan dicapai dan evaluasinya.
Kegiatan Inti	Game 1: Sosiometri Kepribadian Isi Materi 1: Konsep Kepribadian Muslim Struktur Kepribadian Muslim Mekanisme Kepribadian Muslim Diskusi Game 2: Bola Tenis Isi Materi 2: Integrasi Dzikir dan Fikir dalam kehidupan sehari-hari Diskusi Isi Materi 3: Integrasi Ilmu dan Amal dalam kehidupan sehari-hari Diskusi Game 3: Distorsi Pesan Evaluasi
Penutup	Kesimpulan, Penugasan, Motivasi, salam penutup.

(sumber: data penelitian, diolah 2023)

3. Tahap Pengembangan (*develop*)

a) *Expert Appraisal* oleh ahli/pakar.

Tahap expert appraisal digunakan untuk memvalidasi perancangan yang telah dibuat oleh validator, dimana aspek yang dinilai adalah aspek desain isi, kelengkapan materi dan isi materi media pembelajaran, serta keterkaitan permainan dengan isi materi. Hasil validasi ahli digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi metode

pembelajaran berbasis permainan. Validator ahli dalam perancangan ini adalah ahli bidang permainan/game (Ibnu Athaillah, S.Kom., M.T) dan ahli bidang materi (Rika Wahyuni Tambunan, S.Pd., M.A). Berikut adalah ringkasan validasi ahli dalam bidang permainan.

Tabel 8 Tabulasi Data Hasil Validasi Ahli Permainan

Nama Game	Aspek				Catatan Validator
	Goals	Rules	Feedback System	Voluntary Participation	
Sosiometri Kepribadian	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Feedback / scoring perlu dihitung berdasarkan kegiatan diluar permainan
Bola Tennis	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Ada tantangan yang menarik dan scoring yang jelas
Distorsi Pesan	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Sesuai	Walaupun pada praktiknya peserta dibagi dalam tim/kelompok, sebenarnya peserta bekerja secara individu.

(sumber: data penelitian, diolah 2023)

Berdasarkan hasil expert appraisal dari ahli permainan, dijelaskan bahwa ketiga permainan (Sosiometri Kepribadian, Bola Tennis dan Distorsi Pesan) dapat digunakan dalam pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*), karena sudah sesuai dengan *goals, rules, feedback system* dan *voluntary participation* dalam system permainan.

Tabel 9 Tabulasi Data Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Keterangan	Catatan Validator
Peta Konsep Materi Kepribadian Muslim	Sesuai	Format materi sudah jelas sehingga memudahkan
Analisis Hirarki Materi Kepribadian Muslim	Sesuai	penilaian, kompetensi yang ingin dicapai sudah

Desain Pengembangan Metode Game Based Learning	Sesuai	dirumuskan dengan jelas, kesesuaian metode dan media pembelajaran sudah
Media Penyajian Materi	Sesuai	digambarkan dengan langkah-langkah yang tepat.

(sumber: data penelitian, diolah 2023)

Berdasarkan tabulasi data hasil validasi ahli materi pendidikan dapat dijelaskan bahwa peta konsep materi, analisis hirarki materi, media penyajian materi kepribadian muslim dan desain pengembangan metode *game based learning* sudah sesuai.

b) Revisi model pembelajaran berbasis permainan

Berdasarkan hasil validasi desain pengembangan metode *game based learning* pada materi kepribadian muslim, peneliti melakukan beberapa revisi sesuai dengan arahan dan masukan dari validator. Berdasarkan hasil validasi dari validator permainan, ada beberapa yang direvisi diantaranya tentang penegasan *feedback system* permainan berupa kejelasan *skoring* pada *game* 1 dan 2, dan penegasan aturan praktek pada *game* ke-3. Sedangkan dari validator materi pendidikan, ada hal yang perlu ditambahkan dan dijabarkan dari beberapa konstruksi kata supaya mudah difahami.

c) Ujicoba model pembelajaran berbasis permainan dalam skala kecil

Uji coba model pembelajaran berbasis permainan kepada 5 mahasiswa untuk melihat respon dan *feedback* mahasiswa tentang penggunaan *game based learning*. Berdasarkan catatan ujicoba metode *game based learning* dalam skala kecil sesuai dengan desain pembelajaran yang dibuat, diperoleh data bahwa mahasiswa antusias, semangat dalam mengikuti simulasi, berpartisipasi aktif dan tidak mengantuk.

d) Revisi model berdasarkan hasil ujicoba

Berdasarkan hasil evaluasi pada saat ujicoba, ada yang perlu dirubah dalam peletakan permainan ke-3, dimana pada saat ujicoba diletakkan diakhir setelah materi integrasi ilmu dan amal dalam kehidupan sehari-hari, perlu diletakkan setelah materi ke-2: integrasi dzikir dan fikir dalam kehidupan sehari-hari dan sebelum materi ke-3. *Game* ke-3 tentang distorsi pesan akan lebih memudahkan pemahaman mahasiswa jika digunakan sebagai *brainstorming* yang mengarah kepada materi ke-3, sehingga tahapan pembelajaran menjadi seperti berikut.

Tabel 10 Tahapan Pembelajaran *Game Based Learning* Revisi

Tahapan Pembelajaran	Keterangan
Pembukaan	Salam pembuka, apersepsi, setting kelompok, penjelasan mekanisme pembelajaran yang akan dilakukan, capaian pembelajaran yang akan dicapai dan evaluasinya.
Kegiatan Inti	<p>Game 1: Sosiometri Kepribadian</p> <p>Isi Materi 1: Konsep Kepribadian Muslim Struktur Kepribadian Muslim Mekanisme Kepribadian Muslim Diskusi</p> <p>Game 2: Bola Tenis</p> <p>Isi Materi 2: Integrasi Dzikir dan Fikir dalam kehidupan sehari-hari Diskusi</p> <p>Game 3: Distorsi Pesan</p> <p>Isi Materi 3: Integrasi Ilmu dan Amal dalam kehidupan sehari-hari Diskusi Evaluasi</p>
Penutup	Kesimpulan, Penugasan, Motivasi, salam penutup.

(sumber: data penelitian, diolah 2023)

4. Tahap Penyebaran (*disseminate*)

Penyebaran (*disseminate*) dilakukan dengan cara mengimplementasikan model pembelajaran berbasis permainan yang sudah dikembangkan dan direvisi pada setting kelas. Penerapan model pembelajaran berbasis permainan di dalam setting kelas dilakukan dalam proses perkuliahan agama Islam pada program Operasionalisasi Perkantoran Digital (OPD).

Tabel 11 Catatan Observasi Penerapan Metode Pembelajaran Berbasis Permainan

Kriteria	Catatan
Mampu menguraikan konsep kepribadian muslim	Mahasiswa percaya diri dalam memainkan game, mampu menghubungkan permainan dengan materi konsep kepribadian
Mampu menjelaskan struktur kepribadian	Mahasiswa mampu menyebutkan struktur kepribadian versi al-Ghozali dan Sigmund Freud, mengkomparasikan keduanya, dan mengenali gejala komponen struktur kepribadian dalam dirinya.
Mampu menjelaskan mekanisme terbentuknya kepribadian muslim	Mahasiswa mampu menjelaskan kepribadian muslim ideal berdasarkan komponen struktur kepribadian yang paling dominan.
Mampu mengevaluasi diri tentang praktek dzikir dan fikir dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menilai dirinya sendiri tentang praktek dzikir dan fikir dalam bentuk kegiatan-kegiatan keseharian, mampu mengevaluasi mana yang sudah sesuai, belum sesuai dan bagaimana seharusnya.
Mampu mengevaluasi diri tentang praktek ilmu dan amal dalam kehidupan sehari-hari	Mampu menilai diri sendiri tentang praktek ilmu dan amal dalam kesehariannya, mampu merancang kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan ilmu dan amal.
Mampu menampilkan sikap percaya diri dan antusias dalam mengikuti kelas perkuliahan	Mahasiswa sangat antusias, aktif di dalam kelas, percaya diri saat bertanya, berdiskusi, menjawab dan memainkan permainan.
Mengikuti pembelajaran dengan semangat tanpa mengantuk.	Semua mahasiswa semangat mengikuti pembelajaran sampai akhir, tidak ada yang mengantuk dan pasif di kelas.

(sumber: data penelitian, diolah 2023)

Berdasarkan hasil penerapan metode pembelajaran berbasis permainan pada kelas program studi Operasionalisasi Perkantoran Digital (OPD) dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan mampu membuat mahasiswa antusias, aktif berdiskusi, bertanya dan menjawab, percaya diri, serta penuh semangat mengikuti pembelajaran tanpa mengantuk.

KESIMPULAN

Pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan dan penerapannya dalam proses pembelajaran dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran mata kuliah teori, khususnya mata kuliah Agama Islam. Pengembangan metode pembelajaran berbasis permainan dengan model 4D Thiagarajan pada materi kepribadian muslim dilakukan dengan tahapan pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), dan penyebaran (*disseminate*). Hasil ujicoba dalam skala kecil dan penerapan dalam seting kelas dapat membuat mahasiswa menikmati pembelajaran, semangat dan antusias, aktif berpartisipasi, dan menciptakan pembelajaran menyenangkan tanpa mengantuk.

DAFTAR RUJUKAN

- (Undang Undang Republik Indonesia), *Undang Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*, 2003
- Fajri, Khaerul, and Taufiqurrahman, 'Pengembangan Buku Ajar Menggunakan Model 4D Dalam Peningkatan Keberhasilan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', *Jurnal Pendidikan Islam Indonesia*, 2.1 (2017), 1–15
- Fernanda, Putri Alifia, 'Pentingnya Orang Dewasa Awal Menyelesaikan Tugas Perkembangannya', *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 3.2 (2019), 35–40
- Hidayat, Komaruddin, *Buku Teks Pendidikan Agama Islam Pada Perguruan Tinggi Umum* (Jakarta: Direktorat Perguruan Tinggi Agama Islam Direktorat Jenderal Kelembagaan Agama Islam Departemen Agama Republik Indonesia, 2001)
- Kurniawan, Dian, and Sinta Verawati Dewi, 'Pengembangan Perangkat Pembelajaran Dengan Media Screencast-O-Matic Mata Kuliah Kalkulus 2 Menggunakan Model 4-D Thiagarajan', *Jurnal Siliwangi: Seri Pendidikan*, 3.1 (2017) <<https://doi.org/10.37058/JSPENDIDIKAN.V3I1.193>>
- Mahtarami, Affan, and M. Noor Ifansyah, 'PENGEMBANGAN GAME PEMBELAJARAN OTOMATA FINIT', *Seminar Nasional Informatika (SEMNASIF)*, 1.1 (2015) <<http://www.jurnal.upnyk.ac.id/index.php/semnasif/article/view/1135>> [accessed 23 August 2023]
- Muzayyin, Arifin, *Kapita Selekta Pendidikan Agama Islam* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2008)
- Said, Akhmad, 'Problematika Pendidikan Agama Islam Di Sekolah Dan Perguruan Tinggi Umum', *TA'LIMUNA: Jurnal Pendidikan Islam*, 2.2 (2018), 92 <<https://doi.org/10.32478/ta.v2i2.139>>

Steinberg, L, *Tenth Edition: Adolescence*, 10th edn (New York: McGraw-Hill Education, 2013)
Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2012)

Sukmadinata, Nana Syaodih, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2013)

Suparlan, 'Teori Konstruktivisme Dalam Pembelajaran', *ISLAMIKA*, 1.2 (2019), 79–88
<<https://doi.org/10.36088/ISLAMIKA.V1I2.208>>

Wardia, Wardia, Punaji Setyosari, and Saida Ulfa, 'Efektivitas Penggunaan Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Hukum Bacaan Tanwin Siswa Kelas VII SMP', *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5.4 (2022), 337–48
<<https://doi.org/10.17977/UM038V5I42022P337>>

Winatha, Komang Redy, and I Made Dedy Setiawan, 'Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi Dan Prestasi Belajar', *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10.3 (2020), 198–206 <<https://doi.org/10.24246/J.JS.2020.V10.I3.P198-206>>

Wulandari, Ade, 'Karakteristik Pertumbuhan Perkembangan Remaja Dan Implikasinya Terhadap Masalah Kesehatan Dan Keperawatannya', *Jurnal Keperawatan Anak*, 2.1 (2014), 39–43

Zainuddin, Muhammad, Mardianto Mardianto, and Hasan Matsum, 'Development of Game-Based Learning Media on Islamic Religious Education Materials', *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 6.1 (2023), 13–24 <<https://doi.org/10.31538/NZH.V6I1.2824>>

Zaki, Muhammad, 'Pendidikan Agama Islam Di Perguruan Tinggi Umum Berbasis Multikulturalisme', *Nur El-Islam*, 2.1 (2015), 41–54