

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan agama Islam diartikan sebagai usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik dalam meyakini, memahami, menghayati, dan mengamalkan agama Islam melalui kegiatan, bimbingan, pengajaran dan atau latihan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan antar umat beragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional. (Samrin, 2015)

Menurut Muhammad Fadil Al-Djamaly, pendidikan yang benar berlandaskan keimanan, karena keimanan yang benar mengantarkan manusia pada akhlak yang mulia, dan akhlak yang mulia menuntun manusia untuk mencari ilmu yang benar, sedangkan ilmu yang benar mengantarkan manusia pada amal saleh. (Alimni et al, 2021)

Sesuai dengan penjelasan UUSPN No. 2/1989

pasal 39 ayat 2 yang menegaskan bahwa isi kurikulum setiap jenis, jalur, dan jenjang pendidikan wajib memuat antara lain pendidikan agama. Dan dalam penjelasannya dinyatakan bahwa pendidikan agama merupakan usaha untuk memperkuat iman dan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa sesuai dengan agama yang dianut oleh peserta didik yang bersangkutan dengan memperhatikan tuntutan untuk menghormati agama lain dalam hubungan kerukunan antar umat baragama dalam masyarakat untuk mewujudkan persatuan nasional.

Hal ini juga dinyatakan oleh Chabib Thoha, bahwa pendidikan agama merupakan salah satu dari tiga subyek pelajaran yang harus dimasukkan dalam kurikulum setiap lembaga pendidikan formal di Indonesia. Hal ini karena kehidupan beragama merupakan salah satu dimensi kehidupan yang diharapkan dapat terwujud secara terpadu dengan dimensi kehidupan lain pada setiap individu warga negara.

Berbeda dari subyek pelajaran lain yang lebih

menekankan pada penguasaan berbagai aspek pendidikan, pendidikan agama tidak hanya sekedar mengajarkan ajaran agama kepada siswa, tetapi juga menanamkan komitmen terhadap ajaran agama yang dipelajarinya. Hal ini berarti bahwa pendidikan agama memerlukan pendekatan pembelajaran yang berbeda dari pendekatan subyek pelajaran lain. Karena di samping mencapai penguasaan juga menanamkan komitmen, maka metode yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan agama harus mendapat perhatian yang seksama dari pendidik agama karena memiliki pengaruh yang sangat berarti atas keberhasilannya. Metode tidak hanya berpengaruh pada peningkatan penguasaan materi tentang ajaran agama, tetapi juga pada penanaman komitmen beragama, karena yang terakhir ini lebih ditentukan oleh proses pembelajaran dari pada materinya.

Mengenai berhasil atau tidak suatu pendidikan agama, terutama pendidikan agama islam (PAI) di sekolah-sekolah umum salah satunya adalah karena guru

mempunyai peranan yang sangat penting dalam perkembangan dan kemajuan anak didiknya. Dari sinilah guru dituntut untuk dapat menjalankan tugas dengan sebaik-baiknya. Untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan guru harus pandai memilih metode pendidikan yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan siswa supaya siswa merasa senang dalam proses belajar mengajar berlangsung.

Menurut Ahmad Tafsir yang dimaksud dengan metode pendidikan ialah semua cara yang digunakan dalam upaya mendidik. Kata-kata “metode” diartikan secara luas, karena mengajar adalah salah satu bentuk upaya mendidik, maka metode yang dimaksud di sini mencakup juga metode mengajar. Kesuksesan belajar siswa tidak hanya tergantung pada intelegensinya saja, akan tetapi juga tergantung pada bagaimana guru menggunakan metode yang tepat maksudnya adalah guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien mengenai pada tujuan yang

diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai teknik-teknik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Untuk memenuhi salah satu kompetensi guru dalam sistem utama instruksional yang modern, maka guru dapat menggunakan atau memiliki teknik-teknik atau metode penyajian pelajaran dalam kelas yang sesuai dengan situasi yang tepat untuk suatu mata pelajaran, agar bahan pelajaran tersebut dapat ditangkap dan dipahami yang nantinya dapat mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien serta mengenai sasaran.

Banyak cara yang dapat dilakukan kepada siswa di antaranya adalah dengan menyajikan materi pembelajaran melalui berbagai macam bentuk aktifitas permainan untuk menciptakan suasana menyenangkan, serius tetapi santai sehingga siswa akan belajar dengan gembira. Cara ini merangsang siswa untuk giat belajar. Siswa yang nilainya rendah, mereka akan termotivasi untuk meningkatkan belajarnya dan siswa yang nilainya bagus akan semakin

giat dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran bukan hanya menyampaikan ilmu pengetahuan saja, akan tetapi pemberian motivasi sangatlah penting karena secara psikologis anak akan merasa senang apabila mereka diperhatikan. Salah satu cara memberikan perhatian adalah dengan memotivasi. Kesuksesan belajar siswa tidak hanya tergantung pada intelegensinya saja, akan tetapi juga tergantung pada bagaimana guru menggunakan metode yang tepat dan memberinya motivasi, maksudnya adalah guru harus memiliki strategi agar siswa dapat belajar secara efektif dan efisien mengenai pada tujuan yang diharapkan. Salah satu langkah untuk memiliki strategi itu adalah harus menguasai tehnik-tehnik penyajian atau biasanya disebut metode mengajar. Untuk memenuhi salah satu kompetensi guru dalam sistem utama instruksional yang modern, maka guru dapat menggunakan atau memiliki tehnik-tehnik atau metode penyajian pelajaran dalam kelas yang sesuai dengan

situasi yang tepat untuk suatu mata pelajaran, agar bahan pelajaran tersebut dapat ditangkap dan dipahami yang nantinya dapat mencapai hasil belajar yang efektif dan efisien serta mengenai sasaran.

Banyak cara yang dapat dilakukan untuk memberikan motivasi kepada siswa di antaranya adalah memberi angka atau nilai. Pemberian mulai dilakukan oleh guru ketika mereka selesai ulangan atau menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Cara ini merangsang siswa untuk giat belajar. Siswa yang nilainya rendah, mereka akan termotivasi untuk meningkatkan belajarnya dan siswa yang nilainya bagus akan semakin giat dalam belajar. Oleh sebab itu dalam proses pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) di sekolah-sekolah umum, metode merupakan unsur yang sangat penting dan tidak dapat dihilangkan dalam pembelajaran untuk mencapai suatu tujuan yang diinginkan.

Teori *Multiple Intelligences* (Kecerdasan Majemuk). Menurut Gardner, kecerdasan bukanlah satu

hal yang dapat diukur hanya melalui tes IQ, melainkan terdiri dari berbagai jenis kecerdasan seperti linguistik, logika-matematis, visual-spasial, kinestetik, musikal, interpersonal, intrapersonal, dan naturalis. Setiap individu memiliki kombinasi kecerdasan yang unik dan dapat berkembang melalui pembelajaran yang tepat. (Asari et al. 2021)

Penerapan teori ini dalam dunia pendidikan membawa perubahan besar terhadap cara guru merancang pembelajaran. Guru dituntut untuk lebih kreatif dan fleksibel dalam memilih strategi, metode, dan media pembelajaran yang sesuai dengan beragam tipe kecerdasan siswa. Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), pendekatan *multiple intelligences* memungkinkan penyampaian nilai-nilai Islam tidak hanya secara verbal atau teoritis, tetapi juga melalui metode yang menyentuh berbagai aspek potensi siswa, seperti bermain peran (kinestetik), metode permainan, mendengarkan lagu religi (musikal),

berdiskusi kelompok (interpersonal), hingga kegiatan refleksi diri (intrapersonal).(Amalia and Marta 2024)

Salah satu pendekatan inovatif yang mulai banyak diterapkan dalam dunia pendidikan adalah *game method* atau metode permainan. Metode ini tidak hanya menyenangkan, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa, memperkuat pemahaman konsep, dan mendorong partisipasi aktif dalam proses belajar. Dengan mengintegrasikan unsur permainan ke dalam pembelajaran, siswa diajak untuk belajar sambil bermain, sehingga materi PAI dapat lebih mudah diserap dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.(Bate'e et al. 2023) Kegiatan bermain atau permainan yang dilakukan selama pembelajaran adalah permainan yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Artinya, permainan yang dipilih bukan sekedar untuk mengisi waktu luang atau menghibur siswa, tetapi permainan yang mengandung unsur edukatif. Permainan edukatif adalah bentuk kegiatan dengan menggunakan cara atau alat

pendidikan yang bermanfaat untuk meningkatkan pengetahuan, kemampuan berbahasa, berpikir, bergaul dengan lingkungan, dan mengembangkan kepribadian. Permainan juga dapat memberikan manfaat bagi perkembangan aspek sosial, aspek emosi atau kepribadian, serta aspek kognitif.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa penerapan game method dalam pembelajaran PAI memberikan dampak positif terhadap pembelajaran PAI. Misalnya, antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas, tidak keluar masuk kelas pada saat pembelajaran berlangsung, dan bertambahnya minat siswa terhadap pelajaran agama. Selain itu, guru juga merasa lebih terbantu karena suasana kelas menjadi lebih hidup dan kondusif untuk belajar. (Observasi, Jumat 15 Januari 2025)

Dan adapun alasan kenapa peneliti melakukan penelitian kepada ibu Yetti Hendra adalah dikarenakan di SMPN 18 Kota Bengkulu yang selalu menerapkan game method ini adalah ibu Yetti Sendiri, semua *game method*

yang dilakukan oleh ibu yetti ini tidak selalu menggunakan leptop dan infocus melainkan juga menggunakan media yang ibu yetti buat sendiri sebelum masuk ke kelas sebelum memulai pembelajaran, walaupun disana juga terdapat 3 orang guru PAI yang lainnya, namun ketiga orang tersebut bisa terbilang tidak menggunakan *game method* ini sebagai strategi pembelajaran yang paikem melainkan masih menggunakan metode konvensional atau dengan metode ceramah saja dan itu peneliti sendiri yang melihat secara langsung pada pembelajaran yang dilakukan oleh ibu Winnarti (Observasi, Jumat 15 Januari 2025)

Berdasarkan hal tersebut untuk menerapkan metode belajar sambil bermain, guru memerlukan sumber belajar dan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif. Menurut Hamalik media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat komunikasi yang berguna untuk mendukung proses belajar mengajar di dalam kelas, membangkitkan motivasi dan rangsangan belajar, meningkatkan rasa

saling pengertian dan simpati dalam kelas.

Berpijak dari latar belakang di atas maka perlu kiranya diadakan suatu penelitian tentang metode pembelajaran, dalam hal ini peneliti akan mengangkat suatu topik “Penerapan *Game Method* dalam Meningkatkan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMPN 18 Kota Bengkulu”

B. Identifikasi Masalah

Berikut ini adalah masalah masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini, seperti yang ditunjukkan oleh latar belakang masalah yang dijelaskan di atas:

1. Masih kurangnya minat belajar siswa pada pelajaran Pendidikan agama Islam hanya dengan penjelasan membosankan dan tidak menyenangkan apabila tanpa menyertakan metode yang menarik sebagai alat pendukung dalam prosesnya.
2. Masih kurangnya kesiapan guru dalam memilih

metode pembelajaran pendidikan agama islam yang menarik sehingga adanya siswa yang masih melakukan hal hal yang mengganggu ketertiban seperti keluar masuk kelas, bolos, ke kantin, dan tidak memperhatikan penjelasan guru.

C. Batasan Masalah

Menghindari agar tidak ada perluasan dalam penelitian, maka pada masalah yang akan penulis teliti diberikan batasan, yaitu:

1. Membahas Mengenai Penerapan *Game Method* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI di SMPN 18 Kota Bengkulu
2. Fokus pada kelas siswa kelas VIII.3 di SMPN 18 Kota Bengkulu

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan permasalahan diatas, yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan *game method* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dalam

meningkatkan motivasi belajar siswa di SMP Negeri 18 kota Bengkulu?

2. Bagaimana Dampak penerapan Game Method pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 18 Kota Bengkulu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah tersebut di atas, maka penulis akan merumuskan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Bagaimana penerapan *game method* pada pembelajaran pendidikan agama Islam (PAI) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di SMPN 18 kota Bengkulu
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak penerapan game Method pada pembelajaran pendidikan agama Islam di SMPN 18 Kota Bengkulu

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan

sumbangan pikiran dan menambah pengetahuan dalam meningkatkan mutu pendidikan, sehingga dapat terwujud generasi yang berkualitas sesuai bidangnya masing-masing.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Dapat meningkatkan pengetahuan tentang Bagaimana proses penerapan *Games Method* terhadap Motivasi Belajar siswa pada materi PAI di SMP Negeri 18 Kota Bengkulu. Bagi peneliti lanjutan sebagai bahan acuan dan tolak ukur untuk penelitian-penelitian berikutnya. Dan Sebagai penentu kebijakan dalam upaya meningkatkan Motivasi belajar peserta didik khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam

b. Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan wawasan penulis tentang peranan guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan menerapkan

metode pembelajaran *games Method*

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang diberikan dapat membawa dampak positif terhadap perkembangan sekolah yang terdapat pada motivasi belajar sehingga dapat tercapainya ketuntasan belajar minimal yang telah ditetapkan oleh sekolah.

G. Definisi Istilah

1. Penerapan

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI): Penerapan didefinisikan sebagai perbuatan menerapkan atau melaksanakan suatu konsep, teori, atau metode dalam praktik. Definisi ini cukup umum dan menjadi acuan dasar (jafar, 2021). Penerapan tidak hanya sekedar aktivitas, tetapi juga proses yang terencana. Setiawan Penerapan adalah proses yang lebih kompleks, melibatkan penyesuaian antara tujuan dan tindakan, serta membutuhkan koordinasi dan pengelolaan yang efektif.

2. Game Method

Game method merupakan tipe atau model pembelajaran kooperatif yang digunakan guru dalam pengajaran dengan gaya sambil bermain melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan tutor sebaya, dan mengandung unsur permainan.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan agama islam merupakan Pendidikan berasal dari kata didik, yang mengandung arti perbuatan, hal, dan cara. Pendidikan Agama dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah religion education, yang diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk menghasilkan orang beragama. Pendidikan agama tidak cukup hanya memberikan pengetahuan tentang agama saja, tetapi lebih ditekankan pada feeling attituted, personal ideals, aktivitas kepercayaan. (Ahyat, 2017)

4. Motivasi

Motivasi menurut para ahli: Huitt, W. (2001) mengatakan motivasi adalah suatu kondisi atau status internal (kadang-kadang diartikan sebagai kebutuhan, keinginan, atau hasrat) yang mengarahkan perilaku seseorang untuk aktif bertindak dalam rangka mencapai suatu tujuan. Motivasi adalah suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan suatu perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu. (Jainiyah, 2023)

5. Teman Sebaya

Teman sebaya merupakan suatu kelompok pergaulan individu yang memiliki kesamaan dari segi usia, hobi atau kebiasaan lainnya. Adapun pendapat Ivor Morrish yang dikutip Abu Ahmadi beliau menjelaskan teman sebaya adalah kelompok yang terdiri atas sejumlah individu yang cenderung memiliki kesamaan atau kemiripan. (Nasution, 2018)