

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan memiliki peran yang sangat penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia, karena melalui proses tersebut potensi yang dimiliki peserta didik dapat berkembang secara maksimal. Berdasarkan sistem pendidikan nasional, sebagai mana dikemukakan oleh Retno Dwi Suyanti, pendidikan dipahami sebagai upaya yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan kondisi belajar yang mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Pengembangan tersebut mencakup aspek kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (retno dwi suyanti, strategi pembelajaran).

John Dewey memandang pendidikan sebagai salah satu kebutuhan dasar manusia yang memiliki fungsi sosial, sebagai bimbingan, serta sebagai sarana untuk menumbuhkan, mempersiapkan dan membentuk kedisiplinan hidup. Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa kehidupan suatu masyarakat sangat dipengaruhi oleh aktivitas pendidikan yang berlangsung di dalamnya, karena

pada dasarnya pendidikan merupakan kebutuhan yang melekat dalam kehidupan manusia. Sejalan dengan itu, Hasan Lagulung menjelaskan bahwa pendidikan dapat dipahami dari dua sisi, yaitu dari sisi individu, pendidikan diarahkan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki seseorang, sedangkan dari sisi masyarakat, pendidikan berperan sebagai upaya pewarisan nilai-nilai budaya dari generasi tua kepada generasi muda agar nilai tersebut tetap hidup dan berlanjut di tengah masyarakat. Kedua pandangan tersebut saling berkaitan dan menunjukkan identitas yang perlu dijaga serta dikembangkan. (Ishak, 2021 :168).

Salah satu komponen utama dalam pendidikan adalah guru. Guru menempati kedudukan yang sangat penting dan strategis karena berinteraksi langsung dengan peserta didik dalam proses pembelajaran. Peran guru tidak hanya terbatas pada penyampaian materi, tetapi juga mencakup kegiatan mendidik, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai , dan mengevaluasi peserta didik. Hal ini juga ditegaskan dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen BAB I pasal 1 yang menyatakan bahwa guru merupakan pendidik profesional. Oleh karena itu, guru dituntut memiliki kemampuan dalam memilih strategi dan metode pembelajaran yang tepat agar

kegiatan belajar dapat berlangsung secara aktif, efektif, dan menyenangkan.

Pada proses pembelajaran, Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membentuk akhlak, moral, dan karakter peserta didik. Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan penguasaan pengetahuan, tetapi juga mengarahkan peserta didik agar mampu memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran islam dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan islam yang menekankan integrasi iman, islam dan ihsan sebagai upaya membentuk pribadi yang berakhlak mulia. Selain itu, sebagaimana tersirat dalam QS. Al-Baqarah : 164 :

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي
تَجْرَى فِي الْبَحْرِ بِمَا يَنْفَع النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ
فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ
الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ لِّقَوْمٍ
يَعْقِلُونَ

Artinya : “Sesungguhnya pada penciptaan langit dan bumi, pergantian malam dan siang bahtera yang berlayar di laut dengan (muatan) yang bermanfaat bagi manusia, apa yang allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengannya dia menghidupkan bumi setelah mati (kering), dan dia

menebarkan di dalamnya semua jenis hewan, dan perkisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi, (semua itu) sungguh, merupakan tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang-orang yang mengerti.

Manusia dianugerahi akal untuk berpikir dan memahami tanda-tanda kebesaran Allah SWT, sehingga pelajaran Pendidikan Agama Islam idealnya mampu menumbuhkan kemampuan berpikir sekaligus memperkuat keimanan dan ketakwaan peserta didik. Kematangan dari cara berpikir yang baik dan sistematis sesuai dengan bimbingan Allah SWT, yaitu adanya integrasi islam. Dengan adanya pencapaian sistem pendidikan agama islam mengenai integrasi islam, iman, dan ihsan dapat meminimalisir persoalan-persoalan yang dihadapi siswa, dari mulai menyelesaikan persoalan individu dengan tuhan-nya, maupun individu dengan individu lainnya (Hidayat et al., 2024).

Namun, pada kenyataannyadi lapangan menunjukkn bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih sering dianggap membosankan oleh sebagian siswa. Kondisi ini disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang cenderung monoton, seperti ceramah dan hafalan. Akibatnya, siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran, merasa jenuh, pasif di kelas, bahkan motivasi belajarnya menurun. Dampaknya, pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan belum

optimal dan tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang sangat memengaruhi keberhasilan pembelajaran. Motivasi dapat diartikan sebagai dorongan dari dalam diri individu yang mendorong seseorang melakukan suatu aktivitas guna mencapai tujuan tertentu. Dalam kegiatan belajar, motivasi berfungsi sebagai pendorong yang menumbuhkan semangat, perhatian, kesungguhan, keterlibatan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan guna memelihara dan meningkatkan semangat belajar siswa. Bagi siswa motivasi belajar dapat menumbuhkan semangat belajar sehingga siswa terdorong untuk melakukan perbuatan belajar (Jainiyah et al., 2023 :1305).

Pada dunia pendidikan, dinyatakan bahwa kelangsungan dan keberhasilan proses belajar mengajar bukan hanya dipengaruhi oleh faktor intelektual saja, melainkan juga oleh faktor-faktor non intelektual lain yang tidak kalah penting dalam menentukan hasil belajar seseorang, salah satunya adalah kemampuan seorang siswa untuk memotivasi dirinya. Mengutip pernyataan Daniel Goleman (2004 :44), bahwasanya Kecerdasan intelektual (IQ) hanya menyumbang 20% bagi kesuksesan, sedangkan

80% adalah sumbangan faktor kekuatan-kekuatan lain, diantaranya adalah kecerdasan emosional atau emotional quotient (EQ) yakni kemampuan memotivasi diri sendiri, mengatasi frustrasi, mengontrol desakan hati, mengatur suasana hati (mood), berempati serta kemampuan bekerja sama (Suharni, 2021 :173). Demikian, motivasi belajar menjadi faktor yang sangat menentukan kualitas hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan keadaan tersebut, guru perlu melakukan inovasi pada strategi serta metode ajar yang digunakan, hal ini bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan aktif serta motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran yang berlangsung. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah gamifikasi (*gamification*). Gamifikasi merupakan metode pembelajaran yang mengadaptasi unsur-unsur permainan, seperti poin, level, tantangan, umpan balik, dan penghargaan, kedalam proses pembelajaran yang kegiatan belajar menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Dalam pembelajaran di kelas, gamifikasi dapat diterapkan melalui system poin yang memberikan penghargaan pada peserta didik yang berhasil mencapai tujuan pembelajaran tertentu, serta melalui permainan yang mendorong partisipasi aktif siswa. Elemen-elemen dalam

sebuah game atau video game dengan tujuan memotivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran selain itu hal ini juga mampu menangkap hal lain yang menarik bagi peserta didik sehingga peserta didik tertarik untuk terus melakukan pembelajaran (Suharni, 2021).

Dalam sistem kelas, gamifikasi (gamification) bisa diimplementasikan dalam berbagai cara. Misalnya, pendidik bisa menggunakan sistem point atau tingkatan yang memberikan penghargaan terhadap peserta didik yang telah mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Guru juga menyusun permainan pendidikan interaktif yang melibatkan peserta didik secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. (Prabawa, 2021 :299)

Meskipun gamifikasi telah banyak digunakan dalam pembelajaran, penerapannya masih bergantung pada perangkat digital, atau aplikasi berbasis teknologi. Kondisi ini seringkali menjadi kendala bagi sekolah yang memiliki keterbatasan dalam penyediaan fasilitas teknologi. Sebagai contoh pada jenjang sekolah menengah pertama yang mana sebagian besar pihak sekolah masih belum memberi izin pada peserta didik untuk menggunakan smartphone di lingkungan sekolah. Selain itu, keterbatasan sarana pendukung seperti belum tersedia atau minimnya proyektor (infokus), jumlah komputer yang terbatas, serta ketiadaan

laboratorium komputer juga menjadi hambatan dalam optimalisasi penerapan gamifikasi berbasis teknologi.

Oleh karena itu, diperlukan alternatif strategi pembelajaran yang tetap memanfaatkan prinsip gamifikasi tetapi tidak bergantung pada perangkat digital. Salah satu pendekatan yang bisa diterapkan adalah gamifikasi manual atau non digital, yakni penggunaan elemen-elemen seperti poin, papan peringkat, skor, badge, level atau tantangan manual secara langsung dalam proses pembelajaran. Pendekatan ini akan menjadi lebih relevan dengan kondisi sekolah yang memiliki keterbatasan teknologi, sekaligus tetap mampu menumbuhkan motivasi dan keterlibatan belajar peserta didik. Prabawa menjelaskan bahwa dalam konteks kelas, gamifikasi dapat diterapkan dalam berbagai cara. Misalnya, guru dapat menggunakan system poin atau level yang memberikan penghargaan kepada siswa yang mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Guru juga dapat merancang permainan pendidikan interaktif yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran (Srimulyani, 2023 :30).

Berdasarkan uraian tersebut, terlihat adanya kesenjangan antara kondisi ideal pembelajaran yang seharusnya berlangsung secara menyenangkan, aktif, dan memotivasi dengan kondisi nyata di lapangan yang masih didominasi oleh metode konvensional. Selain itu, penelitian

mengenai gamifikasi selama ini lebih banyak berfokus pada media atau aplikasi digital, sedangkan penerapan gamifikasi manual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan gamifikasi manual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 10 Bengkulu Tengah.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan, maka dapat ditemukan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di sekolah masih cenderung menggunakan metode konvensional seperti ceramah dan hafalan.
2. Kurangnya inovasi dalam pemilihan strategi, pendekatan dan metode ajar pada siswa dalam proses pembelajaran yang membuat siswa bosan dan pasif mengikuti pembelajaran di kelas.
3. Motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum optimal.
4. Pembelajaran masih dominan berpusat pada guru sehingga siswa cenderung pasif dan bosan.

5. Terkendala nya sarana prasana digital dalam penerapan pendekatan gamifikasi sehingga diperlukannya alternatif seperti gamifikasi manual atau non digital.
6. Belum diketahui secara pasti pengaruh penerapan gamifikasi manual khususnya dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa SMP N 10 Bengkulu Tengah.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan tidak membahas permasalahan yang terlalu luas, peneliti membatasi fokus kajian pada penerapan gamifikasi manual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 10 Bengkulu Tengah. Penelitian ini secara khusus menelaah pengaruh penerapan gamifikasi manual terhadap motivasi belajar siswa. Sementara itu, aspek lain dalam pembelajaran, seperti hasil belajar, kemampuan kognitif, dan keterampilan siswa, tidak termasuk dalam ruang lingkup penelitian. Selain itu, penelitian ini juga dibatasi pada kondisi pembelajaran yang didominasi metode konvensional serta keterbatasan sarana dan prasarana digital yang mendukung penerapan gamifikasi berbasis teknologi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan identifikasi masalah, maka permasalahan dalam penelitian ini

dirumuskan secara naratif, yaitu apakah terdapat pengaruh penerapan gamifikasi manual terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP N 10 Bengkulu Tengah?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh penerapan gamifikasi manual dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap motivasi belajar siswa di SMP N 10 Bengkulu Tengah.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi dalam pengembangan metode strategi pembelajaran, khususnya terkait penerapan gamifikasi manual dan motivasi belajar siswa.
- b. Menjadi rujukan akademis bagi penelitian sejenis yang membahas hubungan metode pembelajaran secara game dan motivasi belajar siswa.
- c. Memperkaya literatur dalam bidang Pendidikan Agama Islam, terutama pada inovasi pembelajaran yang tidak bergantung pada teknologi digital.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berpengaruh dalam peningkatan motivasi belajar siswa, dan juga mampu membantu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan.

b. Bagi Guru:

diharapkan mampu memberi inspirasi dan panduan praktis untuk menerapkan gamifikasi manual dalam proses pembelajaran, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

c. Bagi Sekolah:

Dapat menjadi bahan pertimbangan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan metode dan strategi yang inovatif, sesuai dengan kondisi sarana dan prasarana.