

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Salah satu inovasi yang muncul adalah penggunaan *game* edukatif sebagai Media pembelajaran interaktif.¹ *Game* edukatif merupakan permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan, yang tidak hanya menghibur tetapi juga memfasilitasi proses belajar mengajar.² Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), *game* edukatif dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta membantu mereka memahami materi pelajaran dengan lebih baik.

Pembelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama (SMP) sering kali dihadapkan pada tantangan seperti kurangnya minat siswa terhadap materi yang dianggap monoton dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya pemahaman dan pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan siswa.³ Oleh karena itu, diperlukan Media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk mengatasi masalah tersebut. *Game* edukatif diharapkan dapat

¹ Nurhadi, *Pemanfaatan Teknologi dalam Pembelajaran* (Jakarta: Pustaka Media, 2021), 45

² Suyadi, *Inovasi Pembelajaran Berbasis Game dalam Pendidikan Agama Islam* (Yogyakarta: Pustaka Cendekia, 2020), 75.

³ Kusumawati, D., *Pendekatan Interaktif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP* (Bandung: Alfabeta, 2023), 12

menjadi solusi yang efektif karena mampu menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif.

Belajar yang efektif adalah belajar memberikan kesan menarik kepada siswa. Sehingga diperlukan terobosan besar sebagai upaya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini didukung oleh pendapat Paramitha, “proses pembelajaran konvensional dapat membuat siswa cenderung merasa bosan dan situasi di kelas menjadi monoton. Dampak lain yaitu siswa menjadi pasif dan kurang aktif dalam proses pembelajaran”.⁴

Menurut Sundayana, dalam pemanfaatan teknologi dengan penggunaan komputer yang saat ini sedang marak dikembangkan menjadi salah satu hal mengapa media pembelajaran menggunakan komputer dikembangkan dengan tujuan mampu membuat siswa tertarik untuk belajar. Misalnya pada mode *slide* atau presentasi dalam proses belajar mengajar. Dan dengan adanya bantuan komputer ini dapat membantu siswa maupun siswi yang kurang menyukai pelajaran yang disampaikan, kedepannya diharapkan dengan adanya bantuan media ini dapat meningkatkan Motivasi belajar siswa. Rossi dan Breidle dalam Sanjaya mengemukakan bahwa media pembelajaran merupakan keseluruhan alat yang dapat digunakan untuk tujuan pendidikan seperti proyektor, laptop, radio, buku, koran, majalah dan sebagainya.⁵

⁴ Vidya Ayuningtiyas, Siti Hajaroh. *Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih*. (Universitas Islam Negeri Mataram, 2024), 830

⁵ Vidya Ayuningtiyas, Siti Hajaroh. *Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih*. (Universitas Islam Negeri Mataram, 2024), 830

Berbagai media pembelajaran telah diimplementasikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu Media yang semakin populer adalah pembelajaran berbasis *game*. Media ini menggabungkan elemen-elemen permainan ke dalam proses pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan menantang. *Game* edukatif dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga mereka merasa lebih terlibat dan termotivasi.

Pembelajaran berbasis *game* menawarkan berbagai manfaat. Pertama, *game* dapat membuat materi pelajaran lebih menarik dan interaktif. Dengan menggunakan animasi, grafik, dan suara, *game* dapat menyampaikan informasi dengan cara yang lebih menarik daripada Media pembelajaran tradisional. Kedua, *game* memberikan umpan balik langsung kepada siswa, yang membantu mereka memahami kemajuan belajar mereka dan memperbaiki kesalahan secara cepat. Ketiga, *game* dapat mendorong kolaborasi dan kompetisi sehat diantara siswa, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka dalam proses belajar.⁶

Dalam Pembelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar. Guru menggunakan *game* kepada siswa untuk meningkatkan minat belajar siswa, sebagaimana pada saat observasi, guru menjelaskan bahwa mereka memberikan materi serta kegiatannya menggunakan *game* Quizizz, setelah itu guru membagikan link kepada siswa, selanjutnya para siswa diarahkan untuk login dan bermain didalam *game* Quizizz, Kahoot dan visual gambar.

⁶ Suci Hanifah Nahampun, dkk. *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Game dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar....*, 64.

Menurut guru, pemahaman siswa lebih mudah memahami pelajaran karena siswa zaman sekarang lebih suka visual dibanding penjelasan, tetapi tetap harus menjelaskan ulang karena biasanya para siswa terlalu asyik bermain *game*, sehingga harus diingatkan penggunaan *game* tadi, agar siswa ingat atau paham pembelajaran yang sudah ajarkan dan untuk pemahaman teknologi para siswa lumayan menguasai.

Selain itu, berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar bahwasanya dalam proses pembelajaran guru-guru masih mengajar menggunakan buku paket dan sangat sedikit ditemukan guru menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Dalam mencapai keberhasilan dalam proses pembelajaran PAI diperlukan penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran pada siswa untuk mendorong ketercapaian tujuan pembelajaran. Salah satu cara tenaga pendidik dalam meningkatkan semangat belajar siswa sebagai bentuk kreativitas pendidik adalah dengan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana penunjang proses pembelajaran. Oleh karena itu media pembelajaran di era saat ini memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dan membuat siswa antusias dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang Media pembelajaran di sekolah dengan judul penelitian ini adalah “Penggunaan *Game* Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Kertak Hanyar”

B. Definisi Operasional

1. Penggunaan *Game* Edukatif

Game merupakan salah satu media hiburan yang menjadi pilihan hampir setiap orang untuk menghilangkan kejenuhan ataupun hanya untuk mengisi waktu luang. Namun, sekarang *game* tidak hanya sebatas sarana hiburan semata, tetapi telah berkembang menjadi salah satu media edukasi yang memiliki pola pembelajaran untuk menyelesaikan suatu permasalahan agar dapat meningkatkan perkembangan otak seseorang.

Game Edukatif merupakan suatu permainan yang mengintegrasikan dan mengkombinasikan materi pelajaran kedalam komponen-komponen permainan tersebut.⁷ Menurut Cahyo suatu permainan (*game*) dikatakan edukatif jika permainan itu dapat mendayagunakan dan mengasah kemampuan fungsi otak kiri sebagaimana mestinya.⁸

Game edukatif juga mendorong partisipasi aktif siswa, baik secara individu maupun kelompok, yang meningkatkan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Melalui permainan yang melibatkan kolaborasi, siswa juga dapat melatih keterampilan sosial seperti bekerja sama dan berkomunikasi dengan orang lain. Selain itu, *game* ini dapat membantu meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa, karena mereka akan lebih terlibat dalam menyelesaikan tugas-tugas yang ada. Dengan memberikan umpan balik langsung, *game* edukatif juga membantu siswa

⁷ Iva Riva, *Koleksi Games Edukatif Di Dalam Dan Luar Sekolah* (Yogyakarta: FlashBooks, n.d.), 45.

⁸ Agus N Cahyo, *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kiri Anak* (FlashBooks, 2011), 27.

mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi, sehingga mereka dapat memperbaiki dan meningkatkan kemampuan mereka.

Dalam penelitian ini, yang dimaksud dalam penelitian ini adalah proses penggunaan yang berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunanya melalui suatu media yang menarik.

2. Media Pembelajaran Interaktif

Media pembelajaran interaktif adalah media yang memungkinkan terjadinya interaksi aktif antara guru, peserta didik, dan materi pembelajaran melalui penggunaan *game* edukatif sehingga peserta didik tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi secara langsung dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran interaktif didefinisikan sebagai suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar mengajar, dimana terjadi interaksi dinamis antara siswa, guru, dan materi pembelajaran. Pembelajaran PAI dengan menggunakan *game* edukatif dapat meningkatkan interaksi antara guru dan siswa melalui komunikasi dua arah yang lebih aktif, serta memberikan umpan balik yang lebih efektif.⁹ Selain itu, pemanfaatan media pembelajaran berbasis permainan membantu memfasilitasi pemahaman materi dengan cara yang lebih menarik dan interaktif. Penggunaan *game* edukatif juga berkontribusi pada peningkatan motivasi belajar siswa, yang

⁹ Rusman, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), 45.

dapat diukur melalui observasi dan angket, serta berpengaruh pada hasil belajar mereka yang dievaluasi melalui tes atau Media penilaian lainnya. Selain aspek akademik, keterlibatan emosional siswa dalam pembelajaran juga meningkat, terlihat dari respons positif seperti rasa senang dan antusiasme dalam mengikuti kegiatan belajar.¹⁰

Dalam penelitian ini, pembelajaran interaktif dioperasionalkan melalui penerapan *game* edukatif dalam mata pelajaran PAI di SMPN 2 Kertak Hanyar. *Game* edukatif yang digunakan dirancang untuk memenuhi tujuan pembelajaran, seperti memahami konsep-konsep agama, menghafal ayat-ayat Al-Qur'an, atau menerapkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari. Efektivitas pembelajaran interaktif dinilai berdasarkan peningkatan partisipasi siswa, motivasi belajar, dan hasil belajar yang dicapai setelah penggunaan Media ini.

3. Pendidikan Agama Islam

Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah mata pelajaran yang bertujuan untuk membentuk karakter siswa berdasarkan nilai-nilai Islam, pembelajaran PAI tidak hanya fokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada aspek afektif dan psikomotorik, seperti pengamalan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.¹¹ Pendidikan Agama Islam (PAI) memainkan peran penting dalam kehidupan umat Islam dalam semua aspek spiritual, moral, etika, dan sosial.

¹⁰ M. Anwar, *Pengaruh Penggunaan Game Edukatif terhadap Hasil Belajar PAI pada Siswa SMP*, Jurnal Pendidikan Islam 12, no. 2 (2019), 48.

¹¹ Departemen Pendidikan Nasional, *Panduan Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukatif* (Jakarta: Depdiknas, 2018), 23.

Dalam penelitian ini, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) diartikan sebagai proses pembelajaran yang bertujuan untuk menanamkan, memahami, dan mengamalkan nilai-nilai ajaran Islam kepada peserta didik melalui kegiatan belajar yang terencana. Pembelajaran PAI tidak hanya berorientasi pada penguasaan materi, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku sesuai ajaran Islam. Pada penelitian ini, pembelajaran PAI dilaksanakan dengan memanfaatkan penggunaan *game* edukatif sebagai media dan Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

C. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa fokus penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Proses Penggunaan *Game* Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Kertak Hanyar?
2. Kendala yang sering dialami guru PAI dalam penggunaan *Game* Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Kertak Hanyar?

D. Tujuan Penelitian

Dengan mengumpulkan data yang relevan dengan penelitian dan berdasarkan pengolahan data yang sesuai dengan masalah-masalah yang telah dirumuskan, maka tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi Penggunaan *Game* Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Kertak Hanyar.
2. Untuk mengidentifikasi Kendala yang sering dialami guru PAI dalam penggunaan *Game* Edukatif Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran PAI Di SMPN 2 Kertak Hanyar.

E. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat, baik teoritis maupun praktis, antara lain.

1. Signifikansi Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan terhadap pentingnya menerapkan *game* edukatif sebagai media pembelajaran interaktif agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan membuat siswa lebih aktif pada mata pelajaran PAI di Sekolah.
- b. Sebagai sumber referensi dalam upaya menerapkan *game* edukatif sebagai media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI di Sekolah.

2. Signifikansi Praktis

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi sekaligus pengetahuan mengenai pentingnya berbagai variasi media dalam proses pembelajaran.

- b. Bagi Dewan Guru, penelitian ini diharapkan sebagai bahan rujukan untuk mevariasikan media pembelajaran agar menarik minat siswa, selain itu tugas guru bukan hanya mentransfer ilmu pengetahuan saja, tetapi juga menjadi pembimbing dan teladan yang baik bagi peserta didik dan sebagai informasi bagi guru serta masukan kepada kepala sekolah untuk membuat siswa di Sekolah lebih aktif melalui Media pembelajaran interaktif.
- c. Bagi Peserta Didik, penelitian ini diharapkan agar proses pembelajaran lebih bervariasi dan membuat siswa lebih aktif pada mata pelajaran PAI di Sekolah melalui berbagai media pembelajaran interaktif.

F. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Adapun penelitian-penelitian terdahulu yang menjadi acuan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian oleh Ayu Arum Septiani¹, Gilang Maulana Jamaludin dengan judul. “*Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024: A Literature Review*”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji literatur terkait penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) tahun 2023-2024. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, penggunaan *game* sebagai alat bantu pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI). Dalam penelitian ini memiliki perbedaan yaitu

penelitian ini mengimplementasikan penggunaan media pembelajaran dan berfokus pada media pembelajaran tersebut.¹²

2. Penelitian Oleh Muhammad Ilham Abdillah, Wiwin Luqna Hunaida, Abdul Muqitdengan judul “Implementasi *Game*Edukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI di Era Digital”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengevaluasi efektivitas Media pembelajaran berbasis *game* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Dalam era digital, penggunaan teknologi dalam pendidikan semakin meningkat, termasuk integrasi *game* edukatif sebagai alat pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mendukung hipotesis bahwa Media pembelajaran berbasis *game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.¹³
3. Penelitian Oleh Vidya Ayuningtiyas dan Siti Hajaroh (2024) dengan judul “Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan media Kahoot dan efektifitas media Kahoot dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian *Research and Development*. Hasil penelitian menunjukan (1) Hasil uji validasi kelayakan yang dilakukan oleh ahli materi tahap I 0,68254 termasuk dalam kategori “Sedang”, Uji media Tahap I dilakukan uji validasi dan kelayakan media

¹² Ayu Arum Septiani¹, Gilang Maulana Jamaludin, “*Game Based Learning Model in PAI Subjects in 2023-2024: A Literature Review*” Jurnal, Universitas Majalengka, Majalengka, Indonesia, 2024, 830

¹³ Muhammad Ilham Abdillah Nahampun, “*Implementasi GameEdukasi Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran PAI di Era Digital*”, Jurnal, Al – Mau’izhoh, 2024, 1100

yang dilakukan oleh diperoleh nilai 0,8277778 termasuk dalam kategori “Tinggi”, pada Tahap II validasi ahli Materi memperoleh hasil 0,801587 yang berarti validasi “Tinggi”. Sedangkan hasil validasi ahli media memperoleh hasil 0,838889 yang berarti validasi “Tinggi”. Sehingga media Kahoot layak untuk diimplementasikan. (2) Media kahoot efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqh, sebagaimana analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan sebelum diberikan media Kahoot diimplementasikan. Dengan diperoleh data signifikan 0,015, dengan signifikansi $< 0,05$.¹⁴

Berdasarkan beberapa temuan penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan merujuk kepada pembelajaran interaktif, sedangkan yang menjadi pembeda dengan penelitian yang diteliti adalah sekarang ingin mengetahui bagaimana Media pembelajaran interaktif itu bisa meningkatkan motivasi peserta didik melalui *game-game* edukatif di sekolah SMPN 2 Kertak Hanyar.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dibuat untuk memudahkan memahami skripsi dengan acuan pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin, yang dibagi menjadi beberapa bagian sebagai berikut.

¹⁴ Vidya Ayuningtiyas dan Siti Hajaró “*Pengembangan Media Interaktif Kahoot Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Fiqih*” Skripsi, Universitas Islam Negeri Mataram, (2024), 830

BAB I, Pendahuluan terdiri atas sejumlah sub bagian yang memuat fondasi utama dari pelaksanaan penelitian ini, yakni: Latar Belakang Masalah; Definisi Operasional; Fokus Penelitian; Tujuan Penelitian; Signifikasi Penelitian; Penelitian Terdahulu yang Relevan; serta Sistematika Penulisan.

BAB II, Kajian Teori berisikan: *Game* Edukatif; Media Pembelajaran Interaktif; Pembelajaran Pendidikan Agama Islam; Integrasi *Game* Edukatif dalam Pembelajaran PAI dan Kerangka Pikir.

BAB III, Metode Penelitian berisikan: Jenis dan pendekatan penelitian; Lokasi Penelitian; Subjek dan Objek Penelitian; Data dan Sumber Data; Teknik Pengumpulan Data; Instrumen Penelitian; serta Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data.

BAB IV, Hasil penelitian berisikan: Gambaran singkat lokasi penelitian; penyajian data dan analisis data.

BAB V, Penutup berisi kesimpulan dan saran.