

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Menurut Rahmawati, pendidikan ialah aspek penting sebagai salah satu penilaian daya saing suatu negara. Keberhasilan suatu sistem pendidikan suatu negara tidak terlepas dari kegiatan-kegiatan yang di dalam lembaga pendidikan dalam hal ini adalah sekolah, karena sekolah merupakan wadah formal peserta didik untuk menggali ilmu pengetahuan, menambah pengalaman bersosialisasi serta untuk mengasuh minat dan bakat pada diri siswa.¹

Pendidikan dan kegiatan mengajar merupakan proses yang dilakukan secara sadar untuk memberikan rumusan hasil konsep setelah melaksanakan proses pembelajaran. Di dalam pendidikan sekolah saat ini khususnya pendidikan Indonesia selain mengedepankan kualitas akademik dan intelektual juga mengedepankan kegiatan-kegiatan pendukung untuk memperkuat pengetahuan dan menambah kemampuan psikomotorik siswa.

¹ Tuti Fatma Rahmawati, *et.al. Pembelajaran Untuk Menjaga Ketertarikan Siswa di Masa Pandemi*, (Antologi Esai Mahasiswa Pendidikan Biologi), (Yogyakarta: UAD Press, 2021), h.8.

Menurut Muhibbin Syah, pendidikan merupakan usaha sadar manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi sumber daya manusia (SDM) melalui kegiatan pengajaran. Kegiatan pengajaran diselenggarakan pada semua satuan dan jenjang pendidikan yang meliputi wajib belajar pendidikan dasar 9 tahun, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi.² Kemudian menurut Deswita, pendidikan ialah suatu faktor yang memerlukan perhatian tersendiri dalam pembangunan nasional yaitu usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, karena dengan pendidikan akan meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang dijadikan modal utama pelaksanaan pembangunan.³

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa fungsi dari sebuah pendidikan ialah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak juga peradaban bangsa yang bermanfaat dalam mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan juga bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, mandiri, kreatif, cakap, sehat dan menjadi warga negara yang demokratis serta tanggungjawab.⁴

² Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: Logos Wacana Ilmu, 2001), h.1.

³ Deswita, "Perbandingan Model Learning dengan Direct Instruction Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Mataram", *Tesis* (Mataram Program Pascasarjana Universitas Mataram, 2011), h.21.

⁴ Trianto Ibnu Badar al-Tabany, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, (Jakarta: Kencana, 2014), h.1.

Secara lebih penting Pendidikan Agama Islam mengajarkan supaya anak memiliki jiwa yang memiliki rasa tanggungjawab, mengerti pada tujuan dan arah hidupnya kelak, dan memiliki pegangan dalam hidup. Oleh sebab itu, Pendidikan Agama Islam tidak hanya sekilas diketahui saja, juga untuk dipahami dan di amalkan oleh pemeluknya. Mengenai ajaran Agama Islam yang sesuai dengan ajaran yang dibawa oleh Nabi Muhammad SAW untuk keberlangsungan hidup umat manusia.

Penerapan model pembelajaran pula menjadikan salah satu faktor utama dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan ketika menerapkan model pembelajaran yang sesuai maka proses pembelajaran dan hasil belajarnya pun akan menyesuaikan dengan apa yang diharapkan. Dan pembelajaran merupakan suatu kegiatan mengajar dan belajar, dimana mengajar seringkali dengan guru yang memberikan suatu materi berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan, sedangkan belajar adalah siswa yang menerima materi tersebut. Belajar merupakan aktivitas atau kegiatan manusia yang secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup.

Keberhasilan belajar mengajar biasanya didasarkan pada perubahan positif selama dan sesudah proses belajar mengajar dilaksanakan. Keberhasilan ini tentu dapat terlihat dari keterlibatan peserta didik secara aktif di dalam proses pembelajaran dan perubahan positif

yang bisa di lihat sebagai akibat dari proses belajar mengajar tersebut. Menurut Abuddin Nata, keberhasilan mengajar dapat dilihat dari munculnya keinginan yang kuat pada diri semua siswa untuk belajar mandiri yang mengarah pada terjadinya peningkatan baik pada segi kognitif, afektif maupun psikomotorik.⁵

Idealnya, motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang memiliki motivasi adalah perilaku yang penuh energy, terarah, dan bertahan lama. Menurut Santrock, dalam kegiatan belajar, maka motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.⁶

Rendahnya mutu pendidikan di Indonesia di sebabkan beberapa faktor, seperti di pengaruhi oleh proses pembelajaran yang belum mampu membuat proses pembelajaran yang bermutu, berkualitas, proses pendidikan yang kurang menarik, kurang mampu mengembangkan kreativitas peserta didik untuk belajar secara lebih aktif, kreatif, dan inovatif. Akibatnya sekolah cenderung konservatif, kurang fleksibel, dan tidak mudah berubah seiring dengan perubahan yang ada di dalam

⁵ Abuddin Nata, *Perspektif Islam tentang Strategi Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2011), h.312.

⁶ Jhon W Santrock, *Live Span Development*, Ahli Bahasa: Achmad Chusairi, Perkembangan Masa Hidup, Edisi Kelima, Jilid 1-2, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2002), h.135.

masyarakat sehingga kemampuan peserta didik tidak mengalami perkembangan secara maksimal.

Akan tetapi tidak semua siswa memiliki kemampuan yang sangat baik dalam belajar, karena setiap diri siswa tentu berbeda-beda. Hasil belajar yang rendah juga dapat diakibatkan oleh banyak faktor, misalnya ketidakpercayaan dari diri siswa, timbul rasa malas belajar dan bisa juga kurangnya perhatian dari orang tua maupun orang sekitarnya, dan lain-lain. Hasil belajar yang rendah tersebut, dapat menyebabkan seorang siswa semakin tidak semangat sehingga berimbas pada prestasi yang rendah.

Berdasarkan hasil survey informasi yang terdapat dari salah satu guru mata pelajaran PAI adapun permasalahan yang terjadi di lapangan yakni terdapat kesulitan dalam proses pembelajaran terutama pada metode atau model pembelajaran yang diterapkan saat proses pembelajaran, apalagi saat ini sedang terjadinya pandemi yang belum usai menjadi salah satu beban yang amat sulit untuk seluruh pendidikan di Indonesia. Untuk pembelajaran saat ini pula masih melakukan proses pembelajaran secara virtual/daring (tatap maya) menjadikan satu-satunya jalan agar sekolah tetap berjalan meskipun dikagetkan dengan keadaan, perubahan keadaan yang membuat bermunculan tumbuhnya ide-ide atau solusi yang dilakukan oleh pihak pemerintah.

Pembelajaran yang dilakukan secara daring tersebut yaitu tugas-tugas yakni melalui aplikasi classroom, google form, zoom meeting dan lain-lain, yang dapat menghubungkan komunikasi antara guru dan siswa agar tetap berjalan semestinya. Namun tetap terdapat perbedaan dengan pembelajaran yang seperti biasanya tatap muka di kelas dengan saat ini hanya melakukan dengan daring, dalam kepuasan hasil pembelajaran tentu sangat jauh dari harapan, karena adanya hambatan-hambatan yang terjadi seperti susah mendapatkan tidak memiliki kuota, peserta didik menjadi cepat merasa jenuh dan membosankan, ataupun yang lainnya. Sehingga materi yang disampaikan kepada siswa tidak maksimal.

Akan tetapi sebelum terjadinya hambatan tersebut saat di waktu awal terjadinya Covid-19 datang peserta didik merasa senang dan semangat karna hal yang demikian itu merupakan hal yang baru dan menarik, dan pada akhirnya kemungkinan terlalu lama peserta didik berubah menjadi adanya rasa bosan, jenuh, lelah yang bisa disebut lelahnya melebihi dengan kegiatan di sekolah sebelum terjadinya pandemic, sampai saat ini masih adanya ketidakpastian sampai kapannya dan belum bisa dipastikan pada pendidikan akan berlakunya pembelajaran secara tatap muka tersebut.

Oleh karena itu, salah satu sarana merupakan alternative bagi seorang guru dalam memberikan informasi dengan tujuan untuk

mempermudah menyampaikan materi pembelajaran di kelas (online/daring). Kemudian Guru harus di tuntut lebih kreatif dan inovatif supaya model pembelajaran tersebut menarik sehingga siswa dapat menerima dengan mudah.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul : **PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *GAME-BASED LEARNING* (BAAMBOOZLE) DAN MODEL PEMBELAJARAN *BLENDED LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA BIDANG STUDI PAI (Kuasi Eskperimen di Kelas IX SMP Negeri 13 Kota Serang)**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka identifikasi masalah tersebut dijelaskan dalam point-point, diantaranya:

1. Apakah model pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI?
2. Apakah model pembelajaran *Blended Learning* memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI?

3. Apakah model pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) dan *Blended Learning* keduanya mempengaruhi terhadap hasil belajar siswa pada bidang studi PAI?

C. Pembatasan Masalah

Masalah dalam penelitian dibatasi pada Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) dan *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Bidang Studi PAI

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah diungkapkan dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI ?
2. Bagaimana Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI?
3. Bagaimana Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) dan Model Pembelajaran *Blended Learning* secara bersama Terhadap Hasil Belajar Bidang Studi PAI?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian kuasi eksperimen di kelas IX ini adalah :

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI.
2. Untuk Mengetahui Pengaruh Model Pembelajaran *Blended Learning* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI
3. Untuk Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) dan Model Pembelajaran *Blended Learning* secara bersama Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Bidang Studi PAI.

F. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis:

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori-teori dalam bidang proses belajar mengajar dan evaluasi di sekolah agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Manfaat Praktis:

Manfaat yang dapat diambil dari penggunaan Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle) dan Model Pembelajaran *Blended Learning* ini diantaranya:

a. Bagi Siswa:

1. Memudahkan dalam informasi dari guru kepada siswa dan dapat memudahkan pula untuk peserta didik dalam mengingat materi pelajaran.
2. Merangsang dalam motivasi belajar PAI sehingga tercipta proses pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
3. Dan siswa mendapatkan rasa semangat dalam belajar.

b. Bagi Guru:

1. Mempermudah dalam penyampaian hal-hal yang penting dan detil pada siswa
2. Mengefektifkan komunikasi antara siswa-guru maupun siswa-siswi
3. Memperoleh suatu cara supaya menghilangkan rasa jenuh juga bosan di dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi Peneliti:

Untuk memenuhi syarat dalam melengkapi tugas akhir untuk mencapai gelar Magister Pendidikan Program Pascasarjana UIN Sultan Maulana Hasanuddin Banten, dan disamping sebagai wujud pengabdian penulis terhadap masyarakat.

G. Sistematika Penulisan

Untuk mensistematiskan pembahasan dalam penelitian ini,. Maka dibuat sistematis pembahasan sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan, terdiri dari Latar Belakang Masalah, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Berpikir dan Sistematika Penulisan.

BAB II, Kajian teori terdiri dari, Pengertian Belajar dan Pembelajaran Model Pembelajaran *Game-Based Learning* (Baamboozle), Model Pembelajaran *Game-Based Learning*, dan Hasil Belajar. Selanjutnya dijelaskan pula Hasil Penelitian yang Relevan, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis Penelitian.

BAB III. Metode Penelitian terdiri dari, Jenis Penelitian dan Metode Penelitian Tempat, Subjek dan Waktu Penelitian, Teknik Pengolahan Data, Populasi dan Sampel, Tahapan dan Teknik Pengambilan Sampel, Variabel Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Uji Validitas Instrumen, Uji Reliabilitas Instrumen, Uji Normalitas, Uji Homogenitas, Teknik Analisis Data, dan Uji Hipotesis.

BAB IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan terdiri dari, Deskripsi Data, Pengajuan Persyaratan Analisis, Pembahasan Hasil Penelitian, dan Keterbatasan Masalah.

BAB V. Penutup terdiri dari, Kesimpulan, Hasil Penelitian dan Saran.

