

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan sangat penting dalam kehidupan setiap individu. karena merupakan fondasi bagi proses pembelajaran yang memengaruhi perkembangan individu serta kemampuannya untuk berkontribusi dalam masyarakat. Pendidikan juga termasuk kebutuhan fundamental setiap individu. Melalui pendidikan, seseorang dipersiapkan untuk mencapai tingkat kemandirian yang bertanggung jawab. Dalam hal meliputi tanggung jawab kepada diri sendiri, seperti kemampuan untuk membuat keputusan yang bijaksana dan hidup secara mandiri.

Pendidikan mempersiapkan individu untuk bertanggung jawab terhadap lingkungan sekitar, memungkinkan mereka untuk berkontribusi positif kepada masyarakat dan menjaga keseimbangan lingkungan. Jadi, pendidikan tidak hanya mengembangkan kemampuan pribadi, tetapi juga membangun kesadaran sosial dan lingkungan.¹ Di samping itu, proses pendidikan bisa berlangsung di berbagai konteks yang ada seperti dalam keluarga, sekolah, serta masyarakat.

¹ Munir Yusuf, *Pengantar Ilmu Pendidikan*, (Palopo: Lembaga Penerbit Kampus IAIN Palopo, 2018).18.

Ketentuan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional², Pasal 3 menjelaskan tujuan pendidikan adalah Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, hal ini bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa 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.

Pembelajaran dimaksudkan untuk penyampaian dan menyajikan materi pembelajaran dengan cara yang positif dan menarik pada awal proses pembelajaran untuk membawa peserta belajar bersentuhan dengan materi tersebut secara aktif karena pada dasarnya belajar adalah proses dinamis yang melibatkan perubahan hasil dari pengalaman, yang kemudian pembelajaran dalam hal ini dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk belajar dan berkinerja lebih baik di masa yang akan datang.³

Model pembelajaran menjadi krusial dalam upaya penyempurnaan pendidikan Agama Islam pada masa kini. Dalam rangka memecahkan tantangan ini, penggunaan pendekatan pembelajaran berbasis permainan

² Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional, "Teknik Bendungan, 2003, 1–7.

³ Hani Subakti Syam Suhendi, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2022).36.

yang menarik dapat menjadi solusi yang efektif. Dengan melibatkan siswa dalam aktivitas yang menyenangkan, pendekatan ini dapat meningkatkan keterlibatan mereka dalam proses belajar serta membantu mereka untuk mempertahankan konsentrasi dalam mencerna materi pembelajaran.

Model pembelajaran berbasis permainan merupakan salah satu contoh pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan. Model pembelajaran berbasis permainan dapat berupaya melibatkan siswa secara aktif menuju tujuan tertentu dalam proses belajar.

Berdasarkan hal tersebut model pembelajaran berbasis permainan dapat memperoleh hasil pengetahuan dan kemampuan baru. Dengan awal permainan, dan akhir yang jelas dikenal sebagai model pembelajaran berbasis permainan memiliki pola dan siswa dapat memahami bahwa mereka mengambil bagian dalam kegiatan yang menyenangkan dan akan ada kondisi menang serta kalah di akhir permainan.

Lebih lanjut lagi dalam jurnal Nindian dan Indah menjelaskan aplikasi teknologi dan komunikasi saat ini memiliki perkembangan yang signifikan pesatnya dan mulai digunakan di segala bidang, termasuk Pendidikan, karena kualitas pembelajaran yang berlangsung di kelas sangat menentukan keberhasilan guru dan siswa, maka teknologi

diperlukan dalam bidang pendidikan untuk mendukung proses pembelajaran yang monoton menjadi pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan informatif, Penggunaan teknologi dalam program pendidikan memiliki pola berdasarkan permainan edukatif atau permainan yang dimodifikasi untuk meningkatkan pengalaman belajar merupakan salah satu contoh penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam bidang Pendidikan.⁴

Pentingnya pendidikan dan kemajuan teknologi sekarang memiliki peluang untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar. Fungsi teknologi yang dikolaborasikan dengan materi dapat mempermudah para pendidik. Hal ini sangat menarik dan dapat menunjang keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah disusun sedemikian rupa. Dengan begitu tidak ada salahnya mengkolaborasikan kedua unsur tersebut sehingga dapat menciptakan suasana kelas yang menyenangkan.

Pada tanggal 2 Oktober 2023 berdasarkan hasil observasi di SMAN 1 Ciomas khususnya terdapat permasalahan mengenai nilai hasil siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dengan materi beriman kepada kitab-kitab Allah Swt dan Berani hidup jujur.

⁴ Nindian Puspa Dewi dan Indah Listiowarni, "Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal RESTI Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi*, Vol. 3, no. 2 (August 1, 2019), 124.

Sesuai dengan nilai yang di peroleh kelas XI IPS-3 dengan rata rata nilai 68 dan nilai rata rata kelas XI IPS-4 yaitu 57 yang mana angka tersebut masih jauh, bila di bandingkan dengan nilai KKM yang menyentuh angka 70.

Peneliti melihat ada beberapa hal yang terjadi yang menyebabkan faktor hasil belajar siswa kurang memuaskan khususnya terdapat permasalahan mengenai penggunaan model pembelajaran yang monoton dan menggunakan metode konvensional sehingga siswa cenderung pasif saat proses pembelajaran berlangsung.

Pendidik hanya menggunakan presentasi lisan atau biasa disebut metode ceramah sehingga banyak siswa kurang semangat, ada yang bermain hp, mengobrol bersama teman dan tidur selama mengikuti proses pembelajaran. Selain itu metode ceramah juga lebih mendominasi aktivitas pendidik dibandingkan aktivitas siswa⁵ presentasi lisan atau hanya cara tradisional dalam pembelajaran, melibatkan pengajaran oleh seorang guru kepada murid-muridnya melalui pidato atau presentasi. Meskipun telah lama menjadi bagian dari pengajaran karena efektivitasnya dalam menyampaikan pengetahuan, pendekatan ini sering kali dikritik karena kurangnya interaksi langsung dan minimnya partisipasi siswa.

⁵ Zain Syaiful Bahril, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010, 97.

Mengenai hal ini, permasalahan di atas tidak bisa dianggap sebelah mata dan harus ada *improvement* atau mencari solusi untuk permasalahan tersebut. Karena keadaan ini menurunkan kemampuan konsentrasi dan semangat siswa, sehingga mempengaruhi hasil akademiknya. Terlebih lagi permasalahan ini ada pada mata pelajaran PAI dan karena hal inilah yang mempengaruhi hasil belajar menurun tidak menyentuh angka KKM yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Diperlukan upaya untuk memperbarui model pembelajaran guna memperbaiki konsentrasi siswa di kelas dan mencapai pencapaian tujuan pembelajaran yang lebih optimal. Salah satu alternatif yang menarik adalah memperkenalkan pendekatan *Game Based Learning*, yang menggunakan media interaktif seperti *Genially*. Pendekatan ini tidak hanya menawarkan cara baru untuk belajar, tetapi juga memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran melalui pengalaman bermain yang menyenangkan. Dengan demikian, diharapkan model pembelajaran diperbarui dapat menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih menarik bagi siswa.

Genially adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan pengguna membuat konten interaktif, baik berupa poster, infografis, presentasi, kuis, permainan dan lain-lain sebagainya sehingga dalam pembelajaran yang aktif tidak hanya pendidik akan tetapi siswa juga dilibatkan dalam

proses pembelajaran ini. sangat tepat dilakukan karena sejalan dengan tuntutan dunia pendidikan dan kemajuan teknologi. agar pembelajaran lebih maju dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran.⁶

Model pembelajaran berbasis permainan menggunakan media *Genially* adalah model yang dapat membantu siswa memahami konten pembelajaran yang akan di berikan kepada siswa, meningkatkan motivasi mereka untuk berpartisipasi aktif dalam Pendidikan dan mempertajam fokus mereka selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu membantu siswa menjadi lebih percaya diri, penggunaan permainan di kelas dapat membantu menutup kesenjangan prestasi antara pembelajar yang lebih cepat dan yang lebih lambat.

Belajar melalui permainan bisa menjadikan pengalaman yang akan didapat siswa mengenai pendidikan yang mereka dapatkan menjadi menyenangkan, dapat meningkatkan fokus belajar siswa, semangat belajar siswa serta dapat memotivasi untuk mendorong menjadi lebih aktif lagi dalam berpartisipasi pada pembelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti berkeinginan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan judul: “Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* Menggunakan Media *Genially*

⁶ Ryan Zeini Rohidin, Rihlah Nur Aulia, and Abdul Fadhil, “Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning (Studi Kasus Di SMAN 13 Jakarta),” *Jurnal Studi Al-Qur’an; Membangun Tradisi Berfikir Qur’ani*, Vol. 11, No. 2 (2015), 115.

Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Kelas XI SMAN 1 Ciomas”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang muncul dari pembahasan sebelumnya yaitu:

1. Peserta didik kehilangan fokus belajar sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menurun.
2. Model pembelajaran yang dipakai oleh pendidik saat mengajar di SMAN 1 Ciomas khususnya pada mata pelajaran PAI cenderung monoton sehingga peserta didik tidak berkonsentrasi dan tidak bersemangat, serta pasif saat pembelajaran berlangsung.
3. Model pembelajaran konvensional atau ceramah termasuk kedalam model pembelajaran tradisional yang hanya melibatkan pendidik saja dalam proses pembelajaran berlangsung.
4. Kurangnya variasi model pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran berlangsung.
5. Peserta didik dapat lebih berkonsentrasi maka harus ada perubahan dalam model pembelajaran yang dipakai.
6. Model pembelajaran Game Based Learning dengan media Genially sebagai salah satu Solusi yang inovatis untuk mengatasi permasalahan yang ada saat ini.

C. Batasan Masalah

Selanjutnya sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, maka peneliti akan menjabarkan Batasan penelitian sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di kelas XI semester genap SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang tahun ajaran 2023/2024.
2. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Game Based Learning* dengan media *Genially*.
3. Materi pembelajaran beriman kepada kitab-kitab Allah SWT dan berani hidup jujur pada Pelajaran Pendidikan Agama Islam.
4. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar ranah kognitif yang diambil dari hasil ulangan siswa

D. Rumusan Masalah

Mengingat kembali kepada konteks batasan masalah yang telah disebutkan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang memakai model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Genially* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang?

2. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan terkait model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media Genially terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan agama islam kelas XI di SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang:

1. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media *Genially* dengan siswa yang menggunakan model pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas XI SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang.
2. Mengetahui pengaruh mengenai signifikan hasil belajar siswa terkait model pembelajaran *Game Based Learning* menggunakan media Genially terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas XI di SMAN 1 Ciomas Kabupaten Serang.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Studi ini bertujuan untuk mengeksplorasi penerapan model pembelajaran Berbasis *Game* menggunakan media *Genially* dalam konteks pengajaran PAI, dengan fokus pada peningkatan prestasi belajar siswa. Diharapkan hasil temuan tidak hanya akan memberikan pemahaman baru tentang model pembelajaran tersebut, tetapi juga akan memberikan pedoman yang berharga bagi pendidik dalam merancang program pembelajaran yang lebih efektif. Penelitian ini diharapkan juga akan memperkaya literatur akademis di bidang pendidikan dengan kontribusi temuan baru yang dapat meluaskan wawasan tentang proses pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Melalui pengalaman praktis dalam menerapkan model pembelajaran *Game Based Learning* dengan *Genially*, peneliti memperoleh pengetahuan tambahan penting di bidang pendidikan. Hal ini tidak hanya memberikan wawasan langsung tentang pengaruh model tersebut, tetapi juga membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut. Dengan demikian, pengalaman ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan strategi model pembelajaran yang baru.

b. Bagi Sekolah

Penelitian ini berpotensi menjadi sumber informasi yang bisa meningkatkan mutu pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di sekolah yang diteliti. Hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi siswa, sekolah dan guru dalam meningkatkan hasil belajar.

G. Sistematika Pembahasan

Dalam sistematika pembahasan peneliti bagi ke dalam 5 bab dan sub bab yang tersusun sebagai berikut:

Bab Kesatu pendahuluan yang meliputi: Latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika pembahasan.

Bab Kedua Landasan Teoretis, Kerangka Berpikir, dan Hipotesis penelitian yang meliputi landasan teoretis, model pembelajaran *game based learning*, media *genially*, Pendidikan Agama Islam, hasil belajar. Tinjauan Penelitian Terdahulu, Kerangka Berpikir, Hipotesis dan Penelitian.

Bab Ketiga Metodologi Penelitian yang meliputi Tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab Keempat Deskripsi Hasil Penelitian yang meliputi: Analisis data hasil penelitian: Data tes hasil belajar siswa kelas eksperimen, data tes hasil belajar siswa kelas kontrol, uji Persyaratan analisis, uji validitas, uji reliabilitas, tingkat kesukaran soal, daya pembeda soal, uji normalitas, uji homogenitas, uji-tes, normal gain, pengujian hipotesis, pembahasan hasil penelitian, perbedaan hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, pengaruh signifikansi terkait model pembelajaran *game based learning* menggunakan media *genially* terhadap hasil belajar siswa

Bab Kelima Penutup yang terdiri dari simpulan dan saran-saran

