

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan yang ideal, kegiatan pembelajaran berlangsung dengan penuh semangat, antusiasme, dan keterlibatan aktif dari peserta didik. Setiap peserta didik menikmati proses pembelajaran dengan penuh kegembiraan, tanpa merasa terbebani.<sup>1</sup> Khusus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), peserta didik diharapkan tidak hanya memahami konsep secara teoritis saja tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.<sup>2</sup> Sangat penting untuk menciptakan lingkungan belajar yang hidup, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Ada beberapa ayat dalam Al-Qur'an yang menjelaskan mengenai motivasi. Allah SWT. berfirman:

أَمَّنْ هُوَ قَانِثٌ أُنَاءَ اللَّيْلِ سَاجِدًا وَقَائِمًا يَحْذَرُ الْآخِرَةَ وَيَرْجُوا رَحْمَةَ رَبِّهِ قُلْ هَلْ يَعْلَمُونَ وَالَّذِينَ لَا يَعْلَمُونَ إِنَّمَا يَتَذَكَّرُ أُولُو الْأَلْبَابِ يَسْتَوِي الَّذِينَ

Artinya : *“(apakah orang musyrik yang lebih beruntung) ataukah orang yang beribadah pada waktu malam dalam keadaan bersujud, berdiri, takut pada (azab) akhirat, dan mengharapakan rahmat Tuhannya? Katakanlah (Nabi Muhammad), “Apakah sama orang-orang yang*

---

<sup>1</sup> Shofi Nur Amalia Vina Inda Ulya, Ragil Tri Oktaviani, “Peningkatan Kemampuan Membaca Dan Menulis Permulaan Melalui Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Andorid Pada Siswa Kelas 1 B Di UPT SDN Tlogo 02 Kecamatan Kanigoro Kabupaten Blitar,” *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, Vol. 9.No. 3 (2024), 192–206.

<sup>2</sup> Arman Paramansyah Efrita Norman, Windi Megayanti, *Teori Pembelajaran Pendidikan Agama Islam* (Jakarta Selatan: Publica Indonesia Utama, 2024), 21.

*tidak mengetahui (hak-hak Allah)?” Sesungguhnya hanya ululalbab (orang yang berakal sehat) yang dapat menerima pelajaran”. (Q.S Az-Zummar:9)*

Salah satu motivasi yang bisa didapat dari ayat tersebut adalah keinginan untuk meraih ilmu sebanyak-banyaknya.<sup>3</sup> Motivasi belajar memiliki dampak signifikan terhadap pendidikan, meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar, mendorong kinerja akademik yang lebih baik, dan meningkatkan kepuasan serta kesejahteraan mereka. Peserta didik yang termotivasi cenderung lebih konsisten dan tahan menghadapi tantangan, serta lebih aktif dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan di luar kurikulum. Selain itu, motivasi belajar juga memperkuat perilaku sosial dan interaksi positif dengan teman sekelas, serta membantu peserta didik mengembangkan identitas dan otonomi mereka sebagai pelajar. Secara keseluruhan, motivasi belajar berperan penting dalam mempengaruhi pengalaman dan hasil pendidikan peserta didik.<sup>4</sup>

Namun, pada realitanya banyak peserta didik yang mengalami penurunan motivasi belajarnya. Hasil observasi pra-penelitian di SMP-IT Insan Madani menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik untuk PAI-BP masih rendah. Peserta didik kerap merasa jenuh dan kurang terlibat dengan materi yang disampaikan melalui media pembelajaran yang dianggap monoton dan kurang bervariasi. Media pembelajaran yang selama ini digunakan oleh pendidik cenderung

---

<sup>3</sup> Umma Farida Abdurrahman Kasdi, *Tafsir Ayat-Ayat Ya Ayuhhal-Ladzina Amanu* (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2005), 316.

<sup>4</sup> Hawwa Nasywa Aqillah, Audesty Anggraeny Laurenza, and Hilda Rosida, “Peer to Peer Interaction Patterns for Mental Health and Student Learning Motivation,” *International Journal on Advanced Science, Education, and Religion (IJoASER)*, Vol.7.No.3 (2024), 331–340.

terbatas pada papan tulis dan buku teks. Penggunaan media ini membuat proses pembelajaran menjadi bersifat satu arah, sehingga peserta didik kurang aktif berpartisipasi dan hanya menjadi pendengar yang pasif. Kondisi ini berimplikasi pada rendahnya tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi PAI-BP yang seharusnya dapat menjadi bekal moral dan spiritual yang kuat bagi mereka.<sup>5</sup> Pada wawancara pra-penelitian dengan salah satu pendidik di SMP-IT Insan Madani, ditemukan bahwa beberapa peserta didik yang mengeluhkan mengenai pembelajaran PAI-BP. Selain itu, hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran ini juga menunjukkan angka yang memprihatinkan. Rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik dalam ujian PAI-BP berada di bawah standar yang diharapkan. Ini menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar dan kurangnya keterlibatan dengan materi secara langsung berkontribusi pada hasil belajar yang tidak memuaskan.<sup>6</sup>

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dibutuhkan adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Sejalan dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat, sistem pembelajaran juga mengalami transformasi yang signifikan yang mempermudah proses belajar mengajar. Di era digitalisasi seperti sekarang ini telah membuka pintu menuju pada pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan inklusif serta sesuai dengan tuntutan zaman.<sup>7</sup> Salah satu inovasi yang tengah mengalami kemajuan pesat adalah penerapan media pembelajaran interaktif yang berlandaskan permainan. Dengan

---

<sup>5</sup> Hasil Observasi Pra-Penelitian dengan Peserta didik Kelas IX pada Tanggal 28 November, 2024.

<sup>6</sup> Hasil Wawancara Pra-Penelitian dengan Guru PAI pada Tanggal 4 Maret, 2025.

<sup>7</sup> Zulhawati Jakub Saddam Akbar, Meiliyah Ariani, Penerapan Media Pembelajaran Di Era Digital (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023), 1.

menggunakan ini, dapat membuat lingkungan belajar yang tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif untuk menarik perhatian dan minat peserta didik. Dengan menggabungkan elemen *game* ke dalam proses pembelajaran, mereka dapat menikmati pengalaman belajar yang lebih interaktif dan menstimulus keterlibatan mereka secara aktif. Selain meningkatkan antusiasme, media pembelajaran yang berbasis *game* ini juga memberikan kesempatan untuk peserta didik guna mengeksplorasi materi pelajaran dengan cara yang lebih kreatif dan menarik.<sup>8</sup>

Penelitian Alvie Faustino Diaz, dkk temuan dari penelitian ini mengindikasikan bahwa elemen *game* secara signifikan meningkatkan pencapaian belajar peserta didik, dengan ukuran efek keseluruhan sebesar  $(g) = 1.30$ , yang mencerminkan efektivitas yang kuat di berbagai konteks pendidikan.<sup>9</sup> Penelitian Nurul Afidah & Fitrianto Eko mengungkap bahwa penggunaan media permainan edukasi digital dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara signifikan karena permainan edukatif berpotensi membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, yang berarti peserta didik tidak akan bosan dengan mata pelajaran matematika. Dengan media pembelajaran yang berlandaskan permainan, peserta didik lebih terlibat dan termotivasi untuk belajar, yang pada gilirannya mendorong perkembangan berpikir kritis dan kemampuan menyelesaikan masalah mereka.<sup>10</sup> Dalam konteks Pendidikan Agama Islam, penelitian yang

---

<sup>8</sup> Hafiz Rekso Budi Adithya Dipta Raharjo, Agis Amelia Putri, "The Use of Game-Based Learning to Increase Student Engagement," *Hipkin Journal of Educational Research*, Vol. 1.No. 1 (2024), 49–60.

<sup>9</sup> Alvie Faustino Diaz and others, "A Meta-Analysis on the Effectiveness of Gamification on Student Learning Achievement," *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology (IJE MST)*, Vol. 12, No.5 (2024), 1236–1253.

<sup>10</sup> Nurul Afidah and Fitrianto Eko Subekti, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Digital Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Basicedu*, Vol. 8.No. 3 (2024), 1944–1952.

dilakukan oleh Bisyri Abdul Karim, dkk bahwa penggunaan media interaktif sangat penting untuk mempermudah pemahaman konsep-konsep yang kompleks dan menjadikan pembelajaran lebih menarik. Dengan demikian media interaktif misalnya, aplikasi *mobile* dan platform *e-learning*, memungkinkan meningkatkan minat belajar mahasiswa Pendidikan Agama Islam (PAI) secara signifikan.<sup>11</sup> Berdasarkan studi-studi tersebut, terlihat bahwa media berbasis *game* memiliki potensi besar dalam proses pembelajaran, namun masih terdapat kekurangan dalam pemahaman tentang bagaimana elemen-elemen spesifik dari media interaktif berbasis *game* dapat diintegrasikan secara efektif dalam berbagai konteks pendidikan.

Pentingnya media interaktif dalam mempermudah pemahaman konsep-konsep kompleks, namun belum banyak studi yang secara komprehensif mengeksplorasi dampak gabungan dari *game* dan media interaktif dalam meningkatkan keterlibatan dan pencapaian belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Yuniastuti dkk, semakin suatu alat atau media pengajaran memungkinkan peserta didik terlibat langsung dengan subjek yang sedang dipelajari, semakin pula hasilnya akan sesuai dengan harapan.<sup>12</sup>

Keberadaan elemen tantangan, kompetisi, dan pencapaian dalam permainan memungkinkan peserta didik untuk berkontribusi secara aktif dalam aktivitas pembelajaran mengurangi rasa bosan, dan merangsang keinginan mereka untuk terus belajar. Dengan

---

<sup>11</sup> M. Yunus Anwar Bisyri Abdul Karim, Maryam Ismail, "Studi Literatur: Efektivitas Media Interaktif Dalam Pembelajaran Tafsir Untuk Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa PAI," *Journal of Gurutta Education (JGE)*, Vol. 3.No. 1 (2024), 40–49.

<sup>12</sup> Muhammad Khoiron Yuniastuti, Miftakhuddin, *Media Pembelajaran Untuk Generasi Milenial Tinjauan Teoritis Dan Pedoman Praktis* (Surabaya: Scopindo Media Utama, 2021), 21.

menciptakan lingkungan belajar yang penuh warna sekaligus menantang, diharapkan peserta didik akan termotivasi untuk menguasai materi dengan lebih baik, yang pada akhirnya dapat berkontribusi signifikan terhadap peningkatan hasil belajar mereka secara keseluruhan. Inovasi ini juga menunjukkan relevansinya dalam konteks pendidikan modern, di mana media pembelajaran yang menarik dan interaktif dibutuhkan untuk memenuhi kebutuhan serta gaya belajar peserta didik di era digital ini.<sup>13</sup>

Media pembelajaran yang interaktif merupakan sarana yang melibatkan keterlibatan aktif peserta didik dalam proses pendidikan, dengan memanfaatkan teknologi atau seperangkat digital.<sup>14</sup> *Wordwall* merupakan salah satu platform yang menyediakan berbagai templat permainan edukatif yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Media pembelajaran berbasis *game* seperti *Wordwall* dapat diterapkan pada berbagai muatan pelajaran. Melalui pemanfaatan media ini, pendidik dapat menyampaikan materi pembelajaran secara interaktif dan menyenangkan, sehingga peserta didik merasa lebih antusias dan tidak mudah mengalami kejenuhan selama proses pembelajaran di kelas. Melalui penggunaan media yang interaktif, diharapkan agar peserta didik terampil berpartisipasi dengan cara langsung dalam proses pembelajaran, berkolaborasi dengan teman-teman, dan mengalami pembelajaran yang menyenangkan.<sup>15</sup> Media

---

<sup>13</sup> B Herawan Hayadi, Furtasan Ali Yusuf, and Yuyun Yuningsih, "Inovasi Pembelajaran Berbasis It," *Technical and Vocational Education International Journal*, Vol. 4.No. 1 (2024), 29–33.

<sup>14</sup> Ruth Megawati Aisyah Ali, Liwdina Cornelia Maniboey, *Media Pembelajaran Interaktif: Teori Komprehensif Dan Pengembangan Media Pembelajaran Di Sekolah Dasar* (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024), 24.

<sup>15</sup> Chritiyanti Aprinastuti, *Special Book For Media Tutorial ICT-Based Learning* (Yogyakarta: Stiletto Book, 2023), 108.

interaktif berbasis *game* mempunyai potensi bagi peningkatan minat, keterlibatan dan motivasi belajar peserta didik. Menurut Savira Rahmadhea menyatakan bahwa penggunaan media *game* dalam pembelajaran dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Melalui integrasi media interaktif, peserta didik didorong untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga keterlibatan mereka meningkat.<sup>16</sup>

Pengembangan media interaktif ini diharapkan mampu memberikan alternatif inovatif dalam upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI-BP. Media interaktif berbasis permainan dinilai efektif dalam mendorong partisipasi aktif peserta didik selama proses pembelajaran, karena mengandung elemen-elemen yang menarik dan menantang. Dengan menggunakan media ini, peserta didik tidak hanya memperoleh pemahaman kognitif, tetapi juga berusaha secara aktif untuk menerapkan prinsip-prinsip yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang lebih efisien. Penelitian Maitha, dkk ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan permainan dapat menjadi alat yang efektif untuk mendorong motivasi belajar dan mengoptimalkan perkembangan kemampuan kognitif peserta didik. Namun, keberhasilan pendekatan ini sangat bergantung pada bagaimana tantangan dalam pelaksanaannya dikelola, serta pada kemampuan untuk memastikan bahwa seluruh peserta didik

---

<sup>16</sup> Savira Rahmadhea, "Pemanfaatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Dan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Sains," *JSE: Journal Sains and Education*, Vol. 2.No. 2 (2024), 33–39.

memperoleh akses yang memadai terhadap sumber daya dan dukungan yang dibutuhkan.<sup>17</sup>

Berdasarkan uraian di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis *game* pada mata pelajaran PAI-BP, menguji kelayakan media interaktif yang dikembangkan, serta mengetahui efektivitas media interaktif dalam meningkatkan motivasi belajar. Oleh sebab itu peneliti tertarik mengambil judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Wordwall* pada Mata Pelajaran PAI-BP dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik (Studi R&D di SMP-IT Insan Madani Binuang-Serang)”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan, sebagaimana diuraikan sebelumnya, dapat diidentifikasi:

1. Tingkat motivasi peserta didik di SMP-IT Insan Madani masih rendah.
2. Peserta didik merasa bosan dan jenuh saat mengikuti pembelajaran PAI-BP.
3. Peserta didik tidak cukup terlibat aktif dalam proses pembelajaran.
4. Penggunaan media pembelajaran di SMP-IT Insan Madani yang monoton dan kurang bervariasi.

## **C. Batasan Masalah**

Batasan pada penelitian ini perlu dijelaskan agar fokusnya lebih jelas, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>17</sup> Maitha R Al-khayat and Maha U Gargash, “The Effectiveness of Game-Based Learning in Enhancing Students’ Motivation and Cognitive Skills,” *Journal of Education and Teaching Methods*, Vol. 2.No. 3 (2023), 50-62.

1. Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* sebagai alat untuk mengajarkan materi PAI-BP.
2. Ditujukan kepada peserta didik kelas IX di SMP-IT Insan Madani.
3. Fokus pada aspek-aspek motivasi yang dapat diukur melalui instrumen tertentu, seperti peningkatan minat, keaktifan, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dijelaskan, tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengembangkan media pembelajar interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif berbasis *game Wordwall* pada mata pelajaran PAI-BP.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *game Wordwall* terhadap motivasi peserta didik.

## F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dijelaskan, manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini direncanakan mampu menyumbangkan pemahaman yang baru, keilmuan mengenai pengembangan sarana pembelajaran dengan memanfaatkan *game Wordwall* sebagai alat bantu dalam pengajaran mata pelajaran PAI-BP.

### 2. Manfaat Praktis

#### 1) Bagi Institusi

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif serta mendorong pihak manajemen sekolah untuk memberikan dukungan yang optimal kepada pendidik dalam mengembangkan kreativitas dan inovasi.

#### 2) Bagi Pendidik

Diharapkan mampu meningkatkan pemahaman tentang pengembangan media pembelajaran. interaktif dengan memanfaatkan *game Wordwall* dan memberi opsi tambahan media dalam pembelajaran.

#### 3) Bagi Peserta Didik

Dapat mendorong peserta didik guna bertambah semangat dan serius dalam mengikuti kegiatan belajar.

#### 4) Bagi Peneliti

Hasil dari studi ini diharapkan dapat dijadikan referensi dan sebagai ide awal untuk melaksanakan penelitian yang akan datang.

## **G. Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini disusun dalam lima bab yang disusun secara sistematis agar pembahasan terarah dan mudah dipahami. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, yang ini berisi latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teoretis, yang memuat landasan teoretis yang relevan dengan variabel penelitian, seperti *Game Wordwall*, motivasi belajar, serta hasil-hasil penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis penelitian.

Bab III Metodologi Penelitian, yang menjelaskan tempat dan waktu penelitian, metode penelitian, model pengembangan, subjek uji coba produk, prosedur pengembangan, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, yang menyajikan hasil pengembangan, data hasil validasi kelayakan, data hasil angket motivasi belajar. Selain itu, dibahas pula temuan penelitian dalam kaitannya dengan teori-teori yang telah dikaji sebelumnya.

Bab V Penutup, yang berisi simpulan dan saran-saran yang dapat diberikan berdasarkan temuan penelitian