

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan adalah proses pembelajaran sepanjang hayat untuk membimbing dan mengembangkan potensi manusia pada dimensi jasmani dan rohani (R. Hidayat & Abdillah, 2019). Dalam hal ini pendidikan memegang peranan dalam menghidupkan, mengoptimalkan, dan menumbuhkan kembangkan seorang insan sehingga dapat memaksimalkan potensi dirinya. Dalam perspektif Islam, pendidikan memegang peranan krusial dalam membentuk individu yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia. Pendidikan agama Islam meliputi elemen al-Quran Hadis, Fiqih, Aqidah akhlak, dan Sejarah Kebudayaan Islam. Keempat elemen ini menjadi satu kesatuan dalam membentuk pemahaman dasar siswa.

Dalam Keputusan Kepala BSKAP Kemendikbudristek, hakikatnya pembelajaran PAI diarahkan untuk menyiapkan siswa agar mantap secara spiritual, berakhlak mulia, dan memiliki pemahaman akan dasar-dasar agama Islam serta cara penerapannya dalam kehidupan sehari-hari dalam wadah Negara Kesatuan Republik Indonesia. Karena titik fokusnya pada perbaikan dimensi spiritual dan akhlak, maka sering kali pembelajaran Pendidikan Agama Islam dihiasi dengan nasihat-nasihat keagamaan (Mardiah, 2024). Meskipun nasihat keagamaan bukanlah hal yang salah dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam, rendahnya minat siswa menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang lebih inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa.

Pada kenyataannya, pembelajaran Pendidikan Agama Islam acapkali menghadapi berbagai tantangan, seperti kurangnya semangat dan minat siswa dalam pembelajaran. Diantara sebab kurangnya minat belajar siswa ialah minimnya tuntutan keterlibatan mereka dalam pembelajaran (Reski, 2021). Disisi lain, rendahnya minat akan berimplikasi pada rendahnya hasil belajar siswa (Ndraha, Mendrofa, & Lase, 2022). Dengan demikian diperlukan pembelajaran yang menumbuhkan minat belajar siswa sehingga mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Hal ini diperkuat fakta bahwa pembelajaran PAI bukan hanya meliputi nilai spiritual dan akhlak tapi juga meliputi pemahaman siswa pada dasar-dasar pengetahuan agama Islam, yang dengan begitu berarti berada pada ranah kognitif siswa. Dengan demikian, perlu dilakukan pembelajaran yang lebih variatif seperti penggunaan media yang lebih inovatif dan interaktif. Proses pembelajaran yang meluputkan ranah pengetahuan akan berimbas pada rendahnya hasil belajar kognitif siswa, padahal perkembangan kognitif adalah perkembangan pertama agar terjadi perubahan tingkah laku disamping ranah afektif dan psikomotorik (Pohan, 2017).

Menurut para ahli, hasil belajar siswa yang rendah dapat diantisipasi melalui strategi penerapan media pembelajaran yang tepat (Wardani, Kusumaningsih, & Kusniati, 2024). Edgar Dale misalnya, seorang tokoh pendidikan Amerika yang mengilhami lahirnya pembelajaran audiovisual pada 1946, memperkenalkan *cone of experience* dalam bukunya *Audiovisual Methods in Teaching*. Dalam 23 tahun, ia melakukan beberapa kali peninjauan. Ia mengklasifikasikan proses pembelajaran menjadi tiga bagian besar yang terinspirasi teori tingkatan utama modus belajar ala Jerome Bruner (Fitri, 2020). Dale memaknai teori Bruner dengan keterkaitannya pada pengalaman belajar dengan (1) pembelajaran simbolis yaitu simbol verbal dan visual; (2) pembelajaran ikonik yaitu rekaman radio dan gambar, dan (3) pembelajaran tindakan yaitu studi banding, demonstrasi, dan pengalaman langsung, (D. A. Lestari, Lastari, Rahmawati, & Fauzi, 2023).

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan untuk membangun pengalaman belajar yang lebih autentik adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang berbasis pada permainan edukatif. Media ini berpotensi menjadi perangkat solutif dalam menyelesaikan tantangan diatas. *Game* edukasi adalah media permainan digital yang dikembangkan untuk mendukung pengayaan pendidikan serta menunjang kegiatan pembelajaran (Adrian & Apriyanti, 2019). Pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi siswa karena dirancang dengan visual yang menarik. Selain itu, *game* edukasi berbasis teknologi memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja (Widiastuti, 2024).

Berdasarkan hasil observasi data siswa SMPN 1 Cileunyi, hasil belajar pada kegiatan PSTS ganjil tahun ajaran 2024-2025 masih menunjukkan nilai yang rendah. Secara umum, setiap anggota kelas mesti menempuh remedial agar dapat memperbaiki nilai yang didapatnya. Remedial merupakan bentuk layanan pendidikan yang bertujuan untuk membantu siswa meningkatkan prestasi belajarnya hingga mencapai kriteria ketuntasan yang telah ditetapkan (Susilo, Muslimin, & Nery, 2019). Peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa siswa secara acak. Secara garis besar, mereka merasa bosan ketika pembelajaran PAI. Mereka juga menyampaikan tentang keinginan mereka akan inovasi pembelajaran yang menarik sehingga mendorong mereka agar senantiasa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Pengalaman belajar yang menyenangkan dapat tersajikan dalam pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran yang menarik, yaitu *game* edukasi. Pembelajaran yang menyenangkan akan berimplikasi pada minat dan keterlibatan siswa. Minat belajar yang tinggi pada akhirnya akan berdampak pula pada hasil belajar. Maka dirancanglah penelitian yang berjudul “*Penggunaan Multimedia Berbasis Game Edukasi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan multimedia berbasis *game* edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung?
3. Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti antara siswa yang menggunakan multimedia berbasis *game* edukasi dan media pembelajaran gambar pada kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, disusunlah beberapa tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan multimedia berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti terhadap Siswa Kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung.
3. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar kognitif pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti antara siswa yang menggunakan multimedia berbasis game edukasi dan media pembelajaran gambar pada kelas VII di SMPN 1 Cileunyi Bandung.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Besar harapan peneliti agar penelitian ini dapat memberikan manfaat baik secara teoritis dan praktis, diantaranya.

1. Manfaat secara Teoritis
 - a. Menambah pengetahuan terkait penerapan media pembelajaran *game* edukasi dalam kegiatan pendidikan.
 - b. Memberikan penjelasan terkait efektivitas penggunaan media pembelajaran *game* edukasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa
 - c. Penelitian dapat dijadikan sebagai rujukan bagi penelitian lain yang melakukan kajian dalam masalah penelitian lanjutan
2. Manfaat secara Praktis
 - a. Bagi siswa, disarankan untuk mengalihkan penggunaan gawai dari aktivitas kurang efektif ke game edukasi untuk mendukung peningkatan hasil belajar.
 - b. Bagi guru, dapat dijadikan pedoman dalam memilih strategi yang tepat dalam menerapkan media pembelajaran.
 - c. Bagi kepala sekolah, untuk mendukung pengembangan sarana yang memadai agar implementasi media berbasis teknologi dapat berjalan optimal.

E. Kerangka Berpikir

Secara umum, media pembelajaran merupakan sarana yang mendukung kegiatan belajar mengajar. Media ini mencakup berbagai hal yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perhatian, dan keterampilan siswa, sehingga mendorong terjadinya proses pembelajaran. Oleh karena itu, media pembelajaran memiliki peran penting dalam menumbuhkan motivasi belajar (Cahyaningtias & Ridwan, 2022), menyusun situasi pembelajaran yang lebih efektif (Nurseto, 2011), membuat pembelajaran lebih menarik (Zahwa & Syafi'i, 2022), meningkatkan hasil belajar (Haryadi & Kansaa, 2021), dsb. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media pembelajaran (1) berbasis cetakan yaitu buku; (2) berbasis audio yaitu *podcast*; (3) berbasis audio visual yaitu film; (4) berbasis animasi yaitu film kartun; dan (5) berbasis *game* baik teknologi atau non teknologi (Rohmah, 2021).

Pembelajaran berbasis multimedia merupakan suatu proses belajar yang dirancang dengan mengintegrasikan berbagai jenis media, seperti teks, gambar, video, dan lainnya, untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sanjaya menekankan bahwa pendekatan ini melibatkan penggunaan beragam media secara bersamaan, dirancang secara khusus melalui proses perencanaan, pengembangan, uji coba dan analisis kebutuhan—bukan terjadi secara kebetulan. Menurut Heinich dalam Sanjaya terdapat enam bentuk interaksi yang dapat dihasilkan dalam merancang sebuah media pembelajaran melalui komputer, yakni praktik dan latihan (*drill and practice*), tutorial, permainan (*games*), simulasi, penemuan (*discovery*), dan pemecahan masalah (*problem solving*) (Sanjaya, 2016).

Game edukasi adalah media digital yang dikembangkan untuk mendukung pengayaan pendidikan, termasuk menunjang kegiatan pembelajaran (Adrian & Apriyanti, 2019). Pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar, karena menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan. Selain itu, *game* edukasi berbasis teknologi memberikan fleksibilitas bagi siswa untuk belajar kapan saja dan di mana saja (Widiastuti, 2024).

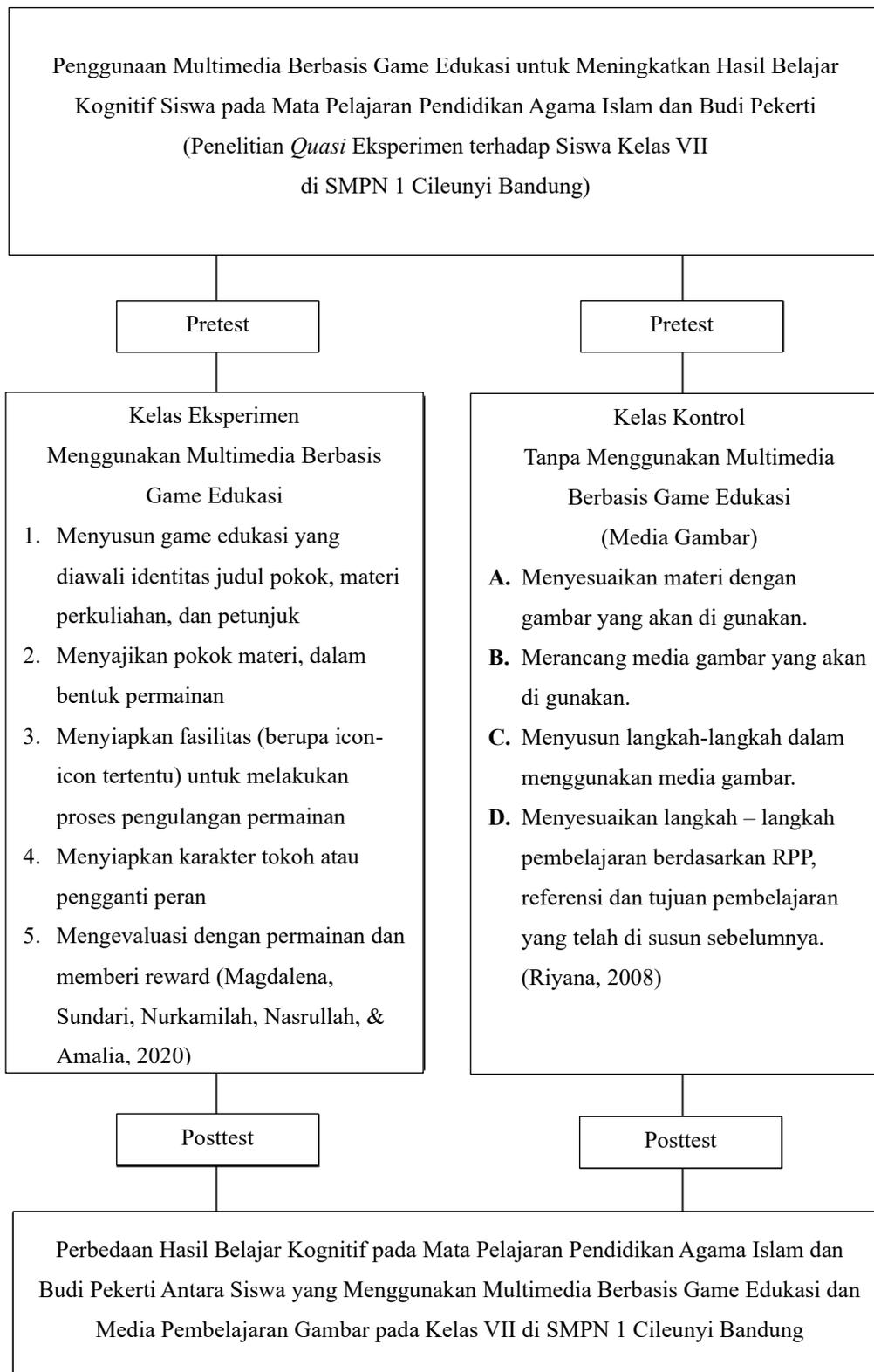
Hasil belajar merupakan representasi dari kompetensi yang dikuasai oleh peserta didik setelah melalui proses pembelajaran dan mengalami interaksi instruksional yang dirancang secara sistematis. (Nabillah & Abadi, 2020). Selaras

dengan Andryannisa yang berpendapat bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku atau penambahan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang dicapai siswa setelah melakukan proses pembelajaran (Andryannisa, Wahyudi, & Sayekti, 2023).

Hasil belajar kognitif adalah suatu pengetahuan yang seharusnya dikuasai oleh siswa sebagai bagian dari capaian pembelajaran (D. G. Lestari & Irawati, 2020). Dalam ranah pembelajaran, tingkat kognitif dikategorikan ke dalam enam level utama yang mencerminkan kompleksitas berpikir seseorang dalam memahami, mengolah, dan menerapkan pengetahuan. Keenam level ini, yang dikenal sebagai C1 hingga C6, meliputi mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan menciptakan (C6).

Pendidikan Agama Islam sebagai suatu bidang studi atau mata pelajaran di sekolah telah termaktub dalam PP Nomor 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan Pasal 4 ayat (1) yang berbunyi “Pendidikan agama pada pendidikan formal dan program pendidikan kesetaraan sekurang-kurangnya diselenggarakan dalam bentuk mata pelajaran atau mata kuliah agama.”. Adapun istilah Budi Pekerti ditambahkan sejak penerapan kurikulum 2013 atau pada Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 pasal 5 ayat 6.

Dari segi operasional, tujuan pendidikan Islam sebagaimana yang tercantum dalam Standar Kompetensi Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah menumbuhkan dan meningkatkan keimanan, melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan, pengamalan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketaqwaannya kepada Allah SWT serta berakhlak mulia dalam kehidupan pribadi, bermasyarakat, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan pada jenjang pendidikan yang lebih tinggi (Depdiknas, 2003).



Gambar 1. 1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis ialah jawaban awal rumusan masalah yang dirumuskan berdasarkan teori yang ada. Hipotesis dapat dikatakan sebagai jawaban sementara berdasarkan teori dan penelitian terdahulu, karena perlu penelitian lebih lanjut untuk pembuktian jawaban yang sebenarnya. Pembuktian jawaban yang dimaksud adalah penelitian berdasarkan empiris/data dengan pengumpulan data pada populasi tertentu yang ditetapkan peneliti (Sugiyono, 2019).

Rumusan masalah pertama "*Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan multimedia berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?*" dapat dirumuskan hipotesis "*Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan multimedia berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*". Adapun hipotesis statistik pada rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

H₀ : $\mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan multimedia berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

H₁ : $\mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan multimedia berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Rumusan masalah kedua "*Bagaimana peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?*" dapat dirumuskan hipotesis "*Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*". Adapun hipotesis statistik pada rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

H₀ : $\mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

H₁ : $\mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat peningkatan hasil belajar kognitif setelah penggunaan penggunaan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Rumusan masalah ketiga “*Bagaimana perbedaan hasil belajar kognitif antara siswa kelas VII yang menggunakan multimedia berbasis game edukasi dan media gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti?*” memerlukan hipotesis karena membandingkan dua kelompok perlakuan berbeda. dapat dirumuskan hipotesis “*Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas VII yang menggunakan multimedia game edukasi dengan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti*”. Adapun hipotesis statistik pada rumusan masalah tersebut adalah sebagai berikut.

H₀ : $\mu_1 = \mu_2$ Tidak terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas VII yang menggunakan multimedia *game* edukasi dengan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

H₁ : $\mu_1 \neq \mu_2$ Terdapat perbedaan antara hasil belajar siswa kelas VII yang menggunakan multimedia *game* edukasi dengan media pembelajaran gambar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Perumusan hipotesis statistik dalam penelitian ini disesuaikan dengan karakteristik masing-masing rumusan masalah agar selaras dengan tujuan analisis yang ingin dicapai. Hipotesis yang tidak dirumuskan secara tepat dapat menyebabkan ketidakjelasan dalam pengambilan keputusan berdasarkan hasil perhitungan statistik.

G. Hasil Penelitian Terdahulu

Disamping memanfaatkan teori yang relevan, peneliti mengumpulkan hasil penelitian terdahulu. Adapun penelitian-penelitian yang peneliti temukan diantaranya.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Mega Nur Trianingrum pada 2023 yang berjudul “*Penerapan Game Education Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SD Negeri Melayu Kota Makassar*” yang mendeskripsikan tentang penerapan *game* education terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

- a. Persamaannya yaitu; media pembelajaran yang dijadikan bahan penelitian adalah media *game* edukasi dan mata pelajarannya adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
 - b. Perbedaannya yaitu; tujuan penelitiannya yang ditetapkan adalah mengetahui peningkatan motivasi siswa, sedangkan pada penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Kurnia Anisya Maharani pada 2022 yang berjudul “*Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023*” yang mendeskripsikan tentang pengembangan *game* edukasi dalam meningkatkan ingatan kognitif siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
 - a. Persamaannya yaitu; media pembelajaran yang dijadikan bahan penelitian adalah media *game* edukasi dan mata pelajarannya adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
 - b. Perbedaannya yaitu; tujuan penelitiannya yang ditetapkan adalah mengetahui peningkatan ingatan kognitif siswa, sedangkan pada penelitian ini untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa.
 3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhdhor Muhammad Sodikin pada 2023 yang berjudul “*Pengaruh Penggunaan Media Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Di SMP NU Al-Ma'ruf Kudus*” yang mendeskripsikan tentang penggunaan media *game* edukasi Quizizz terhadap hasil belajar siswa pada pelajaran PAI.
 - a. Persamaannya yaitu; tujuan penelitiannya yang ditetapkan adalah mengetahui peningkatan hasil belajar kognitif siswa dan mata pelajarannya adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
 - b. Perbedaannya yaitu; media pembelajaran yang dijadikan bahan penelitian adalah media evaluasi yaitu *Quizizz*, sedangkan pada penelitian ini *game* edukasi digunakan sepanjang pembelajaran.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Assya Octafany pada 2022 yang berjudul “*Pemanfaatan Game Edukasi Kahoot dalam Pembelajaran PAI Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Banjarmangu Kabupaten Banjarnegara*” yang mendeskripsikan tentang pemanfaatan *game* edukasi Kahoot dalam pembelajaran PAI.
 - a. Persamaannya yaitu; sampel yang dijadikan objek pengumpulan data adalah tingkat SMP dan mata pelajarannya adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
 - b. Perbedaannya yaitu; media pembelajaran yang dijadikan bahan penelitian adalah media evaluasi yaitu *Kahoot*, sedangkan pada penelitian ini *game* edukasi digunakan sepanjang pembelajaran.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Mochammad Miftachur Roziqin pada 2022 yang berjudul “*Penggunaan Media Pembelajaran PAI Berbasis Game Quizizz untuk Mengevaluasi Ranah Kognitif Siswa SMAN 1 Porong Sidoarjo*” yang mendeskripsikan tentang penggunaan *game* Quizizz dalam pembelajaran PAI terhadap evaluasi ranah kognitif.
 - a. Persamaannya yaitu; mata pelajaran yang menjadi objek kajian adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
 - b. Perbedaannya yaitu; media pembelajaran yang dijadikan bahan penelitian adalah media evaluasi yaitu Kahoot, sedangkan pada penelitian ini *game* edukasi digunakan sepanjang pembelajaran.