

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang pesat di era digital telah membawa transformasi besar dalam dunia pendidikan. Inovasi teknologi menuntut adanya penyesuaian dalam proses pembelajaran agar mampu menjawab tantangan zaman dan memenuhi kebutuhan belajar peserta didik abad ke-21. Pembelajaran tidak lagi cukup dilakukan secara konvensional, melainkan harus bersifat partisipatif, menyenangkan, serta mampu menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa (vicy D. S. Putri et al., 2024).

Salah satu faktor penting yang sangat menentukan keberhasilan proses belajar mengajar adalah minat belajar siswa. Minat belajar merupakan dorongan internal yang membuat siswa merasa senang, tertarik, dan terdorong untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Minat merupakan kecenderungan psikologis yang relatif menetap, yang ditunjukkan melalui perhatian dan keterlibatan dalam suatu kegiatan karena dianggap penting atau bernilai. Dalam konteks pembelajaran, siswa yang memiliki minat tinggi akan lebih fokus, menunjukkan antusiasme, dan cenderung mencapai hasil belajar yang lebih baik (I. Rahmi et al., 2020).

Slameto, mengemukakan bahwa minat adalah rasa suka terhadap suatu hal atau aktivitas yang muncul secara alami tanpa adanya paksaan dari luar (Aulia & Araniri, 2021). Menambahkan bahwa minat merupakan bentuk dorongan terhadap sesuatu untuk mencapai keinginan yang kuat. Artinya, minat bukan hanya bersifat emosional, tetapi juga menjadi pemicu bagi siswa untuk aktif berpartisipasi dalam proses belajar. Dengan kata lain, ketika minat belajar siswa tinggi, maka keterlibatan mereka juga meningkat, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar (Nurfatimah & Shamad, 2023).

Sayangnya, realitas yang terjadi di lapangan menunjukkan bahwa minat belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

(PAI-BP), masih tergolong rendah. Hasil observasi awal yang dilakukan peneliti pada 23 Oktober 2024 di SMAN 24 Kota Bandung menunjukkan bahwa banyak siswa tidak menunjukkan ketertarikan dalam mengikuti pembelajaran PAI-BP. Mereka terlihat kurang memperhatikan, mengobrol dengan teman saat guru menjelaskan, keluar masuk kelas tanpa izin, serta enggan mengerjakan tugas.

Fenomena ini mengindikasikan bahwa pembelajaran PAI-BP belum mampu menarik perhatian dan minat sebagian besar siswa. Menurut Aulia & Araniri (2021), salah satu penyebab rendahnya minat siswa terhadap mata pelajaran ini adalah karena pembelajaran yang cenderung monoton dan hanya berfokus pada penguasaan materi kognitif. Dalam praktiknya, guru masih dominan menggunakan metode konvensional yang kurang melibatkan siswa secara aktif, sehingga pelajaran agama hanya dipandang sebagai ilmu teoretis yang jauh dari realitas kehidupan sehari-hari (A. Rahmi et al., 2023).

Padahal, Pendidikan Agama Islam memiliki peran sentral dalam membentuk kepribadian, akhlak, dan nilai-nilai moral siswa. Perspektif para tokoh seperti Plato, Al-Ghazali, dan Ibnu Khaldun menegaskan bahwa pendidikan bukan hanya bertujuan untuk menanamkan ilmu pengetahuan, tetapi juga harus menyentuh aspek spiritual, moral, dan sosial (Firmansyah, 2019). Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI-BP perlu dirancang secara kreatif agar tidak hanya menyampaikan informasi, tetapi juga mampu menyentuh sisi afektif dan membangun sikap siswa.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa masa kini. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan media pembelajaran digital interaktif seperti *Blooket*. *Blooket* merupakan sebuah platform media daring interaktif yang mengintegrasikan unsur pembelajaran dengan elemen gamifikasi, seperti kuis, tantangan, serta sistem penghargaan, guna meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa (Adiningsih & Sulur, 2024).

Sejalan dengan prinsip *Game Based Learning* (GBL), *Blooket* berperan sebagai alat yang menjembatani antara dunia permainan dan proses pembelajaran yang bermakna. Pendekatan GBL memanfaatkan dinamika permainan untuk mendorong partisipasi aktif, memperkuat motivasi intrinsik, dan memperdalam penguasaan materi secara menyenangkan (Nisa et al., 2025).

Melalui pendekatan dengan berbantu media ini, guru dapat menghadirkan pembelajaran yang tidak hanya menyampaikan materi secara informatif, tetapi juga menggugah antusiasme siswa terhadap pelajaran PAI-BP. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai penerapan pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* untuk meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 24 Kota Bandung.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana penerapan pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMAN 24 kota Bandung?
2. Bagaimana perbedaan minat belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah diterapkannya pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* pada mata pelajaran PAI-BP ?
3. Apakah terdapat pengaruh pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Mengetahui penerapan pendekatan *game based learnin* berbantu media *blooket* pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMAN 24 kota Bandung

2. Mengetahui perbedaan minat belajar antara siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah menggunakan pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* pada mata pelajaran PAI-BP.
3. Mengetahui pengaruh pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi berharga dalam memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya dalam menerapkan media pembelajaran berbasis digital. Dengan menghadirkan pemanfaatan *blooket* sebagai sarana pembelajaran, penelitian ini membuka cakrawala baru yang dapat dijadikan referensi ilmiah dalam upaya meningkatkan minat belajar siswa secara lebih efektif dan menyenangkan.

2. Secara Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini tidak hanya dirancang untuk menjawab pertanyaan ilmiah saat ini, tetapi juga sebagai pijakan strategis untuk penelitian lanjutan. Melalui data yang akurat dan analisis yang mendalam, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas cakupan keilmuan serta memicu munculnya ide-ide baru yang kreatif dan aplikatif. Dengan demikian, penelitian ini menjadi fondasi yang kokoh dalam pengembangan inovasi pendidikan di masa mendatang.

b. Bagi Guru

Penelitian ini memberi peluang emas bagi para guru untuk menyusun pola pembelajaran yang lebih menarik, dan sesuai dengan kebutuhan generasi digital. Dengan mengintegrasikan media *blooket* sebagai media interaktif, guru mampu membangun lingkungan pembelajaran yang menarik sekaligus menggugah rasa ingin tahu siswa. Lebih dari

itu, guru berperan sebagai fasilitator yang secara aktif membimbing dan mendukung proses belajar siswa dalam eksplorasi konsep secara lebih mendalam, mendorong keterlibatan aktif, serta menciptakan lingkungan belajar yang partisipatif, adaptif, dan penuh semangat.

c. Bagi Siswa

Melalui pemanfaatan media *blooket*, siswa diajak memasuki pengalaman belajar yang seru, kreatif, dan menyenangkan. Media ini dirancang untuk membangkitkan minat belajar, memperkuat pemahaman materi, dan memfasilitasi pembelajaran yang lebih interaktif. Dengan media ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam proses pembelajaran yang variatif dan memacu semangat belajar siswa setiap harinya.

E. Kerangka Berpikir

Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) Suatu strategi pembelajaran modern yang memanfaatkan elemen permainan untuk meningkatkan efektivitas dan keterlibatan dalam proses belajar mengajar guna meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa. Tidak seperti model pembelajaran daring konvensional, GBL menitikberatkan pada pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan melibatkan secara emosional, sehingga mampu menciptakan suasana kelas yang lebih hidup dan menarik. Sejalan dengan pandangan Torrente (dalam Murti, 2024), GBL didefinisikan sebagai pemanfaatan permainan sebagai sarana utama untuk mendukung dan memperkuat pemahaman materi pembelajaran.

Salah satu bentuk nyata dari penerapan GBL adalah *Blooket*, sebuah platform digital interaktif yang menyuguhkan kegiatan belajar melalui format kuis, kartu flash, dan tantangan. Dengan desain yang menarik dan fitur permainan yang beragam, *Blooket* menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan, serta terbukti mampu meningkatkan antusiasme dan keterlibatan siswa (Fadli & Marazaenal, 2024)

Langkah-langkah pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* sebagai berikut :

- a) Langkah pertama, Guru terlebih dahulu membuat akun di laman resmi <https://www.blooket.com/>. Dengan memilih menu Sig Up.
- b) Setelah berhasil masuk ke dashboard, guru dapat memulai pembuatan permainan dengan mengisi judul, deskripsi, dan menambahkan gambar pendukung. Contohnya, kuis berjudul Pendidikan Agama Islam.
- c) Klik *Add Question* untuk menyusun pertanyaan. Fitur pendukung seperti gambar, audio, dan rumus matematika dapat dimanfaatkan untuk memperkaya soal.
- d) Setelah selesai menyusun pertanyaan, klik menu *Save Set* untuk menyimpan.
- e) Klik *Host* set pertanyaan yang dibuat untuk memulai sesi permainan.
- f) Guru dapat memilih mode permainan sesuai dengan pembelajaran.
- g) Guru membagikan kode game kepada siswa, yang kemudian mengaksesnya melalui laman <https://play.blooket.com/play>.
- h) Guru dapat memantau skor dan progress siswa selama permainan berlangsung (Andani & Jasiah, 2025).

Minat belajar memegang peranan krusial dalam proses belajar mengajar. Sejumlah ahli pendidikan menyatakan bahwa minat merupakan salah satu faktor utama yang menunjang keberhasilan belajar. Dalam hal ini, bahwa minat yang tinggi merupakan syarat penting agar siswa mampu belajar secara optimal (Kartika et al., 2019). Ketika siswa memiliki ketertarikan terhadap materi yang dipelajari, mereka cenderung menjalani proses belajar dengan perasaan senang dan antusias, yang pada akhirnya akan menumbuhkan rasa ingin tahu yang lebih mendalam.

Dalam konteks pendidikan, minat belajar mencakup tiga dimensi utama, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Aspek kognitif berkaitan dengan keingintahuan dan kemampuan siswa dalam memahami manfaat dari suatu kegiatan belajar. Aspek afektif mencerminkan kedalaman emosi atau sikap positif siswa terhadap aktivitas belajar yang mereka minati. Sementara itu, aspek psikomotorik menggambarkan tindakan nyata siswa dalam mengimplementasikan hasil pembelajaran secara aktif, yang merupakan bentuk konkret dari nilai yang

telah diproses melalui aspek kognitif dan diinternalisasi secara emosional melalui aspek afektif (Sugiharti et al., 2024).

Adapun indikator terhadap minat belajar ialah :

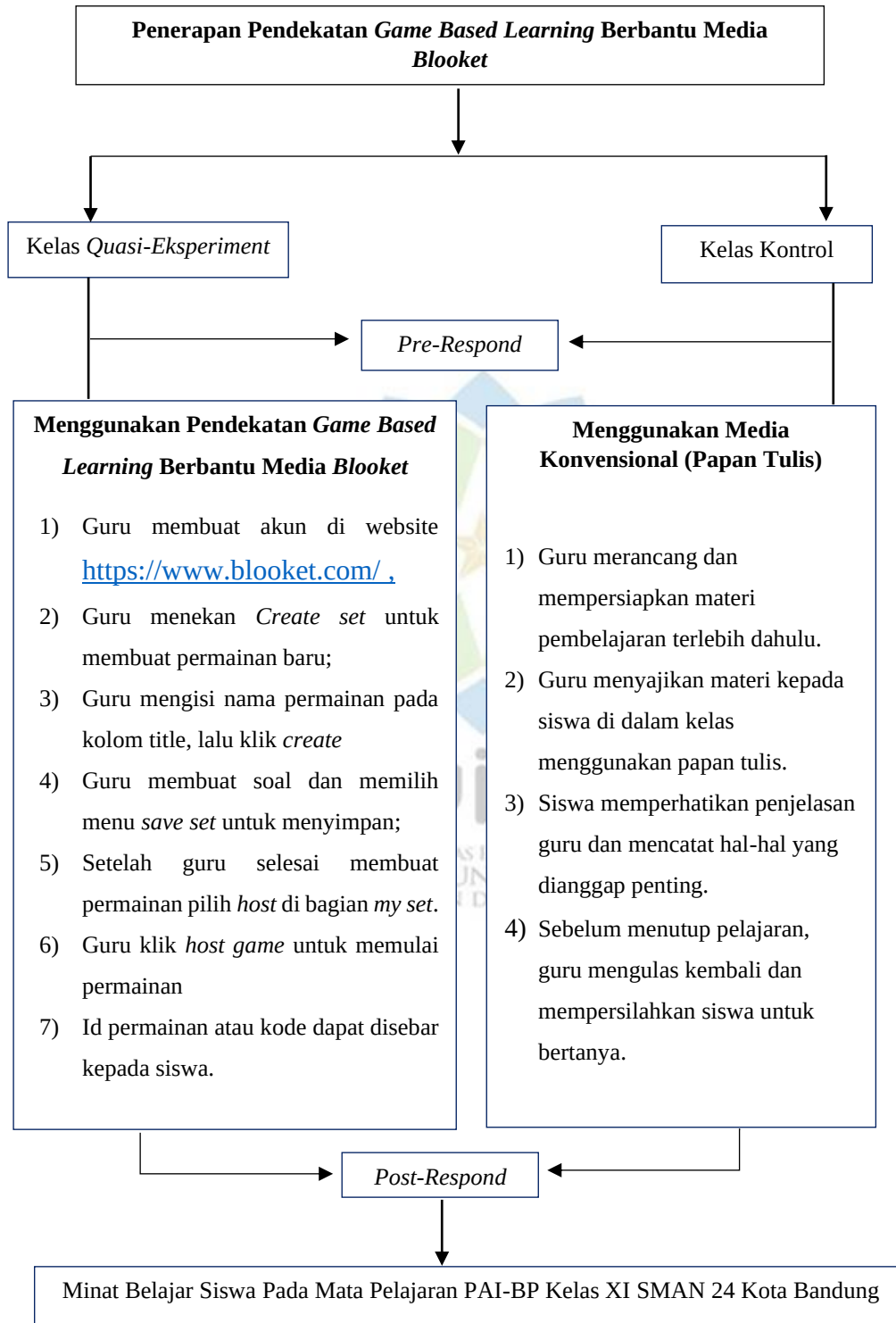
- 1) Ketertarikan terhadap pembelajaran;
- 2) Usaha dalam memahami materi pembelajaran;
- 3) Aktif bertanya pada guru;
- 4) Berdiskusi dengan teman;
- 5) Keseriusan dalam mengerjakan soal yang diberikan guru (Ummah, 2021).

Seiring berkembangnya teknologi digital, media pembelajaran berbasis permainan seperti *Blooket* menjadi alternatif inovatif yang mampu mengubah cara siswa berinteraksi dengan materi ajar. *Blooket* merupakan sebuah platform edukatif berbasis web yang dirancang untuk mentransformasikan kegiatan belajar menjadi lebih menyenangkan melalui perpaduan antara kuis interaktif dan berbagai jenis permainan. Beberapa mode permainan yang ditawarkan, seperti *Gold Quest*, *Tower Defense*, dan *Battle Royale*, memberikan nuansa persaingan yang menarik, sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Guru dapat dengan mudah mengimpor soal-soal dari platform lain, serta memilih mode permainan yang dapat digunakan baik untuk kegiatan belajar tatap muka di kelas maupun sebagai tugas mandiri di rumah (Krisnawati, 2025).

Lebih dari sekadar alat bantu evaluasi, media *blooket* merupakan bentuk konkret dari penerapan gamifikasi dalam dunia pendidikan. Melalui konten edukatif yang dikemas dalam bentuk kuis online, platform ini memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, interaktif, dan tidak membosankan. Hal ini memungkinkan siswa menyerap informasi secara tidak langsung dan lebih efektif (Johni et al., 2024).

Dalam penelitian ini akan menggunakan dua kelompok uji coba, yaitu yang pertama kelompok eksperimen dan yang kedua kelompok kontrol. Sebelum mengimplementasikan langkah-langkah pada dua kelompok, baik itu kelas eksperimen maupun kelas kontrol, dilakukan dengan postrespond di awal sebelum

menerapkan Pendekatan *Game Based Learning* berbantu media *blooket* dengan maksud agar dapat membandingkan peningkatan minat belajar siswa.



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Penelitian ini mengkaji secara mendalam dua variabel kunci, yaitu penggunaan pendekatan *game based learning* dengan bantuan media *blooket* (Variabel X) dan tingkat minat belajar siswa dalam mata pelajaran PAI-BP (Variabel Y). Melalui pendekatan kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sejauh mana keterkaitan antara kedua variabel tersebut.

Dengan penerapan pendekatan *game based learning* berbantu media *blooket* yang disesuaikan berdasarkan indikator-indikator yang relevan terhadap minat belajar, diharapkan pendekatan ini mampu memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran PAI-BP. Oleh karena itu, hipotesis utama dalam studi ini menyatakan bahwa terdapat pengaruh dari penerapan pendekatan *game based learning* berbantu *blooket* terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran tersebut.

G. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian yang dilakukan oleh Annisa Vyza Anggraini pada tahun 2024 mengeksplorasi pengaruh penggunaan media *Blooket* terhadap pencapaian hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran IPS di SDN Jatisampurna X, Kota Bekasi. Studi ini menggunakan metode kuasi eksperimen dengan racangan pre-test dan post-test pada dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen yang menggunakan media *Blooket* dan kelompok kontrol dengan metode pembelajaran konvensional. Sampel penelitian dipilih secara purposive dari populasi siswa kelas V. Hasil analisis menunjukkan bahwa penggunaan media *Blooket* secara signifikan meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan metode tradisional. Oleh karena itu, penelitian ini merekomendasikan penggunaan media *Blooket* sebagai alternatif inovatif dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan daya tarik pembelajaran. Kedua penelitian memiliki kesamaan pada penggunaan media pembelajaran, yaitu media *Blooket* sebagai alat utama

dalam proses belajar. Namun, perbedaan mencolok terletak pada subjek yang diteliti; penelitian sebelumnya oleh Annisa menargetkan siswa tingkat SD, sementara penelitian ini fokus pada siswa SMA sebagai partisipan.

2. Syifa Mutiara Diko Putri, mahasiswi Universitas Tidar, pada tahun 2023 meneliti "peningkatan kemampuan membaca siswa melalui penggunaan media *Blooket* dalam pembelajaran materi kartu ucapan pada siswa kelas IX SMPN 11 Kota Magelang". Penelitian ini merupakan studi pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan 26 siswa yang dipilih secara *purposive*. Pengumpulan data dilakukan melalui teknik observasi, angket, dan tes membaca, dibantu oleh *Microsoft Excel*, *Google Forms*, dan platform *Blooket*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa motivasi dan kinerja siswa dalam pembelajaran meningkat secara signifikan. Rata-rata pemahaman membaca siswa juga mengalami peningkatan yang konsisten, dengan skor tertinggi sebesar 94,8 pada post-test siklus II. Temuan ini menegaskan bahwa penggunaan *Blooket* berdampak positif terhadap peningkatan motivasi dan pemahaman membaca siswa. Oleh karena itu, guru dianjurkan memanfaatkan teknologi interaktif seperti *Blooket* dalam proses pembelajaran, terutama untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa di kelas. Persamaannya penelitian memiliki kesamaan pada penggunaan media pembelajaran, yaitu media *Blooket*. Sedangkan perbedaannya pada penelitian Syifa berfokus pada pemahaman membaca siswa SMP dalam pelajaran Bahasa Inggris, sedangkan penelitian ini meneliti minat belajar siswa SMA pada mata pelajaran PAI-BP menggunakan pendekatan *Game Based Learning*.
3. Berliana Shinta Febrian, mahasiswa Universitas Maritim Raja Ali Haji, melaksanakan penelitian pada tahun 2024 mengenai pengaruh penggunaan *Blooket* terhadap penguasaan kosakata siswa di SMPN 03 Tanjungpinang. Penelitian ini menggunakan desain pre-eksperimen tipe one group pre-test–post-test, dengan subjek penelitian sebanyak 27 siswa kelas X TKJ. Instrumen yang digunakan berupa tes untuk mengukur kemampuan awal

(pre-test) dan hasil setelah perlakuan (post-test). Hasil analisis menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata dari 68,33 menjadi 86,30 dengan n-gain sebesar 0,54, yang dikategorikan sedang. Uji-t menghasilkan signifikansi 0,00 ($< 0,05$), yang menandakan bahwa penggunaan Blooket memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan penguasaan kosakata siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa media Blooket efektif digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar bahasa, khususnya dalam penguasaan kosakata. Perbedaan pada penelitian Berliana berfokus pada penelitian Pre-Eksperimen sedangkan peneliti berfokus pada penelitian kuasi-eksperimen. Adapun persamannya penelitian memiliki kesamaan pada penggunaan media pembelajaran, yaitu media *Blooket*.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, peneliti menyimpulkan bahwa objek penelitian ini belum pernah diteliti sebelumnya dan memiliki variable yang berbeda dari penelitian sebelumnya. Hal ini membuka peluang bagi peneliti untuk mengembangkan penelitian ini menjadi sebuah skripsi.

