

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Motivasi belajar merupakan dorongan atau alasan yang ada dalam diri seseorang untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran dan mencapai tujuan yang diinginkan. Motivasi belajar mempengaruhi sejauh mana seseorang berusaha, bertahan, dan berkomitmen dalam belajar. Tanpa adanya motivasi, individu mungkin tidak memiliki semangat atau keinginan untuk mengejar pengetahuan dan keterampilan baru, yang pada akhirnya dapat menghambat perkembangan pribadi dan akademik.

Motivasi belajar dalam pandangan Islam merupakan aspek penting yang mendorong seseorang untuk terus meningkatkan diri melalui ilmu pengetahuan. Dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 disebutkan:

...يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ۝۱۱

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”

Ayat ini menjadi penguat bahwa ilmu tidak hanya bernilai duniawi, tetapi juga memiliki nilai spiritual yang tinggi. Ayat ini dipandang relevan untuk meningkatkan motivasi belajar karena semangat belajar yang tumbuh dalam diri merupakan salah satu faktor dari motivasi intrinsik, seperti keinginan untuk meraih ridha Allah dan menjadi pribadi yang bermanfaat yang sangat ditekankan dalam Islam. Maka dapat disimpulkan dari ayat diatas bahwasannya motivasi belajar merupakan suatu hal yang diperlukan dalam menuntut ilmu.

Motivasi belajar adalah kekuatan dalam diri seseorang untuk melakukan tujuan tertentu yang ingin dicapainya. Dengan kata lain motivasi belajar dapat diartikan sebagai suatu dorongan yang ada pada diri seseorang sehingga seseorang mau melakukan aktivitas atau kegiatan belajar guna mendapatkan beberapa keterampilan dan pengalaman (Hamzah, 2018).

Mata pelajaran Fikih memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman kepada siswa tentang hukum-hukum Islam yang mengatur kehidupan sehari-hari. Namun, seringkali mata pelajaran ini dianggap membosankan dan kurang menarik bagi sebagian siswa. Hal ini dapat berdampak pada rendahnya motivasi belajar dan hasil belajar yang kurang optimal.

Tinggi rendahnya motivasi belajar siswa tentunya akan memengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Motivasi belajar memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan dalam proses pembelajaran. Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, pembelajaran yang diterapkan sebaiknya dirancang agar menarik, menyenangkan, dan dapat memberikan dorongan yang mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar. Kurangnya motivasi atau bahkan tidak adanya motivasi dalam belajar akan menghambat aktivitas, sehingga kualitas prestasi belajar akan menurun (Dimiyati dan Mudjiono, 2002). Oleh karena itu, penting untuk terus-menerus memperkuat motivasi belajar siswa. Untuk menciptakan motivasi yang kuat, suasana belajar yang menyenangkan harus diciptakan. Dengan kata lain, usaha yang tekun, terutama yang didorong oleh motivasi, akan menghasilkan prestasi yang baik.

Motivasi memiliki peran penting dalam proses pembelajaran, karena tanpa motivasi, siswa akan kehilangan semangat untuk belajar. Untuk meningkatkan motivasi belajar, ada beberapa langkah untuk memotivasi siswa yaitu dengan menggunakan metode, model, dan media pembelajaran yang bervariasi. Selain itu, memberikan perlakuan yang menarik perhatian siswa dan menghadirkan hal-hal baru dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan motivasi. Hal ini dapat memunculkan rasa ingin tahu dan keinginan siswa untuk terus belajar, yang pada akhirnya mendorong mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti melihat fenomena bahwa di MTs Kifayatul Achyar pada saat proses pembelajaran berlangsung itu belum sepenuhnya aktif, hal ini terlihat dari siswa-siswi yang tidak bersemangat dalam proses pembelajaran, siswa yang selalu mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, asik berbicara dengan teman disampingnya, melamun, mengantuk, dan pergi ke toilet sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menjadi

salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa. Di satu sisi, guru sudah mengajarkan materi pembelajaran secara optimal, yang ditandai dengan cara mengajar sudah benar dengan menggunakan metode ceramah dan media pembelajaran yang menarik. Mestinya kondisi ini menghasilkan motivasi belajar yang tinggi. Namun pada kenyataannya motivasi belajar siswa masih rendah. Kondisi ini menjadi perhatian serius bagi guru Fikih dan pihak sekolah, karena menunjukkan adanya kebutuhan untuk mencari solusi agar proses pembelajaran Fikih lebih efektif dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, peneliti ingin mencoba menerapkan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* yang diasumsikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode *Game Based Learning* (GBL) ini diharapkan dapat membantu guru dalam memberikan pengajaran yang maksimal, efektif, dan efisien, sehingga siswa lebih mudah memahami materi dan lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. selain itu, Media *Educaplay* lebih mudah dipahami siswa serta memiliki fitur-fitur inovatif dan menarik yang memotivasi siswa dalam belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mereka (Nurmaizura et al., 2024).

*Game Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran (Maulidina dkk, 2018) dalam pembelajaran ini siswa dituntut belajar, tetapi dengan pendekatan bermain. Ketika siswa berpartisipasi dalam permainan, mereka dapat menemukan jawaban dan informasi pembelajaran. Selain itu, *Game Based Learning* (GBL) juga strategi dan efektif untuk melibatkan siswa dalam pembelajaran, karena permainan memiliki potensi untuk memperkaya pengalaman belajar, meningkatkan partisipasi siswa dalam proyek, serta mengembangkan keterampilan dalam pemrosesan informasi, pengambilan keputusan, pemecahan masalah, dan kolaborasi kelompok.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar (Sapriyah, 2019). Selain itu, media pembelajaran yang digunakan dalam metode *Game Based Learning* (GBL)

adalah *educaplay*. *Educaplay* adalah platform pembelajaran interaktif yang memungkinkan pengguna, seperti guru dan pelajar, untuk membuat berbagai jenis kegiatan edukatif seperti kuis, teka-teki, dan permainan kata. Dengan alat yang mudah digunakan, *Educaplay* mendukung pembuatan konten pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan, yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar secara dinamis, baik dalam pembelajaran tatap muka maupun jarak jauh.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti membuat pertanyaan penelitian, apakah penerapan metode *game based learning* (GBL) berbasis *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih di kelas VII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Fikih di Kelas VII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Fikih di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan antara lain sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Fikih di Kelas VII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.

2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa setelah menerapkan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Fikih di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Fikih kelas VII di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.

#### **D. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat penelitian ini terbagi dua yaitu teoritis dan praktis yaitu :

##### **1. Teoritis**

Secara Teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber informasi dan referensi mengenai penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* dalam mata pelajaran Fikih dan dapat Menambah pengetahuan yang dapat mengembangkan khasanah keilmuan.

##### **2. Praktis**

- a. Bagi penulis, untuk menambah wawasan dan penerapan ilmu yang sudah didapat selama masa perkuliahan.
- b. Bagi guru, sebagai pertimbangan untuk peningkatan motivasi belajar siswa.
- c. Bagi sekolah, sebagai pemberian masukan yang bermanfaat untuk terwujudnya peningkatan motivasi belajar siswa.
- d. Bagi peneliti selanjutnya, sebagai literatur untuk menambah wawasan pengetahuan dan pengalaman menulis penelitian yang berkenaan dengan metode *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

#### **E. Kerangka Berpikir**

*Game Based Learning* (GBL) adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran (Maulidina dkk, 2018). *Game Based Learning* (GBL) adalah inovasi dalam dunia pendidikan yang menggabungkan proses pembelajaran dengan bermain. *Game Based Learning* (GBL) adalah penggunaan game dengan tujuan

yang serius sebagai alat yang mendukung proses pembelajaran secara signifikan (Komang dan Made, 2020). *Game Based Learning* (GBL) sebagai model pembelajaran yang menggabungkan materi pembelajaran ke dalam pendidikan agar peserta didik saling terlibat satu sama lain melalui kegiatan permainan yang disediakan (Firosa, 2018).

Penggunaan platform *Educaplay* dapat mendorong berbagai aspek belajar siswa, termasuk pemahaman, keterampilan, refleksi, argumentasi, serta interaksi antara guru dan siswa. Berbagai fitur tersebut secara aktif memantik pemahaman siswa terkait materi pembelajaran yaitu materi matematika dengan cara yang lebih menarik dan seru (Sison, 2021).

Metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* diasumsikan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. penggunaan metode pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) memberikan dampak positif dalam proses pembelajaran. *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan minat belajar peserta didik serta memotivasi peserta didik dalam memahami materi Pelajaran (Kusuma, dkk, 2022). Sedangkan tujuan penggunaan permainan pembelajaran *educaplay* adalah agar siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi (Nurita et al., 2024).

Motivasi belajar merupakan sesuatu keadaan yang terdapat pada diri seseorang individu dimana ada suatu dorongan untuk melakukan sesuatu guna mencapai tujuan (Sunarti, 2021). Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan (Kompri, 2016). Motivasi adalah dorongan yang dapat menimbulkan perilaku tertentu yang terarah kepada pencapaian suatu tujuan tertentu. Perilaku atau tindakan yang ditunjukkan seseorang dalam upaya mencapai tujuan tertentu sangat tergantung dari motivasi yang dimilikinya. kuat lemahnya atau semangat tidaknya usaha yang dilakukan seseorang untuk mencapai tujuan akan ditentukan oleh kuat lemahnya motivasi yang dimiliki orang tersebut (Sanjaya, 2010).

Menurut (Lestari, 2020) indikator motivasi belajar merupakan adanya hasrat dan keinginan untuk berhasil, adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar,

adanya harapan dan cita-cita masa depan, adanya penghargaan dalam belajar, adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa, diantaranya adalah faktor internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang bersumber dari dalam diri siswa seperti kondisi jasmani dan rohani, cita-cita atau aspirasi, kemampuan siswa, dan perhatian. Faktor eksternal yaitu faktor yang bersumber dari luar diri siswa seperti Kondisi lingkungan siswa, unsur-unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran dan upaya guru dalam mengelola kelas (C. Moslem dkk, 2019).

Salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yang rendah yaitu karena pada saat proses pembelajaran berlangsung itu belum sepenuhnya aktif, hal ini terlihat dari siswa-siswi yang tidak bersemangat dalam proses pembelajaran, siswa yang selalu mengumpulkan tugas tidak tepat waktu, asik berbicara dengan teman disampingnya, melamun, mengantuk, dan pergi ke toilet sehingga tidak memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini menunjukkan perlunya strategi pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan siswa secara aktif, sehingga mereka merasa termotivasi dan tertantang untuk memahami materi yang diajarkan.

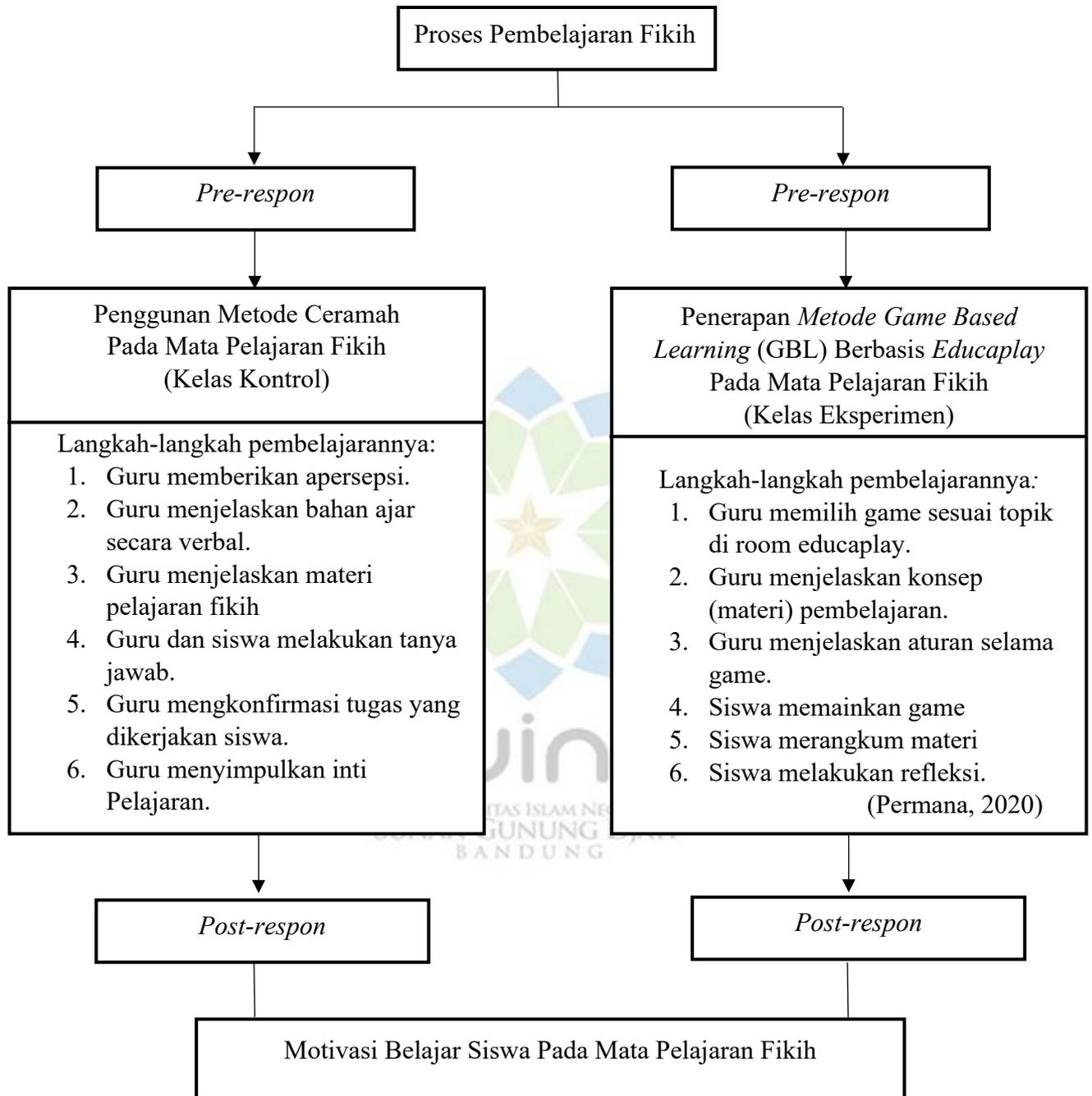
Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian eksperimen pada siswa kelas VII dengan menerapkan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay*. Untuk pelaksanaan penelitiannya akan menggunakan dua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. keduanya akan diberikan soal *pre-respons* terlebih dahulu, kemudian kelas eksperimen akan diberikan perlakuan yaitu menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* sedangkan untuk kelas kontrol hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi secara berkelompok. Setelah itu keduanya akan diberikan soal yang sama yaitu soal *post-test* sebagai tahap terakhir dari bagian kuasi eksperimen. Tujuan utama penggunaan metode ini adalah untuk mengetahui apakah metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* ini lebih bagus atau tidak jika dibandingkan dengan aktivitas pembelajaran yang digunakan sebelumnya.

Menurut (Permana, 2020) terdapat langkah-langkah dalam mendesain kegiatan pembelajaran dengan *Game Based Learning*, diantaranya sebagai berikut: Menentukan topik atau materi pembelajaran, Menyiapkan sarana pendukung agar tercapainya tujuan pembelajaran, Menjelaskan langkah-langkah kegiatan pembelajaran berbasis game, Menjelaskan aturan permainan yang digunakan dan tenggat waktu dalam proses pembelajaran, Membagikan siswa ke dalam kelompok atau secara individu, Guru menjadi pemimpin ketika kegiatan pembelajaran berlangsung, Memberikan evaluasi kepada siswa, Mengumumkan peringkat tertinggi pada permainan dan memberikan semangat kepada kelompok lain untuk terus berkompetisi, Guru memberi evaluasi kegiatan pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran selanjutnya.

Pada penelitian ini yang bertindak sebagai variabel bebas (x) adalah metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay*, sedangkan yang bertindak sebagai variabel terikat (y) adalah motivasi belajar siswa. Bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* itu dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk lebih jelasnya kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Berpikir



## F. Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan atau pernyataan sementara yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah penelitian yang kebenarannya harus diuji secara empiris (Adil, 2023).

Berdasarkan kerangka pemikiran di atas bahwa penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada tingkat tertentu, maka hipotesis yang digunakan adalah penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan pada mata pelajaran Fikih di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung. Hipotesis ini akan diuji, dengan rumus sebagai berikut:

Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar siswa.

Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, artinya tidak ada pengaruh yang signifikan antara penerapan metode *Game Based Learning* (GBL) berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar siswa.

## G. Hasil Penelitian Terdahulu

Dalam hasil penelitian terdahulu akan membahas penelitian-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti sebelumnya, yang akan digunakan sebagai bahan acuan dalam penelitian ini.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Galuh Wilujeng Nugraheni pada tahun 2022 dengan judul “Penerapan Pendekatan *Game Based Learning* (GBL) Menggunakan Media *Maze Game* Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas II Di Sdn Krenceng I”. Hasil penelitian menunjukkan Penggunaan media *Maze Game* pada penelitian ini sangat menunjang penerapan *Game Based Learning* (GBL) pada pembelajaran tematik, sehingga peningkatan hasil belajar siswa kelas II A SDN Krenceng I dapat tercapai, bahkan hingga melampaui standar ketuntasan yang telah ditetapkan sekolah, yaitu 70%. Terbukti dari ketuntasan klasikal yang dicapai pada siklus akhir adalah 82,6% (dengan selisih peningkatan dari siklus

sebelumnya adalah 17,4%), dengan 19 siswa tuntas dan 4 siswa belum tuntas. Persamaan antara penelitian Galuh Wilujeng Nugraheni dengan penelitian ini terletak pada penggunaan penerapan metode *Game Based learning* (GBL) sebagai variabel bebas. Namun, terdapat perbedaan pada media yang dipakai dan variabel terikatnya, dimana peneliti Galuhna Wilujeng Nugraheni berfokus pada media *Maze Game* dan hasil belajar sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada media *educaplay* dan motivasi belajar siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Farid Hatul Hasanah pada tahun 2023, dengan judul “Penerapan Model *Game Based Learning* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Ips Di Kelas VIII Mts Lombok Kulon Bondowoso Tahun Pelajaran 2022/2023” hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran *Game Based Learning* (GBL) maka motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS kelas VIII di Mts Lombok kulon Bondowoso meningkat secara signifikan, sebagaimana dapat dilihat dari hasil tes prasiklus rata-rata siswa mendapatkan 50% dalam kategori kurang. Kemudian pada tes siklus I rata-rata siswa mendapatkan 70% masuk dalam kategori baik. Selanjutnya pada tes siklus II rata-rata siswa mendapatkan nilai 85% yang masuk dalam kategori sangat baik. Persamaan antara penelitian Farid Hatul Hasanah dengan peneliti yaitu sama-sama menggunakan model *Game Based Learning* (GBL) dalam meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan, perbedaannya yaitu peneliti menggunakan media *educaplay*.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Zuan Angela Nur Islami pada tahun 2023, dengan judul ”Pengaruh Penggunaan Digital *Game Based Learning* Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS Pada Siswa Kelas VIII Di SMPN 4 Malang” hasil penelitian menunjukkan Penggunaan digital *Game Based Learning* (GBL) aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS berpengaruh terhadap hasil belajar, karena hasil dari uji hipotesis independent sample t test adalah  $0,037 < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Penggunaan digital *Game Based Learning* (GBL) aplikasi *quizizz* dalam kegiatan pembelajaran IPS tidak berpengaruh terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar, karena hasil nilai dari uji manova adalah  $0,275 < 0,05$

maka H02 diterima dan Ha3 ditolak. Persamaan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan metode *Game Based Learning* (GBL) untuk meningkatkan motivasi belajar. Sedangkan, perbedaannya penelitian Zuan Angela Nur Islami menggunakan aplikasi *Quiziz* sedangkan peneliti menggunakan media *educaplay* dan peneliti Zuan Angela Nur Islami untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar IPS sedangkan peneliti menitikberatkan pada motivasi belajar pada mata pelajaran Fikih.

