

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan proses yang tidak hanya mentransformasi pengetahuan, tetapi juga menjadi titik pembentukan karakter siswa yang terus berkembang seiring berjalannya waktu. Menurut Edgar dalam Citriadin (2019) pendidikan adalah upaya sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat, atau pemerintah melalui bimbingan, pengajaran, pembelajaran, dan pelatihan. Proses ini berlangsung baik di dalam maupun di luar sekolah sepanjang hayat seseorang, dengan tujuan mempersiapkan siswa untuk menjalankan peran mereka di lingkungan sosial di masa depan. Melalui pendidikan, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan akademik tetapi juga nilai-nilai moral dan sosial yang akan membentuk identitas mereka sebagai anggota masyarakat yang bertanggung jawab. Oleh karena itu, pendidikan yang holistik dan berkelanjutan sangat penting untuk membekali generasi masa depan dengan kemampuan yang sesuai dengan tantangan zaman.

Namun, dalam konteks pendidikan saat ini, para pelaku pendidikan, terutama guru, dihadapkan pada tantangan besar untuk terus berinovasi dalam menciptakan metode yang menarik dan efektif agar siswa bisa lebih proaktif dalam proses pembelajaran. Terlebih lagi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP), di mana posisi guru tidak hanya sebatas menyampaikan materi, tetapi juga memastikan bahwa nilai-nilai spiritual dan moral dapat diterapkan dengan baik dalam kehidupan siswa. Pendidikan agama Islam memainkan peran yang krusial dalam pembentukan karakter dan moralitas individu muslim, terutama pada tahap perkembangan awal mereka. Proses pendidikan ini tidak hanya terbatas pada penguasaan teori-teori ajaran Islam, melainkan juga mencakup penerapan praktis nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari, sehingga memungkinkan siswa untuk menginternalisasi dan mengamalkan ajaran agama dalam konteks yang nyata (Toyibah et al., 2024).

Fenomena ini juga berlaku di Indonesia, khususnya di Kota Bandung, yang memiliki jumlah penduduk mayoritas muslim. Salah satu sekolah yang mengalami tantangan dalam hal ini adalah SMAN 24 Kota Bandung, sebuah sekolah favorit di wilayah Bandung Timur, yang sebagian besar siswanya beragama Islam.

Namun, berdasarkan observasi awal yang dilakukan selama dua bulan di SMAN 24 Kota Bandung, ditemukan indikasi menurunnya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) dan Budi Pekerti. Gejala ini tampak dari rendahnya partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran, minimnya antusiasme, serta kurangnya interaksi timbal balik antara siswa dan peneliti sebagai pengajar. Siswa cenderung pasif, tidak menunjukkan rasa antusias, dan terlihat kurang fokus serta enggan terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kondisi ini menunjukkan bahwa beberapa unsur minat belajar sebagaimana dikemukakan oleh Nurhana Friantini dan Winata (2019) belum terpenuhi, antara lain: tidak adanya perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran, lemahnya perhatian dan konsentrasi siswa terhadap materi, kurangnya kemauan untuk belajar, serta tidak tampaknya upaya atau dorongan dari dalam diri siswa untuk aktif dalam proses belajar. Hal ini tentu menjadi perhatian serius, mengingat pembelajaran PAI dan Budi Pekerti memiliki peran strategis dalam membentuk karakter dan moralitas peserta didik.

Salah satu penyebab utama dari menurunnya minat belajar tersebut adalah metode pengajaran konvensional yang cenderung berfokus pada ceramah, hafalan, dan mencatat. Metode ini dinilai kurang efektif dalam membangkitkan minat siswa, karena terkesan monoton dan tidak memberikan ruang bagi siswa untuk berinteraksi atau mengembangkan pemahaman mereka secara lebih mendalam. Ketika pendidik terus-menerus menerapkan satu metode atau pendekatan pembelajaran yang sama tanpa adanya variasi atau perubahan, serta cenderung mengutamakan ceramah sebagai metode utama tanpa mempertimbangkan kebutuhan individual setiap siswa atau mencoba menerapkan pendekatan pembelajaran yang lebih beragam, maka hal ini dapat mengakibatkan kurangnya interaksi yang menarik dan stimulasi kognitif yang dibutuhkan untuk mempertahankan minat siswa. Akibatnya, siswa berisiko menjadi jenuh dan

kehilangan semangat dalam mengikuti proses belajar, karena mereka tidak merasa tertantang atau terlibat secara aktif dalam pembelajaran yang berlangsung (Susanti et al., 2024).

Secara teoretis, minat merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran yang dapat mempengaruhi motivasi dan keterlibatan siswa. Merujuk pada teori yang dikemukakan oleh Hidi dan Renninger pengembangan minat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu minat situasional dan minat individual. Minat situasional adalah minat yang muncul sebagai respons terhadap konteks atau pengalaman tertentu, seperti saat siswa terpapar pada materi yang menarik atau relevan. Sementara itu, minat individual adalah minat yang lebih stabil dan berkelanjutan, yang berkembang seiring waktu melalui pengalaman belajar yang positif dan keterlibatan yang mendalam. Hidi dan Renninger menekankan bahwa untuk meningkatkan minat belajar siswa, penting bagi pendidik untuk menciptakan lingkungan yang mendukung, menyediakan materi yang menarik, dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi topik yang mereka minati. Dengan memahami dan memanfaatkan kedua jenis minat ini, pendidik dapat lebih efektif dalam merancang pengalaman belajar yang dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (Hidi & Ann Renninger, 2006).

Menurut Iskandar dalam Achru, Minat belajar dapat didefinisikan sebagai dorongan internal yang memotivasi individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka. Minat ini muncul dari keinginan untuk mengetahui dan memahami berbagai hal. Oleh karena itu, minat belajar memainkan peran penting dalam memotivasi siswa, mendorong mereka untuk lebih serius dan tekun dalam proses belajar (Achru Andi P, 2019). Minat yang tinggi akan mendorong siswa untuk lebih aktif, kreatif, dan bertanggung jawab terhadap proses belajarnya. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar, perlu ada pendekatan yang inovatif dan menarik yang dapat melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam upaya meningkatkan keterlibatan dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran, berbagai metode inovatif terus dikembangkan. Salah satu metode yang semakin populer adalah *game-based learning*, yang memanfaatkan elemen

permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu permainan yang dapat diterapkan dalam konteks ini adalah permainan *Jeopardy*, yang tidak hanya menarik tetapi juga mendidik.

Menurut (Suryani & Kareviati, 2021) permainan *Jeopardy* merupakan permainan yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, memiliki struktur aturan yang sederhana sehingga dapat dimainkan dimana saja. Permainan *Jeopardy* merupakan permainan yang menyenangkan bagi siswa dan permainan yang bermanfaat bagi guru (Kadri Karim, 2019). Selain itu, menurut (Bestiana et al., n.d.) permainan *Jeopardy* juga memenuhi lima kriteria desain permainan, yaitu menyenangkan, mendidik, mempromosikan bahasa Inggris, menarik, dan mudah digunakan. Bahkan, permainan *Jeopardy* membantu siswa merasa rileks sehingga mereka tidak takut membuat kesalahan dan memahami secara mendalam bagaimana cara membaca teks dengan baik. menyenangkan, dan menantang. Melalui mekanisme permainan yang terstruktur, siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, serta dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan analitis. Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dengan materi pembelajaran secara langsung dan aktif (Werdiyani, 2021)

Melalui penerapan model *Jeopardy*, siswa tidak hanya didorong untuk menghafal materi, tetapi juga untuk menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dengan cara yang lebih menarik. Permainan ini merangsang siswa untuk berpikir cepat, bekerja sama dalam tim, dan mengeksplorasi informasi secara lebih mendalam melalui pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Akibatnya, model *Jeopardy* memiliki kemampuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, kompetitif, dan menyenangkan, yang pada akhirnya meningkatkan minat dan motivasi siswa untuk belajar.

Namun, meskipun terdapat berbagai keuntungan yang dapat diperoleh melalui penerapan model *Jeopardy*, terdapat kesenjangan signifikan antara teori dan praktik yang perlu dieksplorasi lebih lanjut. Kesenjangan ini terletak pada tantangan dalam menerapkan metode ini secara efektif dalam konteks pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 24 Kota Bandung, di mana metode konvensional masih mendominasi proses pengajaran. Idealnya, siswa seharusnya memiliki minat

yang tinggi terhadap pembelajaran ketika menggunakan metode konvensional, yang sering kali dianggap lebih familiar dan mudah dipahami. Namun, kenyataannya menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran PAI dan Budi Pekerti justru cenderung rendah, meskipun mereka terpapar pada metode yang telah lama digunakan. Hal ini mungkin disebabkan oleh kurangnya interaktivitas dan keterlibatan aktif dalam proses belajar mengajar, yang sering kali menjadi karakteristik dari metode konvensional. Ketidakpuasan ini dapat mengakibatkan siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk belajar, sehingga menghambat pencapaian tujuan pendidikan yang diharapkan. Oleh karena itu, penting untuk menggali lebih dalam mengenai faktor-faktor yang menyebabkan kesenjangan ini, serta mencari solusi yang dapat mengintegrasikan pendekatan inovatif seperti model *Jeopardy* untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis penerapan *game-based learning* dengan model *Jeopardy* dalam pembelajaran PAI dan Budi Pekerti di SMAN 24 Kota Bandung, serta melihat bagaimana hal ini dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendukung pembentukan karakter mereka.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian, penulis dapat merumuskan beberapa masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan model *game-based learning Jeopardy* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti siswa kelas XI SMAN 24 Kota Bandung?
2. Bagaimana minat belajar siswa setelah penerapan model *game-based learning Jeopardy* pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh penerapan model *game-based learning Jeopardy* terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung?

### C. Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, penulis dapat menuliskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan penerapan model *game-based learning Jeopardy* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung.
2. Mengetahui minat belajar siswa setelah penerapan model *game-based learning Jeopardy* pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung.
3. Mengetahui pengaruh penerapan model *game-based learning Jeopardy* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung.

### D. Manfaat Penelitian

#### 1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya memberi inovasi baru dalam pembelajaran agar lebih menarik dan menyenangkan dengan penggunaan model pembelajaran *game-based learning Jeopardy*. Hal Ini dapat memperkaya literatur terkait inovasi model pembelajaran yang interaktif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan minat belajar, terkhusus pada mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti.

#### 2. Manfaat Praktis

##### 1) Guru

Penelitian ini dapat menjadi panduan untuk menerapkan metode pembelajaran yang inovatif dan menarik melalui model *Game-Based Learning Jeopardy*, yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa. Dengan memanfaatkan metode ini, guru dapat menciptakan suasana belajar yang interaktif, sehingga siswa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan tujuan pendidikan dapat tercapai dengan lebih optimal.

## 2) Siswa

Penerapan model *game-based learning Jeopardy* diharapkan dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, mengembangkan keterampilan sosial melalui kolaborasi, memperdalam pemahaman konsep dengan cara yang lebih menarik, dan mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Selain itu, permainan ini diharapkan dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan hasil belajar, dan membangun rasa percaya diri ketika berhasil menjawab pertanyaan.

## 3) Peneliti berikutnya

Penelitian ini dapat membantu peneliti berikutnya untuk mengidentifikasi area yang masih perlu dieksplorasi lebih lanjut, seperti variabel lain yang mungkin mempengaruhi minat belajar atau penerapan model *game-based learning* di konteks yang berbeda.

### **E. Kerangka Berpikir**

*Game-based learning* dalam bahasa Indonesia merupakan metode pembelajaran berbasis permainan. *Game-based learning* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan aplikasi permainan yang dirancang khusus untuk mendukung proses pembelajaran. Metode ini juga harus relevan dengan materi pembelajaran dan didukung oleh teknologi (Cinta et al., 2021).

Salah satu model *game-based learning* ini yaitu model permainan *Jeopardy*. *Jeopardy* berasal dari program kuis televisi yang dibuat oleh Merv Griffin di Amerika Serikat. Peserta acara akan mengikuti kompetisi dengan format khusus. Peserta kuis diminta untuk memilih sejumlah soal yang memiliki tingkat poin yang berbeda. Poin yang lebih tinggi menunjukkan tingkat kesulitan masalah (Satyaningrum et al., 2024a). Kemudian menurut Rohaendi, Permainan *Jeopardy* merupakan permainan yang diadopsi dari kuis di televisi dan memiliki desain yang unik, dimana pertanyaan dalam bentuk jawaban dan jawabannya harus dalam bentuk pertanyaan atau bisa juga sebaliknya dan setiap pertanyaan mempunyai nilai tertentu (Rohaendi, 2019).

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa *game-based learning* model *Jeopardy* adalah metode pembelajaran yang memiliki desain unik, di mana siswa harus menjawab pertanyaan yang terdapat dibalik poin yang tertera.

Langkah-langkah dalam *game-based learning Jeopardy* adalah sebagai berikut:

- a) Guru membagi siswa ke dalam 3-6 kelompok.
- b) Guru menampilkan slide pada power point. Slide pertama berisi 4 topik dan 5 skor (100-500) dan terdapat pertanyaan atau petunjuk di balik tanda tanya.
- c) Setelah persiapan selesai, guru memerintahkan siswa untuk kelompok pertama yang dapat mengacungkan tangan dengan cepat.
- d) Kelompok tersebut dapat memilih satu topik dengan satu skor yang mereka inginkan. Misalnya, kelompok 2 memilih topik “Shalat” dengan skor 200.
- e) Jika kelompok tersebut dapat menjawab pertanyaan, maka skor 200 untuk mereka.
- f) Siswa dapat bertanya kepada anggota kelompok mereka tentang apa jawabannya.
- g) Jika kelompok tersebut tidak dapat menjawab pertanyaan, guru akan memilih kelompok lain yang mengacungkan tangan dengan cepat.
- h) Kelompok yang mendapatkan skor tertinggi adalah pemenangnya.
- i) Permainan ini berlangsung selama kurang lebih 40 menit.
- j) Setelah semua pertanyaan terjawab, guru dan siswa membahasnya bersama-sama.

Dengan mengikuti langkah-langkah tersebut, permainan *Jeopardy* tidak hanya menjadi alat evaluasi yang menyenangkan, tetapi juga menciptakan suasana belajar yang interaktif dan kolaboratif, di mana siswa dapat saling berdiskusi dan bekerja sama untuk mencapai pemahaman yang lebih baik tentang materi yang diajarkan. Selain itu, proses ini mendorong siswa untuk aktif berpartisipasi, meningkatkan minat belajar, dan memperkuat keterampilan sosial mereka dalam konteks kelompok.

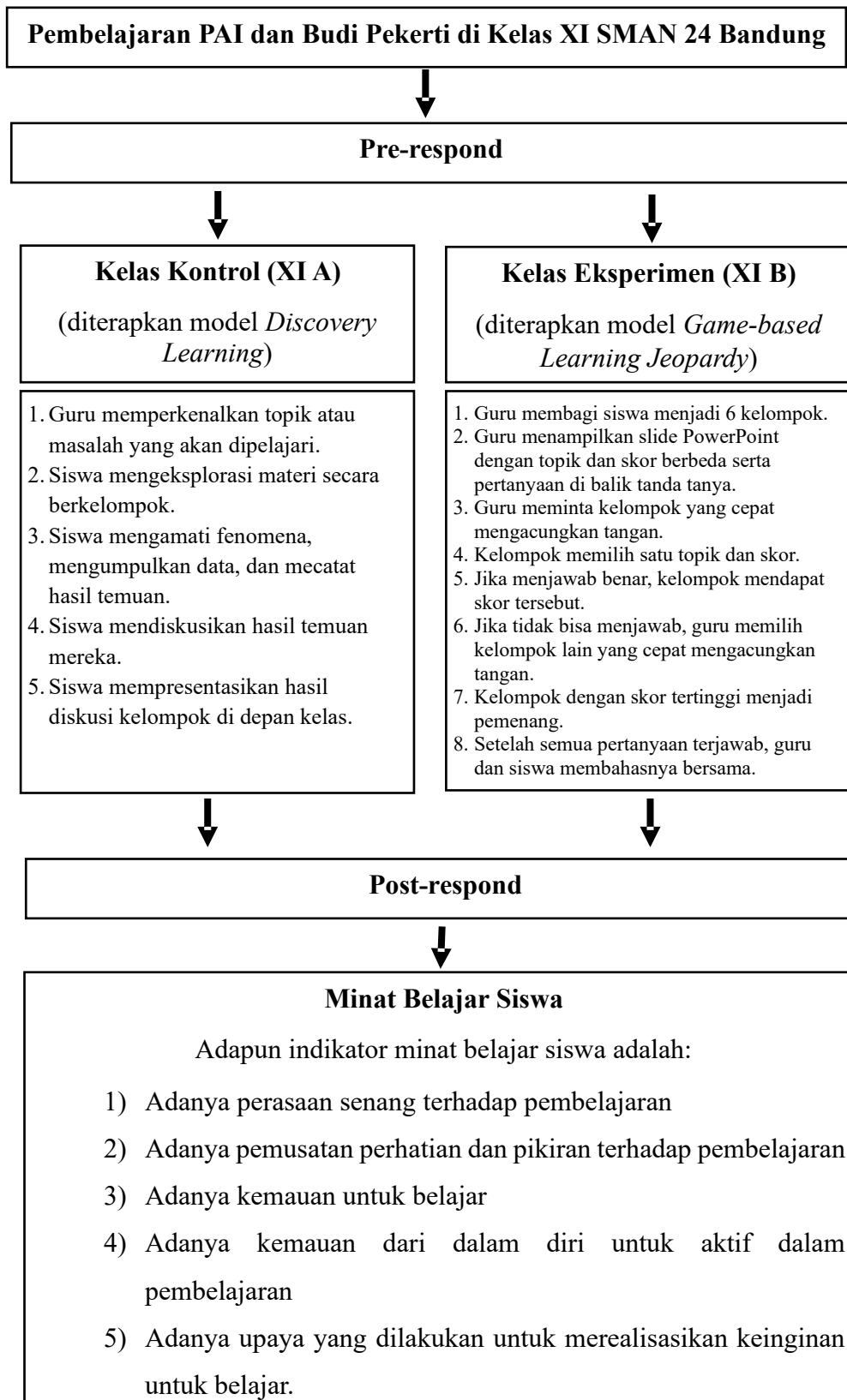
Keinginan untuk mengetahui dan memahami berbagai hal berfungsi sebagai motivator dan panduan bagi minat belajar siswa, sehingga mereka menjadi lebih serius dalam proses belajar. Minat belajar itu sendiri merupakan motivasi internal yang mendorong individu untuk terlibat dalam aktivitas belajar guna meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan pengalaman mereka (Achru Andi P, 2019).

Adapun unsur-unsur minat belajar menurut Nurhana Friantini & Winata (2019) yaitu sebagai berikut:

- 1) Adanya perasaan senang terhadap pembelajaran
- 2) Adanya pemusatan perhatian dan pikiran terhadap pembelajaran
- 3) Adanya kemauan untuk belajar
- 4) Adanya kemauan dari dalam diri untuk aktif dalam pembelajaran
- 5) Adanya upaya yang dilakukan untuk merealisasikan keinginan untuk belajar.

Dalam kerangka berpikir ini, penulis akan meneliti bagaimana penggunaan model pembelajaran *game-based learning Jeopardy* yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa.





**Bagan 1.1 Kerangka Berpikir**

## F. Hipotesis

Hipotesis adalah pernyataan sementara yang diajukan untuk menjelaskan fenomena tertentu dan perlu diuji melalui proses penelitian. Menurut Sugiono (2019), hipotesis juga dapat dianggap sebagai jawaban teoretis terhadap pertanyaan penelitian yang belum bersifat empiris. Hal ini karena jawaban yang diberikan masih didasarkan pada teori yang relevan dan belum didukung oleh fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Oleh karena itu, hipotesis dapat dipahami sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan penelitian yang disajikan dalam bentuk pertanyaan.

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, hipotesis penelitian ini dirumuskan dengan mengacu pada asumsi bahwa penerapan model *game-based learning jeopardy* memiliki kontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa. Hal ini didasarkan pada landasan teoretis serta hasil penelitian terdahulu yang menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan menumbuhkan motivasi intrinsik peserta didik. Dengan demikian, hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut: “Terdapat pengaruh penerapan model *Game-Based Learning Jeopardy* terhadap minat belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di kelas XI SMAN 24 Kota Bandung”.

## G. Penelitian Terdahulu

Berikut ini terdapat beberapa ringkasan hasil penelitian yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya yaitu:

**Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu**

| No. | Peneliti                                                                         | Judul                                                                                                  | Persamaan                                                            | Perbedaan                                                                |
|-----|----------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 1.  | Retnowati<br>Satyaningrum,<br>Muhammad<br>Ihsan, dan<br>Slamet<br>Daroini (2023) | Efektivitas<br>Penggunaan<br>Media <i>Jeopardy</i><br><i>Game</i> dalam<br>Evaluasi<br>Maharah Qira'ah | Meneliti<br>penerapan<br>model <i>Game-based learning Jeopardy</i> . | Penelitian yang diangkat oleh peneliti memiliki variabel Y yang berfokus |

|    |                                                                 |                                                                                                                          |                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                                |
|----|-----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    |                                                                 |                                                                                                                          |                                                                                                                                      | pada minat belajar siswa.                                                                                                                                                      |
| 2. | Melda Nofri Yanti Sinaga dan Debora Chaterin Simanjuntak (2024) | <i>The Use of Collaborative Method through Jeopardy Games to Enhance Learners</i>                                        | Kedua penelitian menggunakan model <i>Game-Based Learning</i> dengan permainan <i>Jeopardy</i> sebagai metode pembelajaran.          | Penelitian yang diangkat oleh peneliti secara khusus meneliti variabel Y yang berkaitan dengan minat belajar siswa, yang merupakan aspek psikologis dalam proses pembelajaran. |
| 3. | Regika Nur Wardani (2024)                                       | <i>The Effectiveness Of Jeopardy Game As A Media to Improve Students' Reading Comprehension at SMPN 1 Parang Magetan</i> | Keduanya menggunakan permainan <i>Jeopardy</i> sebagai alat pembelajaran dan menggunakan desain penelitian <i>quasi-experiment</i> . | Penelitian yang diangkat oleh peneliti berfokus pada minat belajar siswa sebagai variabel Y.                                                                                   |

|    |                                                             |                                                                                                                                          |                                                                                                                                                        |                                                                                                                |
|----|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 4. | Nuraini,<br>Misykat Malik<br>Ibrahim, dan<br>Jamilah (2022) | Pengaruh Media<br>Pembelajaran<br><i>Jeopardy Game</i><br>terhadap<br>Aktivitas dan<br>Hasil Belajar<br>Peserta Didik                    | Menggunakan<br>model<br>pembelajaran<br><i>Game-based<br/>learning</i><br><i>Jeopardy</i> dan<br>desain<br>penelitian<br><i>quasi-<br/>experiment.</i> | Penelitian yang<br>diangkat oleh<br>peneliti<br>berfokus pada<br>minat belajar<br>siswa sebagai<br>variabel Y. |
| 5. | Inka Rahayu<br>dan<br>Khairuddin<br>(2023)                  | Pengaruh Media<br>Pembelajaran<br><i>Joepardy Game</i><br>terhadap<br>Kemampuan<br>Berpikir Kritis<br>Siswa pada Mata<br>Pelajaran Fiqih | Menggunakan<br>model<br>pembelajaran<br><i>Game-based<br/>learning</i><br><i>Jeopardy</i> dan<br>desain<br>penelitian<br><i>quasi-<br/>experiment.</i> | Penelitian yang<br>diangkat oleh<br>peneliti<br>berfokus pada<br>minat belajar<br>siswa sebagai<br>variabel Y. |