

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Pendidikan di sekolah mengemban dua fungsi utama yang tidak dapat dipisahkan, yaitu mengembangkan kemampuan akademik siswa dan membentuk sikap serta kepribadian mereka dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, keberhasilan pembelajaran tidak cukup diukur melalui pencapaian aspek kognitif semata, tetapi juga melalui kemampuan siswa dalam bersikap secara bertanggung jawab dan berinteraksi secara positif dengan lingkungan sosialnya. Berdasarkan pandangan tersebut, ketiga aspek pembelajaran, yaitu pengetahuan, sikap, dan perilaku, perlu dikembangkan secara seimbang (Waruwu, 2024).

Penguatan dimensi sikap siswa menjadi semakin penting di tengah pesatnya perkembangan teknologi, derasnya arus informasi, dan dinamika perubahan sosial yang terus berlangsung. Kondisi tersebut menuntut siswa memiliki kemampuan untuk merespons perbedaan secara bijaksana dan beradaptasi dengan berbagai situasi sosial yang dihadapi. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah tidak hanya berfungsi sebagai sarana penyampaian materi, tetapi juga harus berperan dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa agar mampu menjalani kehidupan sosial secara bertanggung jawab.

Dalam perspektif Islam, pembentukan sikap dan karakter memiliki landasan yang kuat dalam Al-Qur'an dan hadis Nabi Muhammad SAW. Salah satu ayat yang menegaskan pentingnya pembinaan karakter terdapat dalam QS. Luqman ayat 12-14 yang memuat nasihat Luqman kepada putranya mengenai nilai syukur, tauhid, dan penghormatan kepada orang tua sebagai bagian dari pembinaan iman, akhlak, dan sikap sosial.

وَلَقَدْ آتَيْنَا لُقْمَانَ الْحِكْمَةَ أَنْ اشْكُرْ لِلَّهِ ۚ وَمَنْ يَشْكُرْ فَإِنَّمَا يَشْكُرُ لِنَفْسِهِ ۖ وَمَنْ كَفَرَ فَإِنَّ
اللَّهَ غَنِيٌّ حَمِيدٌ وَإِذْ قَالَ لُقْمَانُ لِابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَا بُنَيَّ لَا تُشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ
عَظِيمٌ وَوَصَّيْنَا الْإِنْسَانَ بِوَالِدَيْهِ

Artinya: “Dan sungguh, Kami telah menganugerahkan hikmah kepada Luqman, yaitu: ‘Bersyukurlah kepada Allah.’ Dan barang siapa bersyukur (kepada Allah), maka sesungguhnya dia bersyukur untuk dirinya sendiri; dan barang siapa tidak bersyukur, maka sesungguhnya Allah Maha Kaya lagi Maha Terpuji. Dan (ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, ketika ia memberi pelajaran kepadanya, ‘Wahai anakku, janganlah engkau mempersekutukan Allah. Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) adalah benar-benar kezaliman yang besar.’ Dan Kami perintahkan kepada manusia agar berbuat baik kepada kedua orang tuanya. Ibunya telah mengandungnya dalam keadaan lemah yang bertambah-tambah, dan menyapihnya dalam usia dua tahun. Bersyukurlah kepada-Ku dan kepada kedua orang tuamu. Hanya kepada-Kulah kembalimu.” (QS. Luqman: 12–14).

Ayat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan dalam Islam tidak hanya berorientasi pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga mencakup pembinaan sikap spiritual dan sosial secara menyeluruh. Nilai-nilai seperti rasa syukur, kepedulian, penghormatan, dan perilaku baik terhadap sesama menjadi fondasi penting dalam pembentukan karakter peserta didik agar mampu membangun hubungan yang harmonis, baik dengan Allah SWT maupun dengan sesama manusia.

Sejalan dengan itu, Rasulullah SAW juga menegaskan pentingnya akhlak dalam kehidupan sosial melalui hadis yang memerintahkan umat Islam untuk bertakwa kepada Allah, membalas keburukan dengan kebaikan, serta mempergauli manusia dengan akhlak yang baik.

اتَّقِ اللَّهَ حَيْثُمَا كُنْتَ، وَاتَّبِعِ السَّبِيلَةَ الْحَسَنَةَ تَمَحُّهَا، وَخَالِقِ النَّاسَ بِخُلُقٍ حَسَنٍ

Artinya: “Bertakwalah kepada Allah dimanapun engkau berada, iringilah keburukan dengan kebaikan yang dapat menghapusnya, dan pergaulilah manusia dengan akhlak yang baik.” (HR. Tirmidzi No. 1910).

Hadis tersebut menunjukkan bahwa sikap sosial seperti toleransi, empati, dan kemampuan menghargai orang lain merupakan bagian integral dari pembentukan karakter siswa. Oleh karena itu, pendidikan di sekolah tidak hanya bertujuan mentransfer pengetahuan, tetapi juga membantu siswa mengembangkan perilaku sosial yang positif sehingga mampu hidup berdampingan secara harmonis dalam masyarakat yang beragam.

Dalam proses pembelajaran, pembinaan sikap menjadi salah satu aspek yang harus dikembangkan secara sejajar dengan pengetahuan dan keterampilan karena sikap akan memengaruhi cara siswa berpikir, mengambil keputusan, dan membangun hubungan dengan orang lain. Atas dasar itu, kurikulum pendidikan

tidak cukup hanya berfokus pada kompetensi akademik, tetapi juga perlu memberikan perhatian terhadap penguatan karakter dan keterampilan sosial siswa (Yuniarti & Harahap, 2022).

Dalam sistem pendidikan Indonesia, kompetensi sikap dikelompokkan ke dalam dua dimensi utama, yaitu sikap spiritual dan sikap sosial. Sikap spiritual berkaitan dengan keimanan, ketakwaan, serta kesadaran siswa dalam menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Dimensi ini menjadi fondasi moral yang membimbing siswa dalam menentukan orientasi perilaku dan pengambilan keputusan. Pengembangannya tidak hanya dilakukan melalui pembelajaran teoritis, tetapi juga melalui keteladanan guru, pembiasaan praktik keagamaan, dan integrasi nilai spiritual dalam berbagai aktivitas pembelajaran.

Namun demikian, pembinaan sikap spiritual perlu diimbangi dengan penguatan sikap sosial. Sikap sosial berkaitan dengan kemampuan siswa dalam berinteraksi secara positif dengan orang lain dan lingkungannya, yang mencakup nilai kejujuran, kedisiplinan, tanggung jawab, empati, kepedulian sosial, kemampuan bekerja sama, serta penghargaan terhadap keberagaman. Karena sikap sosial berkembang melalui interaksi yang berlangsung secara terus-menerus di lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat, sekolah memiliki peran penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang mampu mendukung perkembangan sikap sosial siswa (Yusnaldi dkk., 2023).

Di antara berbagai dimensi sikap sosial tersebut, toleransi merupakan salah satu nilai yang sangat penting untuk dikembangkan dalam lingkungan pendidikan. Toleransi diperlukan agar siswa mampu menghargai perbedaan pandangan, latar belakang, maupun karakteristik orang lain. Dalam konteks masyarakat Indonesia yang majemuk, toleransi menjadi pilar penting dalam menjaga keharmonisan sosial dan mencegah konflik yang muncul akibat perbedaan (Faradila & Firmansyah, 2025).

Namun, berbagai penelitian menunjukkan bahwa sikap toleransi siswa belum berkembang secara optimal. Penelitian Faradila dan Firmansyah (2025) mengungkapkan masih ditemukannya perilaku kurang menghargai perbedaan,

kecenderungan membentuk kelompok eksklusif, serta konflik antarindividu yang dipicu oleh perbedaan pandangan maupun latar belakang sosial. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa upaya penanaman sikap toleransi di sekolah masih menghadapi berbagai hambatan, baik dari sisi strategi pembelajaran maupun lingkungan belajar yang belum sepenuhnya mendukung (Yusnaldi dkk., 2023).

Penanaman toleransi tidak akan berjalan efektif apabila hanya dilakukan melalui penyampaian materi secara verbal atau metode ceramah semata. Pembelajaran berbasis sikap memerlukan pengalaman belajar yang bermakna, kontekstual, dan melibatkan siswa secara aktif sehingga mereka dapat mengalami, merefleksikan, dan mempraktikkan nilai-nilai toleransi dalam situasi yang relevan dengan kehidupan nyata. Oleh karena itu, pemilihan strategi dan media pembelajaran yang tepat menjadi faktor penting dalam mendukung keberhasilan pembelajaran sikap.

Media pembelajaran memiliki peran strategis sebagai sarana penyampaian pesan, pembangkit perhatian siswa, sekaligus pendukung proses internalisasi nilai. Penggunaan media yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga nilai-nilai yang ingin ditanamkan tidak hanya dipahami secara kognitif, tetapi juga dihayati secara afektif. Selain itu, media yang relevan mampu mengurangi sifat abstrak pembelajaran dan membantu siswa menghubungkan materi dengan pengalaman konkret dalam kehidupan sehari-hari (Nurfadhillah dkk., 2021).

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di SMP Budi Bakti Utama, ditemukan beberapa gejala yang menunjukkan bahwa sikap toleransi siswa masih perlu ditingkatkan. Dalam kegiatan pembelajaran, masih terdapat siswa yang kurang menghargai pendapat teman saat diskusi, kurang terbuka terhadap pandangan yang berbeda, belum menunjukkan empati secara optimal kepada teman yang mengalami kesulitan, serta belum mampu bekerja sama secara maksimal dengan seluruh anggota kelompok yang memiliki karakteristik berbeda. Kondisi tersebut terlihat dari kebiasaan sebagian siswa yang memotong pembicaraan teman, menolak pendapat tanpa alasan yang santun, atau hanya menerima pandangan dari kelompok tertentu. Selain itu, masih ditemukan siswa yang cenderung

mempertahankan pendapat pribadi tanpa mempertimbangkan sudut pandang lain. Permasalahan juga tampak pada aspek empati dan kepedulian sosial, di mana sebagian siswa belum menunjukkan perhatian yang memadai kepada teman yang mengalami kesulitan belajar atau membutuhkan bantuan dalam kegiatan kelompok. Di samping itu, kemampuan bekerja sama dalam keberagaman juga belum berkembang secara optimal, hal ini terlihat dari kecenderungan siswa memilih bekerja dengan teman yang sudah akrab atau memiliki kesamaan tertentu dibandingkan berinteraksi dengan seluruh anggota kelas.

Temuan-temuan tersebut menunjukkan perlunya upaya pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman langsung kepada siswa untuk berinteraksi, berdiskusi, dan bekerja sama dalam suasana yang menghargai keberagaman.

Salah satu pendekatan yang berpotensi menjawab kebutuhan tersebut adalah pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*). Pendekatan ini memungkinkan siswa terlibat secara aktif dalam aktivitas yang menuntut kerja sama, komunikasi, dan pengambilan keputusan bersama. Melalui permainan, siswa memperoleh kesempatan untuk menghadapi situasi yang mengandung perbedaan, berdiskusi, serta memecahkan masalah dalam suasana yang menyenangkan. Pengalaman belajar semacam ini dapat membantu siswa memahami makna toleransi secara lebih konkret melalui interaksi sosial yang terjadi selama proses pembelajaran (Anggraini dkk., 2024).

Dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Islam, *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* dipandang relevan sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan sikap toleransi siswa. Media ini dirancang untuk menghadirkan situasi keberagaman yang mendorong siswa bekerja sama, berdiskusi, dan menghargai perbedaan, sedangkan kartu *moral choice* menyajikan berbagai dilema moral yang menuntut siswa mempertimbangkan pilihan tindakan beserta konsekuensinya. Melalui proses tersebut, siswa dilatih untuk berpikir reflektif, berempati, dan menghargai sudut pandang yang berbeda.

Penggunaan *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* diharapkan mampu menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, menyenangkan, dan bermakna sehingga siswa tidak hanya memahami konsep

toleransi secara teoretis, tetapi juga mengalaminya secara langsung melalui interaksi dan pengambilan keputusan selama permainan. Dengan demikian, nilai toleransi diharapkan dapat terinternalisasi secara lebih mendalam dan berkelanjutan dalam diri siswa. Berdasarkan berbagai permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna agar siswa tidak hanya memahami konsep toleransi secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul *Penggunaan Board Game Harmoni Nusantara Berbantuan Kartu Moral Choice untuk Meningkatkan Sikap Toleransi Siswa (Penelitian Kuasi-Eksperimen pada Siswa Kelas VIII SMP Budi Bakti Utama)*. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang lebih inovatif serta mendukung penguatan sikap toleransi siswa melalui pengalaman belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pada latar belakang yang telah diuraikan, terdapat beberapa pokok permasalahan yang dikaji dan dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas sikap toleransi siswa kelas VIII SMP Budi Bakti Utama?
2. Bagaimana penerapan media *Board Game Harmoni Nusantara* berbantuan kartu *moral choice* dalam pembelajaran materi Menjadi Generasi Toleran pada siswa kelas VIII SMP Budi Bakti Utama?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media *Board Game Harmoni Nusantara* berbantuan kartu *moral choice* dalam meningkatkan sikap toleransi siswa kelas VIII SMP Budi Bakti Utama?

C. Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan, penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui realitas sikap toleransi siswa kelas VIII SMP Budi

Bakti Utama.

2. Untuk mendeskripsikan proses penerapan media *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* dalam pembelajaran materi Menjadi Generasi Toleran.
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* dalam meningkatkan sikap toleransi siswa

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian dalam bidang Pendidikan Agama Islam, khususnya terkait penerapan media pembelajaran inovatif dalam penguatan karakter siswa. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai efektivitas *game-based learning*, terutama media *Board Game* yang dipadukan dengan kartu *moral choice*, dalam meningkatkan sikap toleransi siswa. Temuan yang diperoleh juga dapat menjadi dasar untuk memperkuat teori-teori tentang hubungan antara penggunaan media interaktif dengan pembentukan nilai dan sikap sosial siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Penggunaan *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* diharapkan dapat membantu guru mengembangkan kegiatan pembelajaran yang mendorong siswa berpikir kritis, berdialog, dan mempertimbangkan keputusan moral secara langsung.

b. Bagi Siswa

Bagi siswa, penggunaan *Board Game* menawarkan pengalaman belajar yang berbeda dari pembelajaran konvensional. Melalui permainan yang melibatkan kerja sama, diskusi, dan penyelesaian masalah, siswa dapat

lebih mudah memahami makna toleransi dan mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Media ini juga diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar, mempererat interaksi sosial antarsiswa, serta membantu mereka membangun sikap yang lebih terbuka dan menghargai perbedaan.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu sekolah dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih inovatif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai contoh praktik dalam penguatan pendidikan karakter, khususnya pada aspek toleransi. Selain itu, penerapan media pembelajaran kreatif seperti *Board Game* diharapkan mampu mendukung terciptanya suasana belajar yang lebih aktif, inklusif, dan mendorong keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi pijakan awal bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran sejenis atau meneliti variabel lain yang berkaitan dengan pendidikan karakter, moral, atau nilai sosial. Peneliti selanjutnya dapat memodifikasi media, memperluas subjek, maupun memperdalam aspek-aspek tertentu dari sikap toleransi untuk memperoleh temuan yang lebih komprehensif.

E. Kerangka Berpikir

Pembelajaran yang efektif pada dasarnya harus memberi ruang bagi siswa untuk membangun pemahaman dan nilai melalui pengalaman langsung. Pandangan ini sejalan dengan teori konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky, yang menekankan bahwa pengetahuan, sikap, dan karakter tidak dapat diberikan secara instan, tetapi harus dibangun melalui aktivitas belajar yang bermakna, interaksi, dan proses refleksi (Angglepi dkk., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran nilai salah satunya nilai toleransi tidak cukup hanya disampaikan melalui ceramah, tetapi perlu dikembangkan melalui kegiatan yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif, berdialog, dan mengalami sendiri makna dari nilai

tersebut.

Adapun variabel X dalam penelitian ini adalah penggunaan *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* sebagai media pembelajaran pada materi Menjadi Generasi Toleran. Media ini merupakan kombinasi antara permainan papan yang menekankan interaksi sosial, kerja sama, dan komunikasi antar siswa, serta kartu *moral choice* yang memuat dilema moral sebagai sarana latihan pengambilan keputusan nilai.

Penggunaan *Board Game* dalam pembelajaran diperkuat oleh teori pembelajaran sosial. Bandura menyatakan bahwa siswa mempelajari perilaku dari lingkungan sosialnya melalui proses mengamati, meniru, serta mendapatkan penguatan dari orang lain (Tullah & Amiruddin, 2020). Dengan demikian, interaksi antar siswa melalui diskusi, kerja sama kelompok, serta pengalaman berkomunikasi langsung menjadi unsur penting untuk membentuk perilaku prososial, seperti sikap saling menghargai dan peduli terhadap sesama. Lingkungan belajar yang menyediakan pengalaman interaksi positif akan lebih memungkinkan terbentuknya sikap toleran dibandingkan pembelajaran yang bersifat satu arah (Atmanto & Muzayanah, 2020).

Sementara itu, penggunaan kartu *moral choice* didukung oleh teori perkembangan moral yang dikemukakan oleh Kohlberg. Teori ini menegaskan bahwa perkembangan moral individu terjadi ketika siswa dihadapkan pada dilema moral yang menuntut pertimbangan berbagai sudut pandang, alasan, serta konsekuensi dari suatu tindakan (Hasanah, 2019). Kartu *moral choice* menghadirkan situasi dilema nilai yang mendorong siswa untuk berdiskusi, mempertimbangkan pilihan tindakan, dan merefleksikan keputusan moral yang diambil. Dengan kata lain, proses ini berperan penting dalam melatih penalaran moral siswa. Kemampuan moral ini pada akhirnya turut berpengaruh terhadap cara siswa memandang perbedaan dan mengambil sikap dalam situasi sosial yang beragam.

Penggunaan *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* diimplementasikan melalui sintaks pembelajaran yang dikembangkan peneliti berdasarkan prinsip-prinsip pembelajaran konstruktivisme, yaitu:

1. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
2. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil
3. Guru memperkenalkan *Board Game* Harmoni Nusantara beserta komponen permainan, aturan main, dan fungsi kartu *moral choice*
4. Siswa memainkan *Board Game* sesuai dengan instruksi permainan
5. Siswa terlibat dalam diskusi, kerja sama, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan moral selama permainan berlangsung
6. Guru memfasilitasi kegiatan refleksi untuk menelaah alasan moral, sikap saling menghargai pendapat, dan pengalaman toleransi yang muncul selama permainan.

Sintaks tersebut disusun dengan mengacu pada prinsip konstruktivisme yang menekankan keaktifan peserta didik, interaksi sosial, serta refleksi dalam proses pembelajaran (Angglepi dkk., 2025).

Adapun Variabel Y dalam penelitian ini adalah sikap toleransi siswa. Dalam konteks pendidikan, toleransi dipahami sebagai bagian dari perilaku sosial yang tercermin saat siswa berinteraksi dengan orang lain yang memiliki perbedaan pandangan, latar belakang, maupun karakteristik. Oleh karena itu, dalam pendidikan karakter, toleransi menjadi salah satu nilai fundamental yang berperan penting dalam menjaga kerukunan di tengah keberagaman. Melalui pengembangan sikap toleransi, siswa diharapkan mampu beradaptasi secara positif dalam lingkungan yang majemuk serta menjalin kerja sama dengan siapapun tanpa membedakan latar belakang yang dimiliki.

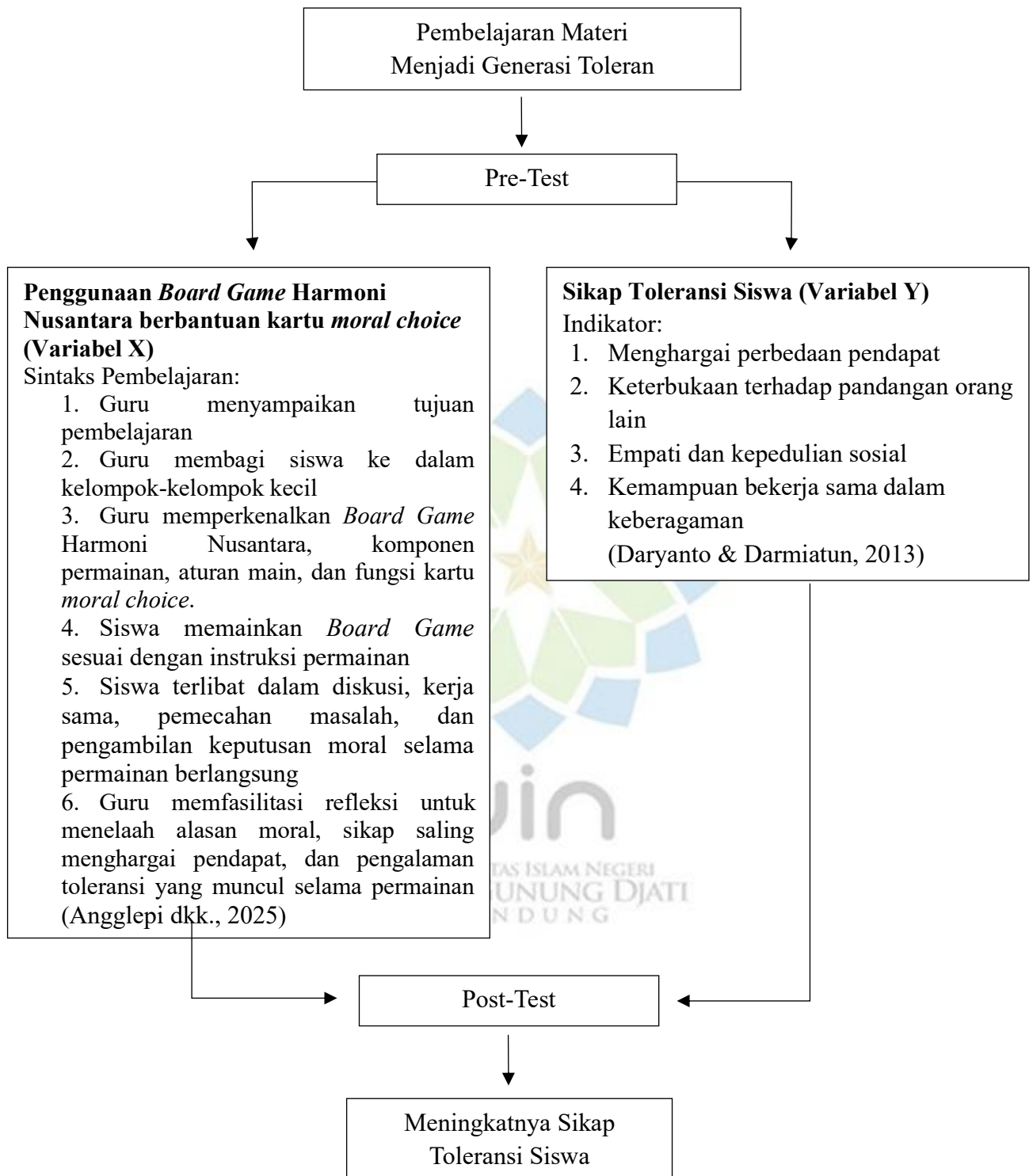
Adapun indikator sikap toleransi yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan sintesis berbagai kajian mengenai toleransi dan pendidikan karakter, dengan mengacu pada konsep yang dikemukakan oleh Daryanto dan Darmiatun (2013) yang meliputi:

1. Menghargai perbedaan pendapat; yaitu kemampuan siswa untuk menerima dan menghormati pandangan orang lain meskipun berbeda dengan pendapat yang dimilikinya.

2. Keterbukaan terhadap pandangan orang lain; yaitu sikap bersedia mendengarkan, mempertimbangkan, dan menerima masukan atau ide dari orang lain secara objektif tanpa prasangka.
3. Empati dan kepedulian sosial; yaitu kemampuan memahami perasaan dan kondisi orang lain serta menunjukkan kepedulian terhadap sesama tanpa membedakan latar belakang tertentu.
4. Kemampuan bekerja sama dalam keberagaman; yaitu kesediaan untuk berinteraksi dan berkolaborasi dengan individu yang memiliki latar belakang maupun pandangan yang berbeda guna mencapai tujuan bersama.

Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berupa *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice*, diharapkan dapat meningkatkan sikap toleransi siswa secara positif. Melalui aktivitas bermain, diskusi, kerja sama kelompok, serta pengambilan keputusan selama proses pembelajaran, siswa memperoleh pengalaman belajar yang mendorong munculnya sikap saling menghargai, keterbukaan terhadap pandangan orang lain, empati, dan kemampuan bekerja sama dalam keberagaman (Septianti dkk., 2024).

Adapun hubungan antara proses pembelajaran dan sikap toleransi siswa dapat dilihat pada bagan kerangka berpikir berikut:



Gambar 1.1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu dibuktikan melalui proses pengumpulan dan analisis data. Dalam penelitian pendidikan, hipotesis dirumuskan berdasarkan landasan teori, hasil penelitian terdahulu, serta kerangka berpikir yang telah disusun sebelumnya. Dengan demikian, hipotesis berfungsi sebagai pedoman dalam menentukan arah penelitian dan menguji hubungan antar variabel yang ditetapkan (Hidayat & Abdillah, 2019). Berdasarkan kerangka pemikiran dan kajian teori yang telah dijelaskan sebelumnya, maka hipotesis dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

H_a: Terdapat pengaruh penggunaan media *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* terhadap peningkatan sikap toleransi siswa.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ditinjau untuk melihat keterkaitan dengan penelitian ini, khususnya mengenai penggunaan media permainan dalam pembelajaran serta pengembangan nilai dan sikap toleransi siswa. Penelitian ini sendiri memanfaatkan *Board Game* Harmoni Nusantara yang dipadukan dengan kartu *moral choice* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Beberapa penelitian yang dinilai memiliki keterkaitan diuraikan sebagai berikut:

1. Skripsi Silpi Nurlatipah (2022) dari UIN Sunan Gunung Djati Bandung dengan judul “Penerapan Media Board Game untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP”. Penelitian ini menggunakan desain kuasi-eksperimen dengan membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media board game mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dibandingkan pembelajaran konvensional. Media permainan papan terbukti menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses

pembelajaran PAI.

Persamaan antara penelitian Silpi dengan penelitian ini terletak pada pemanfaatan media board game dalam pembelajaran serta sama-sama mengukur aspek afektif siswa. Namun terdapat perbedaan pada variabel yang diteliti, di mana Silpi berfokus pada peningkatan minat belajar, sedangkan penelitian ini berfokus pada sikap toleransi. Selain itu, penelitian Silpi tidak memadukan board game dengan kartu dilema moral, sedangkan penelitian ini menggunakan kombinasi kedua media tersebut sebagai bentuk intervensi yang lebih komprehensif.

2. Skripsi Lukman Hakim (2019) dari UIN Syarif Hidayatullah dengan judul “Pengaruh Media Board Game terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik”. Penelitian ini bertujuan mengetahui efektivitas media board game terhadap hasil belajar siswa melalui desain eksperimen. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan board game dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan serta meningkatkan interaksi dan motivasi selama pembelajaran.

Persamaan antara penelitian Lukman dengan penelitian ini terletak pada penggunaan board game sebagai media pembelajaran dan kesamaan pendekatan eksperimen dalam mengukur pengaruh media terhadap siswa. Namun terdapat perbedaan pada fokus variabel, karena penelitian Lukman menitikberatkan pada hasil belajar kognitif, sedangkan penelitian ini menitikberatkan pada aspek afektif berupa sikap toleransi. Konteks mata pelajaran yang berbeda juga membuat tujuan pembelajaran dan konten media yang digunakan tidak sepenuhnya sebanding.

3. Penelitian oleh Anggraini dkk. (2024) dalam jurnal Pendidikan Sosial Budaya dengan judul “Pengaruh Game-Based Learning terhadap Pemahaman Keragaman Sosial Budaya”. Penelitian ini menelaah efektivitas model pembelajaran berbasis permainan dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai keragaman sosial budaya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa game-based learning dapat

meningkatkan interaksi sosial, kerja sama, dan pemahaman siswa terhadap konsep keberagaman.

Persamaan antara penelitian Anggraini dan penelitian ini terletak pada penggunaan media permainan sebagai pendekatan pembelajaran nilai. Namun terdapat perbedaan pada aspek yang diukur, di mana Anggraini berfokus pada peningkatan pemahaman kognitif tentang keragaman, sedangkan penelitian ini berfokus pada pengembangan sikap toleransi sebagai nilai moral dalam ranah afektif. Media yang digunakan Anggraini juga bukan berupa board game khusus seperti dalam penelitian ini.

4. Penelitian oleh Septianti dkk. (2024) dalam jurnal Pendidikan Karakter Anak Bangsa dengan judul “Analisis Nilai Karakter Toleransi Siswa Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif untuk menggambarkan tingkat toleransi siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa berada pada kategori cukup dalam nilai toleransi, namun masih diperlukan strategi pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif untuk meningkatkan nilai karakter tersebut.

Persamaan antara penelitian Septianti dan penelitian ini terletak pada fokus kajian yang sama, yaitu sikap toleransi. Namun perbedaannya terletak pada desain penelitian, karena penelitian Septianti tidak memberikan intervensi pembelajaran tertentu, sedangkan penelitian ini memberikan intervensi berupa Board Game Harmoni Nusantara yang dipadukan dengan kartu moral choice untuk menumbuhkan toleransi melalui pengalaman belajar yang interaktif.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini
1.	Silpi Nurlatipah (2022) (Skripsi Pada	Penerapan Media <i>Board Game</i> untuk Meningkatkan Minat Belajar	Media <i>Board Game</i> mampu meningkatkan minat belajar	Sama-sama menggunakan media <i>Board Game</i> dan	Variabel terikat berupa minat belajar, tidak mengkaji

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini
	Jurusan PAI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Gunung Djati Bandung)	Siswa pada Mata Pelajaran PAI-BP (Penelitian kuasi eksperimen terhadap siswa kelas VII SMP Negeri 3 Cileunyi Kabupaten Bandung)	siswa secara signifikan	meneliti aspek afektif siswa	sikap toleransi tidak menggunakan kartu <i>moral choice</i>
2.	Lukman Hakim (2019) (Skripsi pada Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)	Pengaruh Media <i>Board Game</i> terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik (Penelitian eksperimen di kelas II SD Islam Plus As-Sa'adatain)	<i>Board Game</i> meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa	Sama-sama menggunakan <i>Board Game</i> dan desain eksperimen	Fokus pada hasil belajar kognitif dan mata pelajaran tematik
3.	Anggraini dkk. (2024) (Artikel jurnal pada <i>Journal of Education Research</i>)	Pengaruh <i>Game-Based Learning</i> terhadap Pemahaman Keragaman Sosial Budaya	<i>Game-based learning</i> meningkatkan pemahaman keragaman dan interaksi sosial	Sama-sama menggunakan permainan sebagai media pembelajaran nilai	Fokus pada pemahaman kognitif, bukan sikap toleransi; bukan <i>Board Game</i> spesifik

No	Peneliti & Tahun	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan dengan Penelitian Ini	Perbedaan dengan Penelitian Ini
4.	Septianti dkk. (2024) (Artikel prosiding pada <i>Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar</i>)	Analisis Nilai Karakter Toleransi Siswa Kelas IV di SDN 01 Demangan.	Sikap toleransi siswa berada pada kategori cukup	Sama-sama meneliti sikap toleransi	Tidak menggunakan intervensi media pembelajaran

Berdasarkan keempat penelitian terdahulu tersebut, dapat diketahui bahwa media permainan dan pendekatan *game-based learning* memiliki potensi dalam meningkatkan keterlibatan siswa, interaksi sosial, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran. Selain itu, berbagai penelitian juga menunjukkan bahwa penguatan sikap toleransi merupakan kebutuhan penting yang perlu dikembangkan melalui proses pembelajaran yang aktif dan bermakna. Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut umumnya masih berfokus pada penggunaan media permainan untuk meningkatkan motivasi, hasil belajar, atau pemahaman siswa, serta belum secara spesifik mengkaji pengembangan sikap toleransi melalui integrasi *Board Game* bertema keberagaman dengan kartu *moral choice*. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk mengisi kesenjangan penelitian tersebut dengan mengembangkan dan menguji penggunaan *Board Game* Harmoni Nusantara berbantuan kartu *moral choice* sebagai media pembelajaran yang berorientasi pada penguatan sikap toleransi siswa.