

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia, terutama pada jenjang Pendidikan formal yang berorientasi pada pengembangan intelektual, karakter, dan spiritual siswa. Hal ini sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menegaskan bahwa Pendidikan harus mampu menciptakan kondisi belajar yang memungkinkan siswa berkembang secara aktif dalam aspek spiritual, sosial, kognitif, serta keterampilan hidup. Oleh karena itu, pembelajaran ideal tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi, kreativitas, dan karakter siswa.

Mata Pelajaran Akidah Akhlak memiliki peran penting dalam membentuk keimanan serta perilaku siswa dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran ini, siswa diharapkan tidak hanya memahami konsep keagamaan, tetapi juga mampu mengamalkan nilai-nilai akhlak terpuji dalam kehidupan nyata. Namun, dalam pelaksanaannya, pembelajaran Akidah Akhlak sering kali belum berjalan secara maksimal karena masih banyak siswa yang kurang termotivasi, kurang aktif, dan mudah merasa bosan saat mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan era digital saat ini, dinamika proses pembelajaran mengalami perubahan yang cukup signifikan. Berbagai tantangan seperti kejenuhan belajar, ketergantungan pada teknologi, menurunnya interaksi langsung, serta rendahnya keterlibatan siswa menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran. (Mulyadi & Rahman, 2021). Oleh karena itu, guru tidak hanya berperan sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pembelajaran yang kreatif dan mampu meningkatkan keterlibatan emosional serta motivasi belajar siswa.

Pembelajaran pada jenjang MTs tidak hanya menuntut pemahaman kognitif, tetapi juga menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Namun pada kenyataannya, masih ditemukan motivasi belajar siswa yang rendah, khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini terlihat dari minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran, jarang bertanya, serta kurangnya perhatian terhadap materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung.

Penelitian ini diperkuat oleh penelitian terdahulu bahwa media permainan berpotensi mengatasi persoalan rendahnya motivasi belajar tersebut. Penelitian (Afid Ameliah, dkk, 2025) mengenai efektivitas penerapan media pembelajaran ular tangga terhadap motivasi belajar Pendidikan Agama Islam menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga memberikan pengaruh positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan permainan dalam pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan penelitian tersebut, (Fadilla & Jasiah, 2025) melalui penelitian pengembangan media ular tangga digital interaktif menunjukkan bahwa media permainan edukatif dapat meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Nurroin & Jamhuri, 2025) menunjukkan bahwa penerapan permainan ular tangga dalam pembelajaran Akidah Akhlak dapat menciptakan pengalaman belajar yang menarik serta membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih mudah.

Salah satu aspek penting dalam keberhasilan pembelajaran adalah motivasi belajar. Motivasi belajar menjadi motor penggerak utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam memahami konsep, menyelesaikan tugas, dan mempertahankan dorongan terhadap pembelajaran (Fauziah, 2020). Lebih lanjut, Sardiman dalam (Putra & Latifah, 2021) menyatakan bahwa motivasi mencakup seluruh kekuatan internal yang menumbuhkan minat, mengarahkan aktivitas, dan mempertahankan konsistensi belajar siswa. Siswa dengan motivasi kuat umumnya menunjukkan ketekunan, dorongan tinggi, serta kemampuan menghadapi tantangan pembelajaran secara optimal.

Motivasi belajar memiliki peran yang sangat strategis pada mata pelajaran Akidah Akhlak, karena tidak hanya berkaitan dengan pemahaman materi, tetapi juga pembentukan sikap dan perilaku siswa. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Akidah Akhlak masih sering menggunakan media yang kurang variatif sehingga menyebabkan siswa cenderung pasif dan mudah merasa jenuh.

Penggunaan media pembelajaran inovatif menjadi salah satu pendekatan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) semakin banyak digunakan karena dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kompetitif, dan interaktif (Rahmi & Prasetyo, 2023). Salah satu media permainan yang potensial adalah permainan papan (*board game*), yang mampu menghadirkan pengalaman belajar interaktif melalui interaksi langsung, aturan permainan, serta tantangan kognitif yang diberikan. Dalam artian, ketika siswa kurang termotivasi, guru perlu menggunakan cara baru yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa nya.

Studi awal yang dilakukan di MTs Kifayatul Achyar, diketahui bahwa sebagian siswa kelas VIII memiliki motivasi belajar yang rendah pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Hal ini terlihat dari kurangnya perhatian siswa saat pembelajaran berlangsung, rendahnya inisiatif untuk bertanya, serta kecenderungan siswa untuk tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran. Salah satu penyebabnya adalah penggunaan media pembelajaran yang masih terbatas dan kurang bervariasi, sehingga kurang mampu menarik minat siswa secara optimal.

Melihat kondisi tersebut, diperlukan suatu inovasi dalam pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media permainan “Papan Tangga Berbasis Nilai Islami”, yang dikembangkan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak. Permainan ini dirancang dengan memuat nilai-nilai Islami dalam bentuk pertanyaan, tantangan, serta aktivitas yang berkaitan dengan materi Akidah Akhlak, sehingga diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Adanya penerapan media permainan tersebut, diharapkan siswa dapat lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran, lebih aktif dalam berpartisipasi, serta mampu memahami dan mengamalkan nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Permainan Inovatif Papan Tangga Berbasis Nilai Islami

Pengaruhnya Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka penulis memutuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana realitas motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?
2. Bagaimana penerapan permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami pada siswa kelas VIII di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?
3. Bagaimana pengaruh permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui:

1. Kondisi atau Gambaran motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.
2. Penerapan inovasi permainan papan tangga berbasis nilai Islami pada pembelajaran Akidah Akhlak siswa kelas VIII di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.
3. Pengaruh permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung.

D. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat kepada beberapa pihak di antara nya yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis yaitu memberikan kontribusi pada pengembangan teori pembelajaran Akidah Akhlak, khususnya terkait penggunaan permainan edukatif sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Kemudian, dapat menambah referensi

ilmiah mengenai efektivitas media permainan dalam pembelajaran, terutama pada mata pelajaran Akidah Akhlak di tingkat MTs dan memperkaya kajian tentang motivasi belajar, dengan memberikan temuan empiris mengenai bagaimana inovasi media permainan dapat memengaruhi motivasi belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Sebagai bahan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan untuk menciptakan suasana kelas yang lebih menarik. Selain itu, membantu guru agar siswa termotivasi belajar melalui kegiatan permainan yang lebih menyenangkan, dan memberikan ide penerapan media permainan yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak.

b. Bagi Siswa

Manfaat yang diharapkan yaitu membantu siswa agar lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung yang mendorong aktivitas belajar agar menjadi tidak membosankan dan mengurangi kejenuhan, selain itu menjadikan pengalaman belajar yang memudahkan siswa memahami materi Akidah Akhlak melalui permainan.

c. Bagi Peneliti

Manfaat yang diharapkan yaitu membantu siswa agar lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran Akidah Akhlak berlangsung yang mendorong aktivitas belajar agar menjadi tidak membosankan dan mengurangi kejenuhan, selain itu menjadikan pengalaman belajar yang memudahkan siswa memahami materi Akidah Akhlak melalui permainan.

E. Kerangka Berpikir

Penelitian ini berdasarkan studi awal di MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung pada kelas VIII dalam pembelajaran Akidah Akhlak, diperoleh sebuah data yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar siswa. Hal ini disebabkan oleh pembelajaran yang masih menggunakan metode konvensional. Guru masih menggunakan media yang sama sehingga siswa merasakan jenuh, fenomena menurunnya motivasi belajar di kalangan siswa saat ini dipengaruhi oleh berbagai

faktor, termasuk perkembangan teknologi yang pesat dan distraksi dari penggunaan gadget serta media sosial (Situmorang, 2023).

Keberhasilan belajar siswa sangat ditentukan oleh motivasi yang dimilikinya. Siswa dengan motivasi belajar yang tinggi cenderung memiliki semangat, ketekunan, serta keaktifan dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, siswa dengan motivasi rendah akan cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar merupakan dorongan dari dalam maupun luar diri siswa yang menggerakkan mereka untuk mencapai tujuan pembelajaran. Motivasi menurut (Winkel, 1997) adalah sebagai daya penggerak dari dalam diri individu dengan maksud mencapai kegiatan tertentu dan untuk mencapai tujuan tertentu.

Teori motivasi belajar yang mendasari penelitian ini adalah teori McClelland, yang meliputi kebutuhan akan prestasi, afiliasi, dan kekuasaan. Dalam konteks pembelajaran, kebutuhan tersebut dapat muncul melalui aktivitas belajar yang menantang, interaktif, serta melibatkan kerja sama antar siswa. Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi pembelajaran yang mampu memenuhi kebutuhan tersebut agar motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Indikator motivasi belajar menurut kajian-kajian pendidikan meliputi: adanya keinginan untuk berhasil, dorongan belajar, ketekunan dalam mengerjakan tugas, minat terhadap kegiatan pembelajaran, respon positif terhadap materi, serta perasaan senang selama mengikuti pembelajaran (Kemenag, 2023). Media pembelajaran yang menarik, khususnya media berbasis permainan, terbukti mampu merangsang pencapaian tersebut karena membuat siswa aktif, antusias, dan termotivasi untuk menyelesaikan tantangan dalam kegiatan pembelajaran.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis permainan. Permainan papan tangga berbasis nilai Islami merupakan media pembelajaran yang dikembangkan dengan memasukkan nilai-nilai Islami yang sesuai dengan materi Akidah Akhlak. Menurut (Nisa & Suryani, 2015), ular tangga adalah permainan papan untuk anak-anak yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Papan permainan dibagi dalam kotak-kotak kecil dan di beberapa kotak digambar sejumlah “tangga” atau “ular” yang menghubungkan dengan kotak lainnya. Dalam permainan ini, siswa akan belajar melalui aktivitas

bermain yang melibatkan pertanyaan, tantangan, serta interaksi antar siswa, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tidak membosankan.

Sintak penggunaan media permainan papan tangga berbasis nilai Islami dalam pembelajaran meliputi: (1) orientasi dan penjelasan aturan permainan, (2) pembagian kelompok, (3) pelaksanaan permainan, (4) diskusi nilai-nilai Islami yang muncul dalam permainan, dan (5) refleksi atau evaluasi pembelajaran. Melalui tahapan tersebut, siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan, tetapi juga memahami dan menginternalisasi nilai-nilai Akidah Akhlak dalam kehidupan sehari-hari.

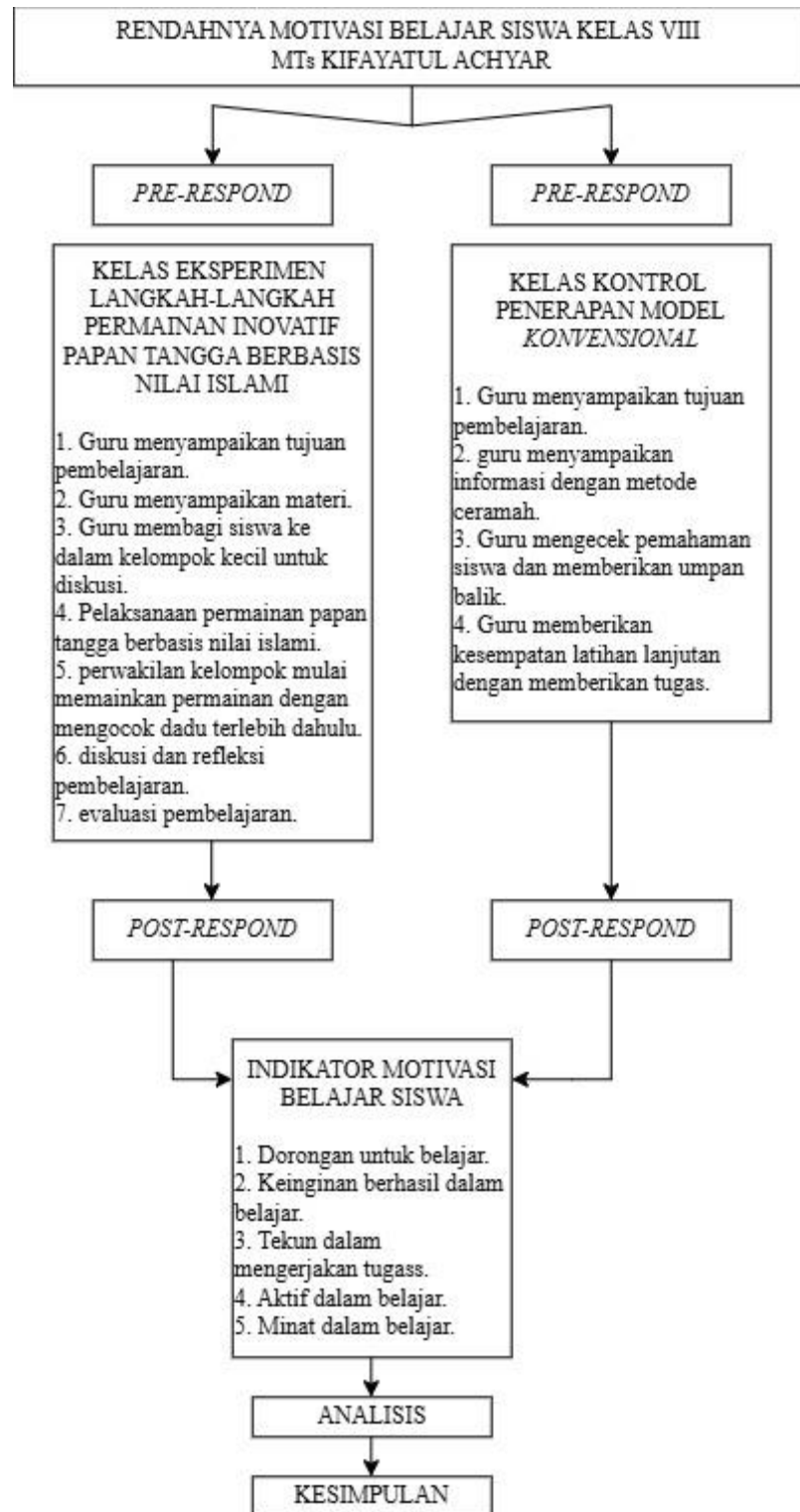
Proses bermain yang terstruktur tersebut tidak hanya menghadirkan suasana menyenangkan, tetapi juga menanamkan nilai-nilai Akidah Akhlak secara kontekstual dan bermakna. Dengan demikian, pencapaian yang bisa didapat dari metode pembelajaran ini dapat menunjukkan minat tinggi terhadap materi yang disisipkan dalam permainan, siswa menjadi aktif dalam menjawab tantangan, serta menunjukkan keinginan untuk menyelesaikan permainan hingga akhir dengan dorongan internal untuk memenangkan permainan secara jujur. Jika permainan digunakan dalam penelitian media permainan papan tangga nilai Islami, siswa memahami setiap nilai Islami pada petak permainan, mampu menjelaskan contoh perilaku sesuai nilai Islami yang muncul, serta dapat mengidentifikasi perilaku terpuji vs tercela ketika naik atau turun tangga.

Hubungan antara variabel dalam penelitian ini dapat dijelaskan bahwa penggunaan inovasi permainan Papan Tangga Nilai Islami (variabel bebas) memberikan pengalaman belajar yang menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga merangsang aspek afektif dan kognitif siswa. Pengalaman tersebut berdampak langsung pada peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak (variabel terikat) siswa kelas VIII di MTs Kifayatul Achyar. Ketika siswa terlibat aktif dalam permainan, mereka menunjukkan minat lebih tinggi, lebih tekun dalam menyelesaikan tantangan, merasa senang belajar, dan lebih memahami materi, semua ini merupakan indikator motivasi belajar. Dengan demikian, semakin optimal penggunaan media permainan Papan Tangga Nilai Islami, semakin besar pula kemungkinan meningkatnya motivasi belajar siswa.

Penelitian ini penting dilakukan karena menguji efektivitas media permainan papan berbasis nilai Islami dalam pembelajaran Akidah Akhlak di tingkat MTs. Selain memberikan kontribusi ilmiah, penelitian ini juga memiliki manfaat praktis bagi guru dalam menyediakan alternatif media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memperkuat bukti empiris bahwa media permainan yang dirancang dengan nilai-nilai Islami dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran Akidah Akhlak.

Berdasarkan kerangka berpikir diatas, peneliti mencoba menggunakan permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami terhadap peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak siswa yang disajikan dalam bentuk skema atau alur penelitian secara umum sebagai berikut:





Gambar 1. 1 Bagan Kerangka Berpikir

F. Hipotesis

Hipotesis dipahami sebagai pernyataan yang menjelaskan dugaan hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat. Hipotesis atau yang disebut juga dengan hipotesa merupakan jawaban sementara terhadap masalah yang masih diduga oleh peneliti karena masih membutuhkan pembuktian kebenarannya. Hipotesis juga bisa diartikan sebagai jawaban sementara terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian sebelum penelitian tersebut dilaksanakan. (Muin, M. P, 2023).

Oleh karena itu, berdasarkan kerangka berpikir yang disampaikan diatas serta perolehan data yang menunjukkan rendahnya motivasi belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar Kota Bandung. Maka, hipotesis penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

Hipotesis Alternatif (H₁): Terdapat pengaruh positif dan signifikan penggunaan permainan inovatif papan tangga berbasis nilai Islami terhadap peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak siswa kelas VIII MTs Kifayatul Achyar.

G. Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian ini ialah, diantara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Septiananda Rahmadiani (2018) dalam bentuk skripsi yang berjudul “Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain one-group *pre-respond* dan *post-repond*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan motivasi belajar siswa setelah diterapkan media permainan ular tangga, dengan nilai rata-rata *post-respond* lebih tinggi dibandingkan *pre-respond*. Temuan ini membuktikan bahwa media permainan papan efektif dalam meningkatkan motivasi belajar PAI. Relevansi penelitian ini terletak pada kesamaan penggunaan media permainan papan dan variabel motivasi belajar, meskipun belum mengintegrasikan nilai-nilai Islami secara khusus seperti dalam media “Tangga Nilai Islami”.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Nur Afifah dan Sri Hartatik (2019) dalam jurnal MUST: Journal of Mathematics Education, Science and Technology berjudul “Pengaruh Media Permainan Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, metode eksperimen, dengan desain one-group *pre-respond* dan *post-respond*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat secara signifikan setelah penggunaan media permainan ular tangga, yang dibuktikan melalui uji Wilcoxon dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Relevansi penelitian ini terletak pada bukti empiris bahwa permainan papan edukatif efektif meningkatkan motivasi belajar, yang memperkuat dasar teoritis penggunaan media “Tangga Nilai Islami” dalam pembelajaran PAI.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Afid Ameliah, Indhra Musthofa, dan Eko Setiawan (2025) dalam jurnal Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam dengan judul “Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Ular Tangga terhadap Motivasi Belajar PAI”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode kuasi eksperimen dan desain nonequivalent control group design. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan signifikan motivasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$). Relevansi penelitian ini sangat kuat karena sama-sama meneliti mata pelajaran PAI dan motivasi belajar pada jenjang menengah, namun penelitian tersebut belum menitikberatkan inovasi media pada penguatan nilai-nilai Islami secara eksplisit seperti penelitian yang akan dilakukan.
4. Penelitian pengembangan yang dilakukan oleh Fadilla Neva Ariyana dan Jasiah (2025) dalam jurnal At-Tarbiyah berjudul “Pengembangan Media Ular Tangga Digital Interaktif “. Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media permainan ular tangga digital mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan persentase kepuasan di atas 88%. Relevansi penelitian ini terletak pada aspek inovasi media berbasis permainan edukatif, yang menguatkan bahwa media permainan—baik

digital maupun papan—mampu meningkatkan motivasi belajar apabila dirancang secara menarik dan bermakna.

5. Penelitian yang dilakukan oleh Uswatun Khasanah (2022) dalam skripsinya tentang “Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam” menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi lapangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa inovasi pembelajaran sangat berpengaruh terhadap peningkatan semangat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PAI. Relevansi penelitian ini terletak pada landasan teoritik bahwa inovasi pembelajaran termasuk inovasi media merupakan faktor penting dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan pemaparan pada penelitian terdahulu diatas maka dapat disimpulkan media permainan ular tangga terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, penelitian yang mengembangkan dan menguji media permainan papan berbasis nilai Islami dalam pembelajaran Akidah Akhlak di lingkungan MTs masih sangat terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kesenjangan tersebut dengan menghadirkan inovasi media “Tangga Nilai Islami” yang berorientasi pada peningkatan motivasi belajar Akidah Akhlak sekaligus penanaman nilai-nilai Islami pada siswa kelas VIII di MTs Kifayatul Achyar yang berfungsi tidak hanya sebagai media pembelajaran tetapi juga sebagai penerapan nilai-nilai Islami terhadap pribadi siswa sehingga menunjukkan penguatan motivasi nya.