

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Motivasi belajar merupakan salah satu elemen krusial yang memengaruhi kesuksesan siswa dalam pendidikan. Tanpa motivasi yang memadai, siswa cenderung kurang berusaha untuk memahami materi pelajaran, yang dapat berujung pada rendahnya prestasi akademik. Oleh karena itu, penting untuk memahami motivasi belajar guna meningkatkan efektivitas proses pembelajaran. Berbagai teori telah dikembangkan untuk menjelaskan faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar. Contohnya, teori kebutuhan Maslow menyatakan bahwa pemenuhan kebutuhan dasar diperlukan sebelum seseorang dapat mencapai tingkat motivasi yang lebih tinggi. Selain itu, teori self-determination menekankan pentingnya otonomi, kompetensi, dan hubungan sosial dalam memotivasi siswa untuk belajar.

Motivasi belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik internal seperti minat dan tujuan pribadi, maupun faktor eksternal seperti lingkungan belajar, dukungan dari orang tua, dan metode pengajaran yang diterapkan. Penelitian telah menunjukkan bahwa lingkungan yang mendukung dan dukungan sosial yang kuat dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Terdapat hubungan yang signifikan antara motivasi belajar dan prestasi akademik, siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan hasil belajar yang lebih baik. Selain itu, siswa yang termotivasi lebih aktif dalam proses pembelajaran, lebih mampu mengatasi tantangan, dan memiliki ketahanan yang lebih tinggi ketika menghadapi kesulitan akademik.

Motivasi yang rendah dapat mengakibatkan siswa tidak dapat memahami materi dengan optimal, kurang berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar, dan kesulitan dalam menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari.

Hal ini berpotensi menurunkan pencapaian akademik dan melemahkan pengamalan agama siswa dalam konteks sosial. Selain itu, rendahnya motivasi dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam (PAI) juga akan berdampak

signifikan pada hasil belajar yang rendah serta integrasi nilai-nilai agama dalam perilaku sehari-hari siswa.

Di era digital saat ini, pendidikan mengalami perubahan besar berkat kemajuan teknologi informasi. Pembelajaran tradisional yang konvensional seringkali dianggap kurang menarik bagi siswa, yang berdampak pada penurunan minat dan motivasi mereka untuk belajar. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan baru yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Game Based Learning (GBL) muncul sebagai solusi inovatif untuk masalah ini. GBL mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar, menciptakan lingkungan yang interaktif dan menyenangkan. Dengan GBL, siswa tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, yang dapat meningkatkan pemahaman dan daya ingat materi.

Model Game Based Learning (GBL) yang menggunakan permainan sambung kata merupakan alternatif menarik untuk meningkatkan motivasi siswa. GBL mengintegrasikan elemen permainan yang menyenangkan dalam proses pembelajaran, menciptakan lingkungan yang interaktif dan kolaboratif, serta memicu motivasi belajar siswa.

Gamebased learning menurut (I. S, 2024) adalah suatu jenis media pembelajaran berbasis game, yang memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang interaktif.

Menurut (Hidayat, 2018) games mengandung empat fitur utama dalam aspek pendidikan, antara lain: (1) tujuan atau hasil yang akan diperoleh oleh peserta dari aktivitasnya di dalam game; (2) Aturan, merupakan batasan-batasan mengenai bagaimana caranya pemain dapat mencapai tujuannya di dalam game; (3) feedback system, menunjukkan kepada peserta seberapa dekat mereka dengan tujuan yang ingin diraih di dalam permainan; dan (4) voluntary participation, setiap orang terlibat di dalam sebuah game atas dasar pemahaman bahwa mereka secara sukarela menerima adanya goals, rules, dan feedback system yang sudah ditetapkan. Dalam kelas XI IPA2 SMA Mekar Arum, terdapat beberapa masalah dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang menunjukkan semangat dan cenderung pasif dalam mengikuti

pelajaran karena guru hanya menggunakan metode ceramah. Metode ceramah adalah salah satu metode pembelajaran tradisional yang telah lama digunakan sebagai sarana komunikasi lisan antara guru dan siswa. Metode ini lebih menekankan keaktifan guru daripada siswa. Selain itu, selama proses belajar mengajar, guru hanya fokus pada penyampaian materi pelajaran, sehingga jarang memberikan motivasi kepada siswa. Hal ini disebabkan oleh banyaknya topik yang harus disampaikan. Akibatnya, guru cenderung hanya mengajar tanpa berusaha untuk menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa. Motivasi adalah elemen penting yang dapat mendorong seseorang untuk bertindak. Motivasi belajar dapat memengaruhi prestasi akademik siswa, terlepas dari faktor lingkungan sekolah dan disiplin belajar.

Hal tersebut tercermin berdasarkan hasil proses wawancara yang dilakukan oleh peneliti kepada Ibu Fani Pertiwi S.Pd, selaku guru pengampu mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas XI IPA 2 SMA Mekar Arum, beliau mengatakan masih banyaknya siswa yang memiliki nilai dibawah KKM saat ujian maupun saat diberi tugas harian. Nilai KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran ini sebesar 70, sementara itu masih ditemukan banyaknya siswa yang memperoleh nilai di bawah 70. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang interaktif dan memanfaatkan teknologi serta media yang menarik. Pembelajaran yang baik dapat ditunjang dari suasana pembelajaran yang kondusif, sarana media pembelajaran yang sesuai dengan materi, dan juga model pembelajaran yang cocok, serta hubungan komunikasi antara guru, siswa dapat berjalan dengan baik. (Ervan Septiady, n.d.)

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan disusun dalam karya tulis ilmiah tentang: “Pengaruh Penerapan Model Game Based Learning Berbantu Sambung kalimat pada pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar siswa (Penelitian dilakukan dikelas XI IPA2 SMA Mekar Arum Cileunyi, Kabupaten Bandung)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang terdapat masalah, maka permasalahan yang akan diteliti dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana Penerapan model Game Based Learning Berbantu Game Sambung Kalimat Dikelas XI IPA2 SMA Mekar Arum?
2. Bagaimana Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI IPA2 SMA Mekar Arum?
3. Bagaimana Pengaruh Penerapan Model Game Based Learning Berbantu Game Sambung Kalimat pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan Motivasi belajar Siswa Kelas XI IPA2 SMA Mekar Arum?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dapat diuraikan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Mengetahui Penerapan Model Game Based Learning Berbantu Sambung Kalimat Dikelas XI IPA2 SMA Mekar Arum.
2. Mengetahui Motivasi Belajar Siswa Dalam Mengikuti Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Kelas XI IPA2 SMA Mekar Arum.
3. Mengetahui Pengaruh Penerapan Model Game Based Learning Berbantu Sambung Kalimat pada pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti untuk meningkatkan Motivasi belajar Siswa Kelas XI IPA2 SMA Mekar Arum.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang hendak dicapai, maka penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat dalam pendidikan baik secara langsung maupun tidak langsung. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis Hasil dari penelitian ini dapat menjadi landasan dalam peningkatan hasil belajar siswa melalui model game-based learning. Selain itu juga menjadi sebuah nilai tambah pengetahuan ilmu

pengatahuan dalam bidang pendidikan khususnya pendidikan agama islam.

2. Manfaat Praktis Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat sebagai berikut:

a. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan prestasi belajar siswa serta aktivitas dan semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti , demi terwujudnya kemampuan siswa dalam memecahkan masalah baik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti maupun dalam kehidupan sehari-hari.

b. Bagi Guru

Mendapatkan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan model game based learning berbantu game sambung kalimat pada kelas XI IPA2 SMA Mekar Arum

c. Bagi Sekolah

Dapat menjadi acuan bagi sekolah dalam menentukan arah kebijakan untuk kemajuan sekolah dan memperoleh hasil pengembangan ilmu.

d. Bagi Peneliti

Mendapatkan pengalaman dan dapat mengetahui hasil dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model game based learning berbantu game sambung kata.

E. Kerangka Berpikir

Dunia saat ini memasuki era digital yang di tandai dengan perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat. Hal ini juga terjadi pada dunia pendidikan. Maka dari itu, guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan model pembelajaran yang ada.

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan era digital adalah model pembelajaran game based learning. Menurut azan & wong (2008) model pembelajaran game based learning adalah model pembelajaran berbasis permainan yang memikat dan melibatkan pengguna, dengan tujuan akhir

tertentu seperti mengembangkan pengetahuan dan keterampilan. (Winatha & Setiawan, 2020). Motivasi belajar sangat penting bagi siswa, pentingnya motivasi belajar bagi siswa adalah sebagai berikut :

1. Menyadarkan kedudukan pada awal belajar, proses dan hasil akhir.
2. Menginformasikan tentang kekuatan usaha belajar, yang dibandingkan dengan teman sebaya.
3. Mengarahkan kegiatan belajar.
4. Membesarkan semangat belajar.
5. Menyadarkan tentang adanya perjalanan belajar dan kemudian bekerja (disela – selanya adalah istirahat atau bermain) yang berkesinambungan, individu dilatih untuk menggunakan kekuatannya sedemikian rupa sehingga dapat berhasil. (Dimyanti & Mudjiono, 2013)

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol XI IPA1 :

1. Guru menyiapkan materi ajar dan sumber belajar.
2. Guru menyampaikan informasi melalui ceramah atau presentasi.
3. Siswa mendengarkan dan mengajukan pertanyaan (jika ada).
4. Siswa mengerjakan soal atau tugas yang diberikan oleh guru.
5. Siswa mengikuti ujian untuk mengukur pemahaman materi.

Adapun langkah-langkah penerapan model pembelajaran konvensional di kelas eksperimen XI IPA2 :

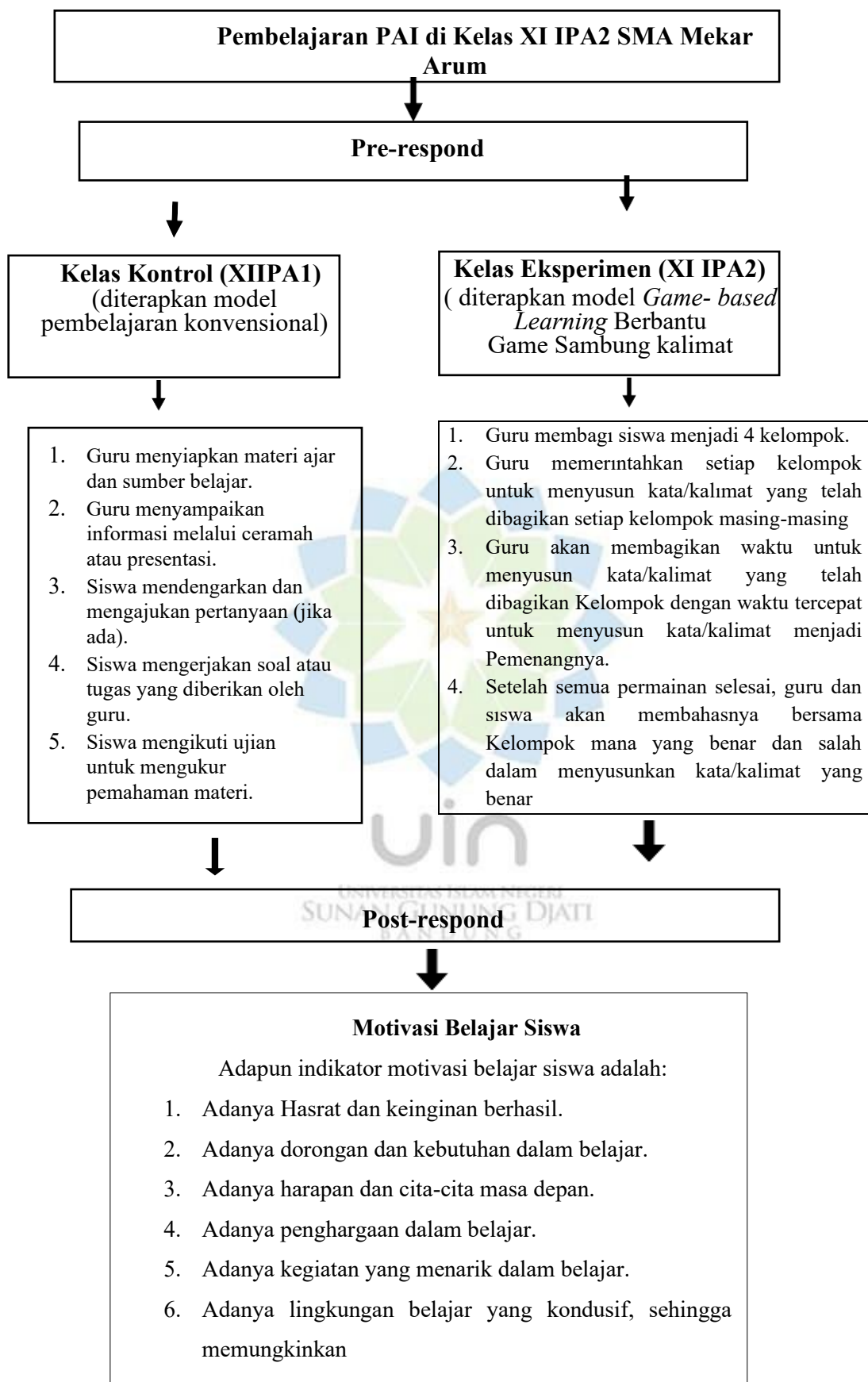
1. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok.
2. Guru memerintahkan setiap kelompok untuk menyusun kata/kalimat yang telah dibagikan setiap kelompok masing-masing
3. Guru akan membagikan waktu untuk menyusun kata/kalimat yang telah dibagikan Kelompok dengan waktu tercepat untuk menyusun kata/kalimat menjadi Pemenangnya.
4. Setelah semua permainan selesai, guru dan siswa akan membahasnya bersama Kelompok mana yang benar dan salah dalam menyusun kata/kalimat yang benar

Hakikat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa – siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung. Hal itu mempunyai peranan besar dalam keberhasilan seseorang dalam belajar. Indikator motivasi belajar menurut Hamzah B. Uno dalam buku Achmad Baharuddin dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar.
3. Adanya harapan dan cita – cita masa depan
4. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
5. Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seseorang siswa dapat belajar dengan baik. (Baharuddin, 2015)

Berdasarkan narasi tersebut maka kerangka berfikir dapat digambarkan sebagai berikut :





F. Hipotesis

Hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian. (Sugiyono, 2016) Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nihil (H_o) adalah sebagai berikut :

1. H_a : Terdapat pengaruh terhadap Model Game Based Learning berbantu Game Sambung kalimat pada pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar di SMA Mekar Arum
2. H_o : Tidak terdapat pengaruh terhadap Model Game Based Learning berbantu Game Sambung Sambung kalimat pada pelajaran pendidikan agama islam dan budi pekerti untuk meningkatkan motivasi belajar di SMA Mekar Arum

G. Penelitian Terdahulu

Adapun hasil penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Siti Nurul Khasanah, (2019) NIM 11516200074 Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Pekanbaru 1441 H/2019 M. Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran prakarya dan kewirausahaan di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru. Jenis penelitian ini adalah penelitian quasi eksperimen dan desain yang digunakan adalah Posttest Only Control Group Design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 9 Pekanbaru. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 sebagai kelas eksperimen dan kelas XI IPS 2 sebagai kelas kontrol. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling karena sampel dipilih melalui pertimbangan - pertimbangan tertentu. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan siswa kelas XI IPS 1 dan XI IPS 2. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran project based learning dan motivasi belajar siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis

untuk menguji hipotesis menggunakan tes “t”. Berdasarkan penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran project based learning terhadap motivasi belajar siswa. Dibuktikan dengan nilai rata-rata yang diperoleh dari hasil posttest kedua kelas dimana nilai rata-rata kelas eksperimen sebesar 70,93 lebih besar dari nilai rata-rata kelas kontrol sebesar 65,94 dan nilai tes “t” sebesar 12,052 dan nilai signifikansi sebesar 0,0 lebih kecil dari nilai probabilitas 0,05.

Persamaan dengan skripsi peneliti :

- Menggunakan pendekatan kuantitatif.
- Menggunakan quasi eksperimen.
- Menggunakan desain Posttest Only Control Group Design.
- Menggunakan motivasi belajar siswa sebagai variabel yang diteliti.
- Membandingkan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Menggunakan purposive sampling.
- Menggunakan angket dan observasi sebagai teknik pengumpulan data.
- Menggunakan uji-t untuk menguji pengaruh.

Perbedaan dengan skripsi peneliti :

- Siti Nurul Khasanah menggunakan model Project Based Learning, sedangkan peneliti menggunakan Game Based Learning berbantu Game Sambung Kalimat.
- Siti Nurul Khasanah meneliti mata pelajaran Prakarya dan Kewirausahaan, sedangkan peneliti pada Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.
- Lokasi penelitian Khasanah di SMA Negeri 9 Pekanbaru, sedangkan peneliti di SMA Mekar Arum Cileunyi, Kabupaten Bandung.
- Subjek penelitian Siti Nurul Khasanah adalah kelas XI IPS, sedangkan peneliti adalah kelas XI IPA/MIPA.

2. Farid Hatul Hasanah 2023 (T20199001) Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan 2023. Ilmu pengetahuan sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan mulai dari SD/MI/SDLB sampai SMP/MTS/SMPLB, bahkan sampai pada jenjang SMK. IPS mengkaji seperapat peristiwa, fakta, konsep dan generalisasi yang berkaitan dengan isu sosial. Pada jenjang SMP/MTS, mata pelajaran IPS memuat materi Geografi, Sejarah, Sosiologi dan Ekonomi. Melalui mata pelajaran IPS, peserta didik diarahkan untuk dapat menjadi warga negara Indonesia yang demokratis, dan bertanggung jawab, serta warga dunia yang cinta damai. Adapun fokus penelitian ini adalah bagaimana penerapan model pembelajaran game based learning dalam meningkatkan motivasi belajar IPS pada siswa kelas VIIIB Mts Lombok kulon Bondowoso tahun pelajaran 2022/2023. Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPS dengan menggunakan model pembelajaran game based learning pada siswa kelas VIII B Mts Lombok kulon Bondowoso. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart yang dilaksanakan dalam 2 siklus. Masing masing siklus terdiri dari empat tahapan yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi, serta tahap refleksi, dengan subyek penelitian siswa kelas VIIIB yang berjumlah 15 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran game based learning dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS Pada siswa kelas VIIIB Mts Lombok kulon Bondowoso. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan motivasi belajar siswa antara siklus I dan Siklus II. Dimana pada , siklus I rata-rata yang diperoleh siswa adalah 70% , sedangkan pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 85%. Hasil pada siklus II ini sudah mencapai indikator kinerja yang ditetapkan dan sudah mencapai target Peneliti.

Persamaan dengan skripsi peneliti :

- Sama-sama menggunakan model Game Based Learning.
- Sama-sama bertujuan meningkatkan motivasi belajar siswa.
- Sama-sama menggunakan siswa sebagai subjek penelitian.
- Sama-sama menerapkan pembelajaran yang berbasis permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa.
- Sama-sama menunjukkan bahwa Game Based Learning dapat meningkatkan motivasi belajar.

Perbedaan dengan skripsi peneliti :

- Farid Hatul Hasanah menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), sedangkan peneliti menggunakan quasi eksperimen.
 - Farid Hatul Hasanah menggunakan dua siklus, sedangkan peneliti menggunakan Posttest Only Control Group Design.
 - Farid Hatul Hasanah meneliti mata pelajaran IPS, sedangkan peneliti PAI dan Budi Pekerti.
 - Farid Hatul Hasanah menggunakan siswa kelas VIII MTs, sedangkan peneliti menggunakan siswa kelas XI SMA.
 - Farid Hatul Hasanah tidak secara khusus menggunakan Game Sambung Kalimat, sedangkan peneliti secara khusus menggabungkan Game Based Learning dengan Game Sambung Kalimat.
3. Ricky irfandi sianturi npm: (2005030097) Penelitian ini dilaksanakan di SDN 060934 Medan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Game Based Learning berbantuan Wordwall pada materi bumi dan peristiwa alam terhadap hasil belajar siswa kelas V. Games based learning ini merupakan salah satu metode pembelajaran berbasis permainan yang menggunakan game sebagai alat untuk mengajarkan materi. Sementara Wordwall adalah sebuah situs web yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran seperti kuis, mencocokkan gambar, anagram, penyusunan kata acak, pencarian kata, mengelompokkan kata atau kalimat, dll. Populasi dalam penelitian ini

terdiri dari kelas eksperimen sebanyak 22 siswa, dan kelas kontrol sebanyak 25 siswa. Instrument dalam penelitian ini adalah tes. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh nilai rata-rata siswa kelas eksperimen 78,41 lebih tinggi dibandingkan nilai rata-rata kelas kontrol 66,20. Adapun hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji T terdapat hasil $T_{hitung} = 5,005 > \text{dari } T_{tabel} = 1,679$. Sehingga dapat disimpulkan terima H_1 atau ada pengaruh model pembelajaran game-based-learning berbantuan wordwall pada materi bumi dan peristiwa alam terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 060934 Medan. Berdasarkan hasil dari tiga penelitian sebelumnya, dapat dirumuskan pembaruan penelitian yang lebih relevan dengan kebutuhan pembelajaran masa kini yang berbasis digital dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa.

Persamaan dengan skripsi peneliti :

- Sama-sama menggunakan Game Based Learning.
- Sama-sama menggunakan media/permainan sebagai bantuan dalam pembelajaran.
- Sama-sama menggunakan kelas eksperimen dan kelas kontrol.
- Sama-sama bertujuan mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran.
- Sama-sama menggunakan analisis uji-t.
- Sama-sama menekankan pembelajaran yang lebih aktif melalui permainan.

Perbedaan dengan skripsi peneliti :

- Ricky irfandi sianturi menggunakan Wordwall, sedangkan peneliti menggunakan Game Sambung Kalimat.
- Ricky irfandi sianturi mengukur hasil belajar, sedangkan peneliti mengukur motivasi belajar.
- Ricky irfandi sianturi meneliti siswa kelas V SD, sedangkan peneliti siswa kelas XI SMA.
- Ricky irfandi sianturi meneliti materi Bumi dan Peristiwa Alam,

sedangkan peneliti pada PAI dan Budi Pekerti.

- Instrumen Ricky irfandi sianturi berupa tes, sedangkan peneliti menggunakan angket motivasi dan observasi.

4. Adilah Afanin (2025) Judul: Learning Motivation: How Effective Is the Game-Based Learning Model Assisted by Articulate Storyline?. Penelitian ini secara langsung menguji Game-Based Learning terhadap motivasi belajar PAI. Peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif dengan Quasi Experimental Design pada siswa SMP Negeri 3 Pardasuka.

Persamaan:

- Sama-sama Game Based Learning.
- Sama-sama fokus pada motivasi belajar.
- Sama-sama mata pelajaran PAI.
- Sama-sama menggunakan quasi eksperimen.

Perbedaan:

- Media yang digunakan adalah Articulate Storyline, sedangkan peneliti menggunakan game sambung kalimat.
- Jenjang dan lokasi penelitian berbeda.
- Desain eksperimen yang digunakan berbeda.