

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan adalah segala jenis pembelajaran yang berlangsung di lingkungan dan sepanjang hidup seseorang. Sedangkan pendidikan secara sederhana dan umum adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi bawaan, baik jasmani maupun rohani, sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan budaya. Pendidikan bagi kehidupan manusia merupakan kebutuhan mutlak yang harus dipenuhi sepanjang hayat. Tanpa pendidikan, mutlak tidak mungkin sekelompok orang hidup dan berkembang sesuai dengan penilaian kemajuan, kemakmuran dan kebahagiaan sesuai dengan pandangan dan pemikirannya tentang kehidupan (Tatang Syarifudin, 2009).

Salah satu faktor penting dalam meningkatkan sumber daya manusia (SDM) adalah melalui pendidikan. Pelaksanaan pendidikan di Negara Indonesia dikenal dengan pendidikan Nasional, berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 yang berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Melalui pendidikan pula manusia sudah dipersiapkan guna memiliki peranan di masa depan.

Dalam UU No. 20 tahun 2003 pasal 2 ayat 1 tentang sistem pendidikan Nasional, pendidikan adalah: Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang di perlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (UU Nomor 14 Tahun 2005 Tentang Pendidik dan Dosen, 2013).

Proses belajar dan mengajar adalah suatu proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan transfer ilmu yang dilakukan pendidik kepada peserta didik, tidak hanya transfer ilmu saja tetapi juga pengetahuan, penguasaan kemahiran, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah suatu proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Guru merupakan komponen pengajaran yang memegang peranan penting dan utama, karena keberhasilan proses belajar-mengajar sangat ditentukan oleh faktor guru. Tugas guru adalah menyampaikan materi pelajaran yang akan berpengaruh terhadap kelancaran interaksi antara guru dengan siswanya. Ketidaklancaran komunikasi membawa akibat terhadap pesan yang diberikannya (Asnawir dan Basyiruddin Usman, 2002).

Selama ini dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah masih banyak guru yang mendesain siswa untuk menghafal seperangkat fakta yang diberikan oleh guru. Seolah-olah guru sebagai sumber utama pengetahuan. Tidak adanya semangat siswa dalam proses pembelajaran ini dapat menyebabkan motivasi belajar siswa juga menjadi berkurang, padahal motivasi belajar siswa ini sangatlah penting karena pada prinsipnya belajar itu adalah berbuat seperti yang diungkapkan oleh Sardiman.

Motivasi belajar merupakan suatu dorongan atau pemberian semangat kepada siswa atau peserta didik agar lebih aktif dalam proses pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar yang baik (Prawira, 2013). Motivasi belajar memiliki pengaruh yang sangat tinggi terhadap proses dan hasil pembelajaran. Motivasi belajar dapat menumbuhkan gairah, semangat dan rasa senang dalam belajar. Siswa akan lebih lama bertahan dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga mereka bisa menjadi siswa yang berprestasi (Marohatin, 201). Munculnya motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor intrinsik dan ekstrinsik. Faktor intrinsik yaitu berupa hasrat dan keinginan siswa untuk berhasil dan dorongan dalam dirinya akan kebutuhan belajar, serta harapan akan tercapainya cita-cita. Dan faktor ekstrinsik yang turut

mempengaruhi munculnya motivasi belajar adalah penghargaan dari guru, lingkungan belajar siswa yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik bagi siswa. Motivasi belajar dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Jika motivasi belajar tinggi, prestasi akan baik, dan ketika motivasi belajar kurang, prestasi belajar kurang memuaskan (Harisuddin, 2019).

Salah satu usaha guru untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa adalah menggunakan metode pembelajaran yang beragam. Metode pembelajaran yang monoton akan menimbulkan kebosanan dan menurunkan semangat belajar siswa. Guru dituntut untuk selalu mencoba sesuatu yang berbeda dengan menggunakan metode yang bervariasi dalam proses pembelajaran di kelas. Oleh sebab itu, seorang guru harus selalu mengamati keadaan siswanya setiap menggunakan metode pembelajaran, agar dapat diketahui apakah metode tersebut dapat meningkatkan motivasi belajar siswa apa tidak.

Ciri-ciri orang yang bermotivasi antara lain: (1) Tekun menghadapi tugas (2) Ulet menghadapi kesulitan (3) Menunjukkan minat terhadap bermacam-macam masalah (4) Lebih senang bekerja mandiri (5) Cepat bosan pada tugas-tugas rutin (6) Dapat mempertahankan pendapatnya (7) Tidak mudah melepaskan hal yang diyakini itu (8) Senang memecahkan masalah soal-soal (Sardiman dalam Syafitri, 2012).

Media pembelajaran merupakan suatu alat yang digunakan oleh guru untuk dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didiknya sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Gagne dan Briggs beliau mengatakan bahwa “Media pembelajaran terdiri dari alat yang secara fisik digunakan dalam menyampaikan materi pengajaran, seperti buku, tape recorder, kaset, video kamera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi dan komputer”. Menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat penting karena media pembelajaran dapat membantu guru dalam memberikan materi pembelajaran secara maksimal, efektif dan efisien. Dengan menggunakan media pembelajaran, diharapkan peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

Dalam memilih media pembelajaran, selain disesuaikan dengan materi pembelajaran alangkah baiknya disesuaikan dengan karakteristik peserta didik karena media pembelajaran dapat memberikan motivasi yang berbeda pada setiap peserta didik. Hal ini sesuai dengan pendapat Henich, beliau mengatakan bahwa “Media pembelajaran akan efektif digunakan jika sesuai dengan karakteristik peserta didik dan isi materi pembelajaran” (Mohamad Syarif Sumantri: 2015). Jika guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik maupun isi materi pembelajaran, maka peserta didik akan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran karena adanya dorongan dalam diri peserta didik tersebut. Ketika peneliti melakukan observasi awal dalam proses pembelajaran PAI berlangsung proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik kurang efektif hal tersebut dapat dilihat dari motivasi siswa ketika proses pembelajaran berlangsung terdapat 50% bahkan lebih siswa yang merasakan kejenuhan dan benar setelah proses pembelajaran berakhir peneliti membagikan angket motivasi belajar nilai rata-rata siswa kelas VI SDN Wargaluyu ini sebesar 59,17 nilai tersebut berada di kategori rendah.

Dalam penelitian ini, peneliti akan mencoba salah satu media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik adalah media pembelajaran yang berorientasi pada permainan. Menurut Sardiman, beliau mengatakan bahwa “permainan adalah setiap kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti aturan-aturan tertentu untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu saja” (Arief S. Sadiman, dkk, 2014). Pemilihan jenis media ini didasarkan pada karakteristik peserta didik yang sangat suka bermain. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan, diharapkan timbul motivasi di dalam diri peserta didik untuk belajar karena melalui permainan, peserta didik diharapkan memperoleh kesenangan tanpa adanya paksaan, sehingga materi yang diajarkan oleh guru dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui permainan, guru dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Melalui permainan juga guru dapat menyisipkan materi pembelajaran sehingga

peserta didik tidak hanya bermain, tetapi peserta didik juga dapat melakukan proses pembelajaran.

Permainan ular tangga dipilih sebagai media pembelajaran karena permainan ular tangga sangat sering dimainkan oleh anak-anak. Selain itu, permainan ular tangga sangat mudah dimainkan dan memiliki daya tarik, terutama bagi anak usia sekolah dasar. Permainan ular tangga yang digunakan ke dalam media pembelajaran bukan hanya sekedar permainan ular tangga biasa melainkan sebuah permainan yang sudah dilengkapi dengan materi pembelajaran dan soal-soal di beberapa kotak. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Penelitian mengenai media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga diterapkan pada mata pelajaran PAI. Hal ini didasari dengan keyakinan bahwa penanaman pendidikan agama sejak dini bagi generasi penerus bangsa sangatlah penting untuk melandasi tingkah laku mereka dalam menjalani hidup di masyarakat.

Pada kenyataannya di SDN Wargaluyu dalam proses pembelajaran, khususnya pembelajaran PAI guru jarang menggunakan media pembelajaran, hanya media pembelajaran papan tulis yang digunakan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung dan guru langsung memberikan soal kepada peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung bosan dan kurang aktif karena hanya mendengarkan penjelasan guru dari awal sampai berakhirnya proses pembelajaran, sehingga motivasi peserta didik untuk belajar menjadi menurun dan menyebabkan peserta didik kurang fokus pada materi yang disampaikan guru.

Berdasarkan permasalahan serta keterangan diatas dan berdasarkan latar belakang tersebut juga yang menjadi dasar bagi peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA PERMAINAN EDUKASI TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MATA PELAJARAN PAI (Penelitian Quasi Eksperimen Terhadap Siswa Kelas VI SDN Wargaluyu)”.

### **A. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media permainan edukasi pada pembelajaran PAI terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan edukasi terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu?
3. Seberapa besar pengaruh penggunaan media permainan edukasi pada pembelajaran PAI terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu?

### **B. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media permainan edukasi pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun secara khusus penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan media permainan edukasi pada pembelajaran PAI terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu.
2. Mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media permainan edukasi terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu.
3. Mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan media permainan edukasi pada pembelajaran PAI terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu.

### **C. Manfaat Hasil Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut:

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

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih dan menambah wawasan keilmuan bagi dunia pendidikan khususnya dalam bidang teoritis pembelajaran PAI menggunakan media permainan edukasi.

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

a. Bagi peneliti, yaitu untuk mendapatkan hasil penelitian yang jelas mengenai pengaruh media permainan edukasi dalam pembelajaran PAI terhadap peningkatan motivasi belajar siswa, sehingga temuan yang didapat mampu dikembangkan secara optimal dan menjadi penelitian lanjutan yang menghasilkan inovasi baru mengenai media pembelajaran di sekolah.

b. Bagi guru PAI yaitu, menjadi gambaran penggunaan media permainan edukasi dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga inovasi media pembelajaran yang meningkatkan motivasi siswa, menjadi suatu hal yang dibutuhkan oleh setiap guru.

c. Bagi siswa, yaitu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam sehingga prestasi belajarnya juga meningkat, dan meningkatkan pemahaman siswa dalam setiap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

d. Bagi sekolah, yaitu untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran di kelas, sehingga mampu meningkatkan kualitas dari sekolah tersebut.

e. Bagi prodi PAI, yaitu untuk meningkatkan mutu lulusan yang mampu berinovasi dan memiliki kreatifitas yang berkualitas dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat bagi pembelajaran sebagai calon guru PAI.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Motivasi siswa kepada sesuatu pelajaran sekolah tidak Cuma tergantung pada materi pelajaran, namun tergantung juga bagaimana media guru yang bersangkutan. Materi pelajaran yang susah dapat berubah mengasyikkan andaikan guru tersebut menerapkannya dengan mengasyikkan. Kebalikannya, media pelajaran yang sesungguhnya gampang menjadi membosankan andaikan diinformasikan oleh guru yang tidak mengasyikkan. Sebab itu, guru wajib mempunyai cara-cara khusus yang bisa merubah siswa senang mengikuti pembelajarannya.

Motivasi merubah seseorang yang cenderung senantiasa mencermati serta mengikuti aktivitas. Aktivitas yang umumnya disukai seorang dicermati sedemikian rupa serta diiringi perasaan gembira sehingga seorang hendak mencapai kebahagiaan. Oleh sebab itu dalam sesuatu kegiatan pembelajaran banyak yang mempengaruhinya, yang selaku universal bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok, ialah unsur internal serta unsur eksternal.

Salah satu upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDN Wargaluyu yakni dengan menerapkan media permainan edukasi. Penggunaan media berbasis visual dalam proses pembelajaran memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media visual dapat memperlancar pemahaman dan memperkuat ingatan peserta didik. Media pembelajaran berbasis visual berupa sarana yang dapat memberikan pengalaman visual kepada peserta didik yang bertujuan untuk mendorong motivasi belajar peserta didik, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak dan meningkatkan kemampuan daya ingat belajar peserta didik (Azhar Arsyad, 2014).

“Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak)”. Artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke dalam masyarakat. Mengenalkan anak menjadi anggota suatu masyarakat, mengenal dan menghargai masyarakat. permainan sebagai sarana untuk mengukur kemampuan dan potensi anak.



“Ular tangga merupakan jenis permainan atraktif yang melibatkan anak berperan aktif dalam ular tangga”. Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya juga mengatakan bahwa “permainan ular tangga dapat digunakan pada semua mata pelajaran. Kuatnya pola interaksi aktivitas peserta didik saat memainkan permainan ular tangga dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan permainan ini sangat disenangi oleh peserta didik” (Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya, 2015).

Dari pernyataan diatas dapat kita ketahui bahwa media pembelajaran berbasis visual memegang peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis visual dapat memperlancar pemahaman, dapat memperkuat ingatan, dapat pula menumbuhkan motivasi dan minat peserta didik dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dengan dunia nyata.

Indikator media permainan edukasi yaitu:

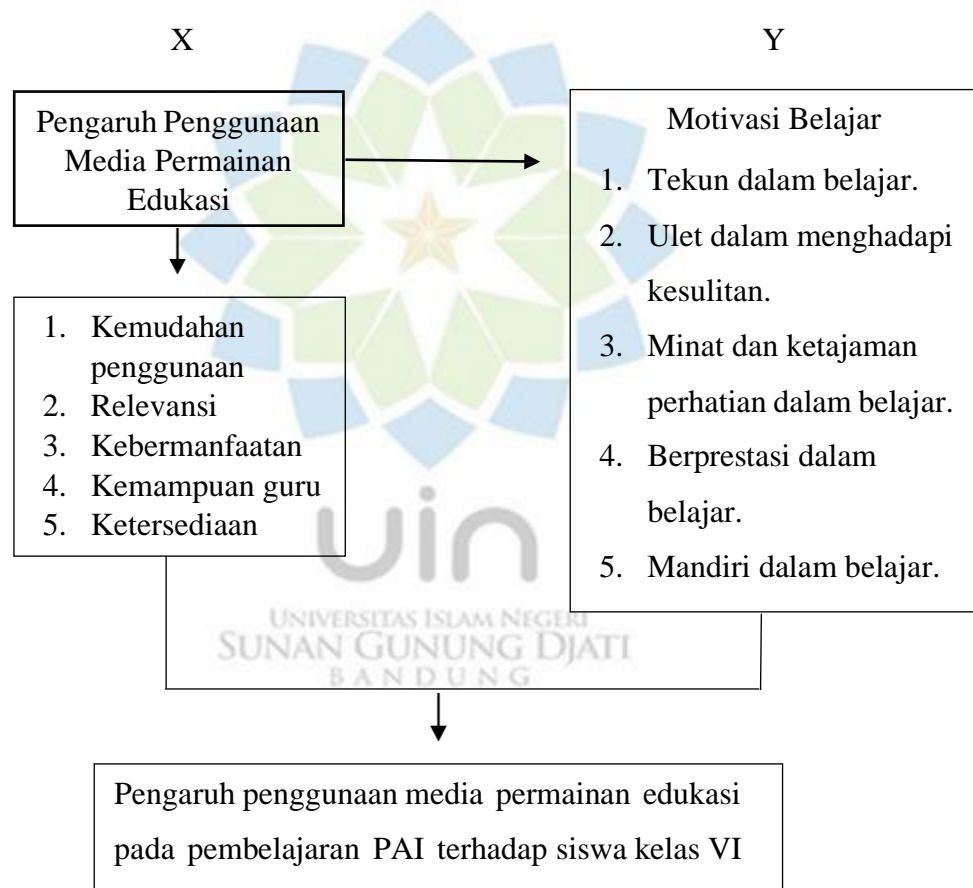
1. Kemudahan penggunaan
2. Relevansi
3. Kebermanfaan
4. Kemampuan guru
5. Ketersediaan

Adapun indikator motivasi belajar yaitu:

1. Tekun dalam belajar.
2. Ulet dalam menghadapi kesulitan.
3. Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar.
4. Berprestasi dalam belajar.
5. Mandiri dalam belajar (Riduwan, 2008).

Dalam media permainan ular tangga di sini yang membedakan dengan ular tangga pada umumnya yakni dalam permainan ular tangga di sini diberi kartu yang berisi soal pada beberapa kotak yang ada dalam papan permainan ular tangga. Jadi setiap pemain yang berhenti pada kotak yang berisi kartu soal harus menjawab pertanyaan tersebut. Ada juga dasar untuk mengasumsikan bahwa deskripsi alur penelitian berikut ini sesuai:

Bagan 1.1 Kerangka Berpikir



## E. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Di katakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulandata (Sugiyono, 2015).

Berdasarkan uraian yang dipaparkan, peneliti mengajukan hipotesis, yaitu:

Hipotesis penelitian

*“Seberapa besar pengaruh penggunaan media permainan edukasi pada pembelajaran PAI terhadap siswa kelas VI SDN Wargaluyu”.*

Hipotesis statistik

$H_0$  : Tidak terdapat pengaruh media permainan edukasi pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN Wargaluyu.

$H_a$  : Terdapat pengaruh media permainan edukasi pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VI SDN Wargaluyu.

$H_0 : \rho = 0$

$H_a : \rho \neq 0$



## **F. Hasil Penelitian Terdahulu**

### **1. Penelitian Fadhilah Aziz pada tahun 2019**

Penelitian terdahulu yang dilakukan Fadhilah Aziz pada tahun 2019 dengan mengambil judul **“Pengaruh Permainan Ice Breaker dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran PAI Kelas VII SMP Negeri 5 Kota Bengkulu”**

Persamaannya terletak pada variable X yaitu **pengaruh permainan dan pendekatan yakni menggunakan pendekatan quasi eksperimen**. Sementara perbedaannya terletak pada variable Y nya tentang meningkatkan hasil belajar siswa serta diujikan terhadap siswa SMP. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut:

- Hasil belajar siswa setelah penggunaan permainan ice breaker pada mata pelajaran PAI mengalami peningkatan. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata sebelum penerapan permainan ice breaker, nilai pretest kelas VII A adalah 66 dan kelas VII C adalah 63,57. Setelah kemampuan pretest di peroleh, maka langkah selanjutnya adalah melakukan pembelajaran dengan permainan ice breaker pada kelas VII A dan tanpa penggunaan permainan ice breaker di kelas VII C. Sehingga diperoleh posttest pada siswa kelas VII A dengan rata-rata hasil belajar yaitu 78,57. Sedangkan pada kelas VII C rata-rata hasil belajar berhitung siswa yaitu 70,35.

Dari penelitian tersebut, peneliti mencoba melakukan studi mengenai pengaruh Penggunaan Media Permainan Edukasi Pada Pembelajaran Pai Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.

### **2. Penelitian Irna Sari pada tahun 2018**

Penelitian terdahulu yang dilakukan Irna Sari pada tahun 2018 dengan mengambil judul **“Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone”**

Persamaannya terdapat pada variable Y yaitu motivasi belajar. Sementara perbedaannya terletak pada objek yang diteliti. Objek yang diteliti ialah siswa SD kelas IV, peneliti akan mencoba media tersebut di tingkat SD kelas VI. Adapun hasil penelitiannya sebagai berikut:

- Pengaruh penggunaan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI kelas IV SD 186 Tappale Kecamatan Libureng Kabupaten Bone. Berdasarkan hasil penilaian analisis statistic deskriptif motivasi belajar peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga yaitu sebesar 48,60 dengan standar deviaso sebesar 6,957 dan varians sebesar 48,00. Adapun nilai rata-rata motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran tersebut yaitu sebesar 66,87 dengan standar deviasi sebesar 5,462 dan varians sebesar 29,838.

