

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Dewasa ini kita dihadapkan dengan pandemi *Covid-19* yang belum kunjung usai. Hal ini berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar yang semula dilaksanakan secara tatap muka sehingga tidak dapat terlaksana dengan semestinya. Maka, kegiatan belajar mengajar dialihkan ke pembelajaran secara *online*. Sebagaimana surat edaran (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan, 2020) tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran *Coronavirus Disease (Covid-19)*, dikatakan “Belajar dari rumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa...”.

Meskipun demikian, kegiatan belajar harus tetap berlangsung. Bagi seseorang yang senantiasa mencari ilmu, Allah Swt. akan mengangkat derajatnya. Sebagaimana tercantum dalam Q.S Al-Mujadalah ayat 11 yang berbunyi,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا  
يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

“Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, “Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,” maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, “Berdirilah kamu,” maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Maha Teliti apa yang kamu kerjakan” (Al-Mujadalah, 58: 11).

Hal ini dipertegas dalam Hadits Nabi Saw. bahwa belajar adalah kewajiban setiap orang sepanjang hayat dan berlangsung terus menerus.

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

“Menuntut ilmu wajib bagi setiap umat Islam laki-laki maupun perempuan”  
(HR. Al-Baihaqi, Ath-Thabrani, Abu Ya’la, Al-Qudha’i, dan Abu Nu’aim Al-Ashbahani)

Sebelumnya, *E-Learning* belum banyak digunakan di sekolah-sekolah Indonesia. Sementara itu, program tersebut dirilis oleh Wakil Presiden Republik Indonesia pada tanggal 15 Oktober 2014 sebagai SPADA (Sistem Pembelajaran *Online* Indonesia) yang menerapkan (*MOOCs*) *Massive Open Darling Courses* (Chaeruman, 2018: 8). Meski banyak kendala yang dihadapi, wabah *Covid-19* memungkinkan penerapan *E-Learning* di Indonesia.

Merujuk pada pendapat Gilbert dan Jones (2001) dan Michael (2013), *e-learning* adalah segala bentuk kegiatan yang menggunakan media elektronik untuk pembelajaran (Wahyuningsih & Makmur, 2017: 3). Pelaksanaannya di setiap sekolah menyesuaikan dengan kebutuhan sekolah. Sekolah umumnya menggunakan berbagai teknologi komunikasi dan informasi, seperti *google classroom*, *video conference*, *zoom conferencing*, *whatsapp*, dan Telegram (Jamilah, 2020: 239).

*E-Learning* memiliki dampak yang besar terhadap motivasi belajar siswa. Salah satunya siswa yang malas mengerjakan tugas dan pada akhirnya orang tua yang mengerjakannya. Selain itu, pengawasan orang tua terhadap siswa ketika sedang menggunakan gawai kurang optimal (Pratama, 2021: 90). Hal ini menunjukkan *E-Learning* memiliki tantangan tersendiri bagi guru, siswa dan orangtua dimana mereka dituntut untuk beradaptasi dengan perubahan sistem pembelajaran selama masa pandemi.

Sekolah Menengah Pertama Al-Falah Dago tanpa terkecuali menerapkan program pembelajaran daring yang akrab dengan istilah PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh). Setelah melakukan pengamatan awal pada tanggal 18 Januari 2022, penulis menemukan beberapa fenomena terkait dengan motivasi belajar siswa selama PJJ khususnya pada mata pelajaran PAI. Ketika pembelajaran PAI akan dimulai 70% siswa terlambat atau bahkan absen dari kelas. Selain itu, jika guru bertanya kepada siswa, 75% siswa cenderung apatis. Hanya satu hingga dua orang yang mampu menjawab atau bertanya kembali jika ada yang kurang dimengerti.

Dari fenomena yang terjadi, terlihat siswa tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Suasana kelas pun terasa monoton dan membosankan. Hal ini menunjukkan minimnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Dijelaskan bahwa motivasi dapat dimunculkan dan ditumbuhkan oleh diri kita sendiri dan lingkungan kita (Octavia, 2020: 53-58). Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi motivasi yaitu, faktor internal dan eksternal. Jika siswa sadar akan pentingnya ilmu pengetahuan lalu membuka kembali buku pelajarannya maka motivasi itu tumbuh dari dirinya sendiri. Selain itu terdapat faktor eksternal yang timbul dari luar dirinya dan aktif karena adanya stimulus.

Salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah menggunakan *game* sebagai media pembelajaran. Seperti yang kita tahu, *game* itu menarik dan menyenangkan. *Game* mampu memberikan stimulus yang kuat bagi siswa. Tak dipungkiri *game* juga memiliki dampak negatif terhadap anak di antara psikologis anak seperti, kecanduan, perubahan pola pikir, menurunkan kesehatan dan tentunya kelelahan karena terlalu fokus pada suatu *game*. Namun disisi lain, terdapat dampak positif dari *game*, salah satunya adalah menurut *American Psychological Association (APA)* yang melakukan riset pada tahun 2013 tentang pemanfaatan *game* sebagai alat edukasi serta dampak positifnya terhadap kalangan remaja. Dikemukakan beberapa dampak positif dari *game* diantaranya meningkatkan memori ingat anak, keterampilan sosialisasi *online*, dan berpikir kritis (Amalia, 2020).

Maka, *word wall* dapat menjadi solusi untuk memotivasi siswa khususnya pada mata pelajaran pendidikan agama islam. *Word wall* adalah aplikasi berbasis *website* yang menyediakan akses gratis ke berbagai fitur seperti *quiz*, *matchmaking*, *pairing*, *anagram*, pengacakan kata, pencarian kata, pengelompokan dan lainnya. Aplikasi ini cocok untuk membangun pembelajaran yang interaktif dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru dapat membuat tugas dan menggunakan sistem peringkat untuk memfasilitasi pemberian poin.

Dari uraian di atas, maka, penulis mengusungkan judul “**Upaya Meningkatkan Motivasi belajar Siswa dalam Pembelajaran PAI Dengan**

## **Menggunakan Media *Word Wall Game* (Penelitian Tindakan Kelas terhadap Siswa Kelas VII-A di SMP Al-Falah Dago Bandung)”**

### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, penulis dapat merumuskan beberapa masalah diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media *word wall game* pada pembelajaran PAI di SMP Al-Falah kelas VII-A?
2. Bagaimana proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media *word wall game* di SMP Al-Falah kelas VII-A?
3. Bagaimana motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *word wall game* pada setiap siklus di SMP Al-Falah kelas VII-A?

### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah sebelumnya, tujuan diadakannya penelitian ini diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI sebelum menggunakan media *word wall game* di SMP Al-Falah kelas VII-A.
2. Mengetahui proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media *word wall game* di SMP Al-Falah kelas VII-A.
3. Mengetahui motivasi belajar siswa setelah menggunakan media *word wall game* setiap siklus pada pembelajaran PAI di SMP Al-Falah kelas VII-A.

### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini dapat memberikan beberapa manfaat bagi berbagai pihak, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Bagi Peneliti
  - a. Memperluas wawasan tentang pengaruh *word wall game* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.
  - b. Membandingkan secara teoritis pengaruh *word wall game* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI dengan kenyataan yang terjadi di lapangan.

2. Bagi Siswa

Untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI di sekolah.

3. Bagi Guru

Untuk memberikan saran kepada guru agar memperbanyak wawasan tentang ragam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran PAI.

4. Bagi Kepala Sekolah

Agar melaksanakan pengawasan kepada guru – guru yang belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga mereka dapat memperoleh pelatihan tentang keterampilan mengajar.

5. Bagi Pembaca

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya yang akan membahas mengenai penggunaan *word wall game* dalam pembelajaran PAI.

### E. Kerangka Berpikir

Keberhasilan suatu proses belajar mengajar dipengaruhi oleh motivasi belajar. Sebagaimana yang dikatakan oleh Kompri (2016) “*Dalam proses pembelajaran, motivasi sangat penting baik bagi guru maupun siswa untuk mencapai keberhasilan belajar sesuai dengan tujuan yang diharapkan*”. Motivasi belajar pada siswa dapat dilihat dari beberapa indikator antara lain; 1) ketekunan, kemampuan siswa untuk bekerja terus menerus dalam jangka waktu yang lama dan tidak menunda-nunda pekerjaan, 2) tangguh, menghadapi kesulitan, seorang siswa tidak akan menyerah, bahkan tanpa dorongan dari luar, 3) memiliki minat pada banyak masalah yang berbeda, mampu memecahkan satu masalah, 4) bekerja secara mandiri, 5) cenderung menyukai tantangan, sehingga mudah bosan dengan tugas-tugas rutin dan kurang kreatif, 6) bersikap tegas, apalagi jika pendapat itu benar (Syachtiyani & Trisnawati, 2021: 94)

Selain itu, media pembelajaran sangat dibutuhkan untuk menggugah motivasi belajar pada siswa. Motivasi belajar diperlukan agar siswa dapat berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut Sardiman, motivasi

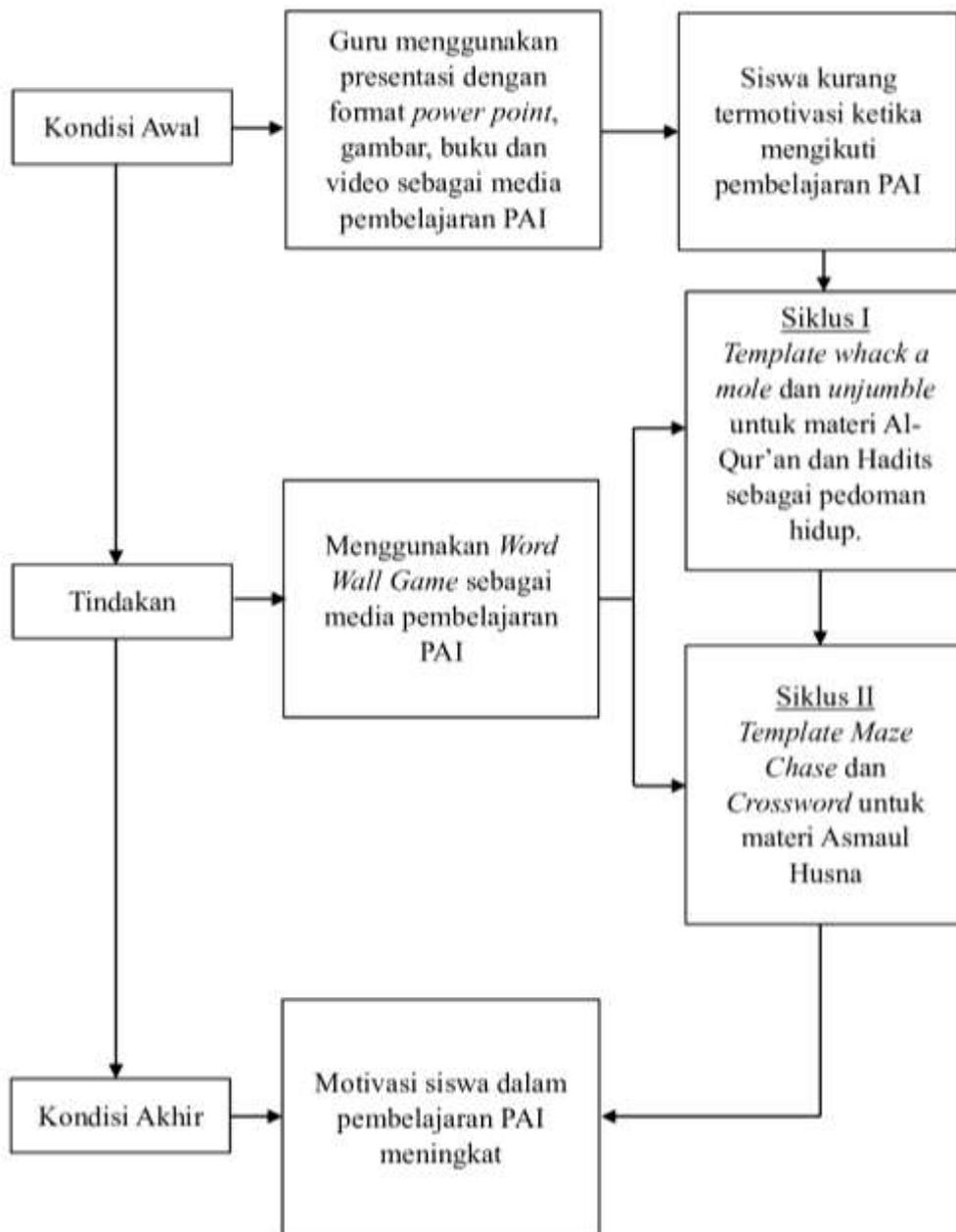
adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan sensasi dan didahului oleh respon terhadap suatu tujuan (Octavia, 2020: 53).

Pada mata pelajaran PAI umumnya menggunakan media pembelajaran berupa buku paket, buku perpustakaan, lembar kerja siswa (LKS), gambar, video dan *power point*. Pembelajaran PAI dengan menggunakan media tersebut dinilai kurang efektif. Tidak jarang ditemui siswa yang mengantuk atau bergosip dengan temannya di kelas. Peristiwa tersebut menunjukkan siswa kurang termotivasi ketika mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media tersebut.

Seiring dengan berkembangnya teknologi, guru dituntut untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Salah satunya adalah dengan memanfaatkan *game* sebagai media pembelajaran. Hal ini merupakan inovasi baru dalam dunia pendidikan yang kurang dimanfaatkan oleh guru.

Kita mengetahui *game* diminati oleh banyak kalangan anak muda, terlebih saat ini siswa memiliki gawai masing-masing. Salah satunya adalah *word wall game*, yakni aplikasi berbasis *website* yang dapat diakses secara gratis dengan berbagai macam fitur diantaranya kuis, menjodohkan, memasangkan pasangan, anagram, acak kata, pencarian kata, mengelompokan, dan sebagainya. Dengan terciptanya pembelajaran yang interaktif, materi yang disampaikan guru akan berkesan pada siswa dan melekat dalam memori mereka.

Maka, Penggunaan *word wall game* membuat pembelajaran PAI berhasil, memotivasi siswa untuk belajar, dan menjadikan materi PAI lebih menarik serta mudah dipahami siswa.



**Gambar 1.1 Skema Kerangka Berpikir**

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Mengacu pada kerangka berpikir sebelumnya, maka hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah media *word wall game* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI di SMP Al-Falah Dago Kota Bandung.

## G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan dan acuan. Selain itu, untuk menghindari anggapan kesamaan dengan penelitian ini. Maka dalam kajian pustaka ini peneliti mencantumkan hasil-hasil penelitian terdahulu sebagai berikut :

### 1. Hasil Penelitian Benediktus Kasa., dkk (2021)

Penelitian ini berjudul “Efektifitas Penggunaan Aplikasi *Word Wall* dalam Pembelajaran IPS secara Daring (*Online*) di kelas Tinggi Sekolah Dasar”. Penelitian ini menggunakan metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi *word wall* dalam pembelajaran IPS yang dilaksanakan secara daring di kelas tinggi sekolah.

Teknik analisis data yang digunakan adalah campuran yaitu kuantitatif dan kualitatif. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah *game word wall* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran IPS, hal ini terlihat dari keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara aktif dengan persentase (91,90%) dengan kategori sangat tinggi.

Penelitiannya mengukur efektifitas *Word wall game* dalam pembelajaran IPS, artinya sebelumnya hal ini sudah diterapkan pada pembelajaran, sedangkan peneliti ingin melakukan uji coba untuk mengetahui bagaimana pengaruh *word wall game* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

### 2. Hasil Penelitian Amrini Shofiyani dan Mar'atush Sholihah (2021)

Penelitian ini berjudul “*Development of Learning Media for Islamic Fiqh Educational Games on Learning Interest*” dan termasuk pada jurnal internasional. Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan *word wall game* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran pada materi fiqih.

Penelitian ini mengacu pada tantangan yang dihadapi oleh guru, terutama karena kemajuan ilmu pendidikan dan teknologi informasi (IPTEK). Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi. Maka,

diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk menunjang dan membantu tugas guru sehingga dapat diperoleh hasil yang lebih baik.

Adapun metode yang digunakan adalah R&D yang dikenal dengan metode pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, lembar validasi serta soal pre-test dan post-test. Hasil yang diperoleh adalah *word wall game* layak digunakan sebagai media pembelajaran pada materi fiqih. Hal ini ditunjukkan dengan perolehan persentase sebesar 74% yang merupakan respon dari responden.

Orientasi dari penelitian ini adalah untuk menguji kelayakan *word wall game* untuk dijadikan sebagai media pembelajaran dalam pembelajaran fiqih. Sedangkan, peneliti menekankan pada pengaruh media *word wall game* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

### 3. Hasil Penelitian Rita Arni (2021)

Penelitian ini berjudul “Penggunaan *Games* Edukasi Dengan *Wordwall* Solusi PJJ Yang Menyenangkan”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *word wall game* terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini bermula dari keresahan mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang secara daring. Didapati mahasiswa sulit memahami materi karena tidak dapat bertatap muka secara langsung dengan dosen. Selain itu, mereka mengeluh terkait kuota yang digunakan untuk pembelajaran jarak jauh. Sama halnya dengan dosen, mereka sulit untuk memantau pemahaman mahasiswa terkait materi tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Hasil yang diperoleh menunjukkan aplikasi *word wall game* mampu memberikan dampak yang sangat positif terhadap motivasi belajar siswa mempelajari bahasa Jepang. Berikut adalah dampak positif dari penggunaan *word wall game*: *word wall game* sangat menarik, menyenangkan, mempermudah pemahaman kosakata bahasa Jepang, mudah untuk mengingat kosakata, meningkatkan kemampuan kosakata bahasa Jepang, meningkatkan motivasi belajar, dan mudah diakses dimanapun dan kapanpun.

Orientasi dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dari *word wall game* secara umum terhadap motivasi belajar siswa mempelajari bahasa Jepang. Sedangkan, peneliti menekankan pada pengaruh *word wall game* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI.

