

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Proses belajar mengajar merupakan suatu kegiatan interaktif yang bernilai edukatif. Interaksi pedagogis ini terjadi antara pendidik dengan siswa dan dengan lingkungannya. Interaksi ini harus dirancang sedemikian rupa sehingga dapat mencapai hasil yang baik sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, seorang pendidik dapat melakukan dengan benar dan sesuai dengan tujuannya, jika seorang guru memiliki gambaran atau sebuah metode pembelajaran yang jelas dan kreatif. Karena setiap proses pembelajaran seharusnya menggunakan metode-metode pembelajaran supaya pembelajaran tersebut dapat berjalan dengan maksimal.¹

Seperti yang tertulis pasal 2 ayat 2 peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 103 tahun 2014 menyatakan bahwa “Pembelajaran menggunakan pendekatan, strategi, model, dan metode yang memiliki karakteristik: interaktif dan inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kontekstual dan kolaboratif, memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian

¹ Lufri (*et al*), *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model, Metode Pembelajaran*, CV. Iridh, Malang, 2020, hal. 1.

peserta didik, sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.”²

Menuju transformasi digital pendidikan Indonesia saat ini seorang pendidik dituntut untuk melek teknologi dan beradaptasi pembelajaran di kelas menggunakan teknologi-teknologi canggih atau metode pembelajaran kreatif. Adanya kebijakan peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan nomor 103 tahun 2014 menyatakan: “Kegiatan belajar mengajar dalam kurikulum 2013 menggunakan teknologi komunikasi dan informasi canggih untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran serta menciptakan suasana belajar yang menyenangkan”.³ Maka seorang guru harus mencari media atau metode pembelajaran yang dapat digunakan secara efektif. Karena metode pembelajaran sangat penting perannya dalam proses belajar mengajar, sebab keberhasilan penerapan metode pembelajaran dalam proses belajar mengajar mendukung tercapainya tujuan pembelajaran tersebut.⁴

Seminar Nasional Peran Teknologi Informasi dalam Kehidupan Global 2021. Syarif Hidayat mengangkat judul *gamification: the future of education*. Dari perkembangan tersebut peneliti menemukan hasil bahwa metode pembelajaran *gamification* dapat memberikan solusi belajar lebih terstruktur dan terencana. Sehingga pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang.⁵

² Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103 Tahun 2014 tentang sistem pendidikan nasional pasal 2 ayat 2

³ Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No. 103 Tahun 2014 tentang sistem pendidikan nasional

⁴ Rahmah Johar dan Latifah Hanum, *Strategi Belajar Mengajar untuk Menjadi Guru yang Profesional*, Syiah Kuala University Press, Aceh, 2021, hal. 108.

⁵ Syarif Hidayat, *Gamification: The Future of Education*, (online), 2021

Saat era digital sekarang ini di sekolah SMP Unggulan Al-Falah terdapat dua puluh lima siswa laki-laki yang mengeluh dengan proses pembelajaran di kelas, dia merasa bosan dan tidak efektif didalam menerima pembelajaran dari gurunya. Dengan keadaan seperti ini seorang pendidik harus pintar menemukan metode atau media yang menyenangkan untuk proses pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi pendidik di SMP Unggulan Al-Falah menerapkan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* sebab metode pembelajaran ini baik untuk digunakan pada permasalahan tersebut.

Menurut hasil observasi, guru mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas VII menyampaikan sebelum menerapkan metode *gamification* ini pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti tidak dapat berjalan dengan efektif karena terdapat dua puluh lima siswa laki-laki yang sering tidak mengerjakan tugas guru, siswa yang jarang masuk kelas atau tidak mengikuti pembelajaran dan siswa yang tidak aktif di kelas. Sehingga dorongan siswa untuk mengikuti pembelajaran di kelas sangatlah rendah. Oleh karena itu, siswa memerlukan motivasi berupa metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif seperti metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* ini supaya siswa lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

SMP Unggulan Al-Falah adalah salah satu sekolah yang beberapa gurunya menerapkan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* seperti guru pendidikan agama Islam dan budi pekerti, bahasa Inggris dan matematika. Ketiga guru tersebut menerapkan metode *gamification* melalui media *powtoon* ini untuk mengatasi masalah pembelajaran yang kurang efektif karena terdapat dua puluh lima siswa laki-laki yang merasa bosan mengikuti pelajaran di kelas oleh karena itu, materi yang disampaikan guru sangat sulit dipahami. Selain itu *gamification* melalui media *powtoon* ini dapat memberikan motivasi siswa untuk belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Berdasarkan hasil pengamatan 30 Mei 2023 di SMP Unggulan Al-Falah peneliti menemukan temuan menarik untuk diteliti yaitu penggunaan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* sebagai salah satu metode pembelajaran untuk memotivasi siswa dalam mempelajari pendidikan agama Islam dan budi pekerti. Metode pembelajaran *gamification* merupakan metode yang menggunakan unsur-unsur berupa permainan atau *video game* untuk memotivasi siswa dalam belajar. Motivasi siswa pada saat pembelajaran sangatlah penting karena motivasi tersebut membuat semangat atau tidak semangatnya untuk mengikuti pembelajaran di kelas. Ketika siswa motivasinya kurang maka di dalam mengikuti pembelajaran di kelas ia sering tidak mengerjakan tugas, tidak mengikuti pembelajaran di kelas atau sering bolos sekolah dan kurang aktif di kelas. Sehingga untuk memberikan motivasi

seorang guru perlu membuat metode pembelajaran yang kreatif seperti metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon*.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Implementasi Metode Pembelajaran *Gamification* melalui Media *Powtoon* untuk Memotivasi Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas VII SMP Unggulan Al-Falah”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian, maka yang dijadikan fokus penelitian ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas VII di SMP Unggulan Al-Falah?
2. Bagaimana motivasi siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti setelah metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* diimplementasikan?
3. Apa kelebihan dan kekurangan dalam penerapan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas VII di SMP Unggulan Al-Falah?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian di antaranya ialah:

1. Untuk menjelaskan implementasi metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* dalam pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas VII di SMP Unggulan Al-Falah.
2. Untuk mendeskripsikan motivasi siswa pada pembelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti setelah metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* diimplementasikan.
3. Untuk menjelaskan kelebihan dan kekurangan dalam penerapan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti kelas VII di SMP Unggulan Al-Falah.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini di harapkan bermanfaat bagi semua pihak diantaranya sebagai berikut:

1. Secara teoritis diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan pemikiran dan manfaat bagi dunia pendidikan bahwasanya penerapan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Secara praktis hasil penelitian ini bermanfaat bagi:

- a. Bagi pendidik, diharapkan dari hasil penelitian ini menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu dengan menerapkan metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon*.
- b. Bagi siswa, diharapkan dari hasil penelitian ini mampu memberikan solusi untuk meningkatkan motivasi atau semangat didalam mengikuti pembelajaran.
- c. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat memberikan referensi atau acuan bahwasanya metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* ini dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

E. Definisi Operasional

1. Implementasi

Implementasi adalah pelaksanaan rancangan ide atau konsep baru sesuai dengan perencanaan yang sudah dibuat agar mencapai hasil yang diinginkan.⁶

2. Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran adalah proses atau cara yang sistematis dan teratur yang digunakan oleh seorang pendidik untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.⁷

⁶ Sofyan Mustoip dan Muhammad Japar (ed), *Implementasi Pendidikan Karakter*, Jakad Publishing, Surabaya, 2018, hal. 5-6.

⁷ Lufri (et al), *Metodologi Pembelajaran: Strategi, Pendekatan, Model,*, hal. 10-12.

3. *Gamification*

Gamification adalah suatu metode pembelajaran yang menggunakan unsur permainan (*game*) atau *video game* tujuan adalah untuk memotivasi siswa dalam proses pembelajaran.⁸

4. *Powtoon*

Powtoon adalah media pembelajaran yang berbasis IT untuk membuat sebuah paparan *game* atau *video game* dengan fitur animasi yang sangat menarik, mulai dari animasi dalam bentuk tulisan, gambar bergerak, dan efek transisi yang lebih menarik untuk dilihat.⁹

5. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah daya tarik psikologis seseorang untuk melakukan suatu tindakan guna mencapai tujuan belajar.¹⁰

6. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti

Pendidikan agama Islam dan budi pekerti merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa karena pendidikan agama Islam dan budi pekerti bertujuan untuk mengajarkan siswa dasar-dasar ketakwaan kepada Allah Swt, serta memahami dan mengamalkan ajaran agama Islam sehingga menjadi siswa muslim yang beriman dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari dimasyarakat.¹¹

⁸ Noralia Purwa Yunita dan Richardus Eko Indrajit (ed), *Gamification Membuat Belajar Seasyik Bermain Game*, CV. Andi Offset, 2022, hal. 1.

⁹ Intan Primaniar Mumpuni, "Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu *Powtoon* Pada Materi Jurnal Penyesuaian Kelas X Akuntansi I SMKN I Tempel Tahun Ajaran 2017/2018", Skripsi Sarjana Pendidikan Akuntansi, Perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2018, hal. 6.

¹⁰ Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*, Deepublish Publisher, Sleman, 2020, hal. 5-7.

¹¹ Sri Minarti, *Ilmu Pendidikan Agama Islam*, Amzah, Jakarta, 2018, hal. 40-41.

7. SMP Unggulan Al-Falah

SMP Unggulan Al-Falah adalah suatu lembaga pendidikan formal yang terletak di Jalan Serma Abdullah Rt 05 Rw 01 Desa Pacul Bojonegoro.¹²

F. Orisinalitas Penelitian

Orisinalitas penelitian menyajikan perbedaan penelitian bidang kajian yang diteliti dengan penelitian sebelumnya yang dimaksudkan untuk menghindari pengulangan kajian terhadap hal yang sama. Oleh karena itu peneliti memaparkan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 1

Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti dan Tahun	Judul dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Perbedaan Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Skripsi, Setya Indah Dwi Farida, 2020 ¹³	Implementasi Media <i>Game Educandy</i> sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran pendidikan Agama Islam Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangrejo, Ngasem	Implementasi media <i>educandy</i> , alat evaluasi pembelajaran	Objek penelitian berfokus pada kontribusi media <i>game educandy</i> sebagai alat penilaian pembelajaran, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada penerapan metode pembelajaran <i>gamification</i> melalui media <i>powtoon</i> untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti	Hasil analisis bahwa media <i>game educandy</i> dapat digunakan untuk penilaian pembelajaran pendidikan agama Islam

¹² Wawancara dengan Falahuddin, 03 Juni 2023 Pukul 11.00 di Rumah Falahuddin.

¹³ Setya Indah Dwi Farida, "Implementasi Media Game Educandy sebagai Alat Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Online di MI Ainul Huda Sendangrejo Ngasem Bojonegoro", Skripsi Sarjana Pendidikan Agama Islam, Perpustakaan Unugiri Bojonegoro, 2020, hal. 10.

2.	Skripsi, Galuh Wilujeng Nugraheni, 2022 ¹⁴	Penerapan pendekatan <i>game based learning</i> menggunakan media <i>maze game</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas 2 di SDN Krenceng I	Penerapan pendekatan <i>game based learning</i> menggunakan media <i>maze game</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa	Objek penelitian ini fokus pada penerapan pendekatan <i>game based learning</i> menggunakan media <i>maze game</i> dalam meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada implementasi metode pembelajaran <i>gamification</i> melalui media <i>powtoon</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa	Hasil analisis bahwa penerapan pendekatan <i>game based learning</i> menggunakan media <i>maze game</i> cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas 2 di SDN Krenceng I
3	Skripsi, Intan Primaniar Mumpuni, 2018. ¹⁵	Penerapan gamifikasi pembelajaran berbantu aplikasi <i>powtoon</i> pada mata pelajaran jurnal penyesuaian untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas X akuntansi 1 SMKN 1 Tempel	Penerapan gamifikasi pembelajaran berbantu <i>powtoon</i>	Objek penelitian ini fokus pada penerapan gamifikasi pembelajaran berbantu aplikasi <i>powtoon</i> untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran jurnal penyesuaian. sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti berfokus pada implementasi metode pembelajaran <i>gamification</i> melalui media <i>powtoon</i> untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan agama Islam dan budi pekerti.	Hasil analisis bahwa penerapan gamifikasi pada aplikasi <i>powtoon</i> menjadi solusi alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa

¹⁴ Galuh Wilujeng Nugraheni, "Penerapan pendekatan *game based learning* menggunakan media *maze game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran tematik kelas 2 di SDN Krenceng I", Skripsi Sarjana Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Perpustakaan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022, hal. 19.

¹⁵ Intan Primaniar Mumpuni, "Penerapan Gamifikasi Pembelajaran Berbantu Aplikasi Powtoon Pada Materi Jurnal Penyesuaian untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas X Akuntansi 1 SMKN 1 Tempel. Skripsi Sarjana Pendidikan Akuntansi, Perpustakaan Universitas Negeri Yogyakarta, 2018, hal. 28.

Posisi penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menunjukkan bahwa penelitian yang dilakukan merupakan benar-benar penelitian diri sendiri. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menemukan beberapa judul yang hampir sama akan tetapi memiliki perbedaan yang terletak dalam hal tujuan penerapan metode pembelajaran. Dari penelitian ini terdapat perbedaan atau kebaruan yaitu peneliti lebih menekankan pada implementasi metode pembelajaran *gamification* melalui media *powtoon* untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti, sesuai dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 1. 2
Posisi Penelitian

No	Peneliti dan Tahun Penelitian	Judul dan Tempat Penelitian	Variabel Penelitian	Pendekatan Penelitian
1.	Skripsi, Yuni Badri'atus Sholihah, 2023	Implementasi Metode Pembelajaran <i>Gamification</i> melalui media <i>powtoon</i> untuk meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas VII SMP Unggulan Al-Falah	Implementasi Metode pembelajaran <i>Gamification</i> melalui media <i>powtoon</i> untuk meningkatkan motivasi belajar	Kualitatif

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pembahasan penelitian skripsi ini, maka penulis membuat sistematika pembahasan sebagai berikut:

Bab I, berisi pendahuluan yang memaparkan tentang: latar belakang (konteks penelitian), rumusan masalah (fokus penelitian), tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, orisinalitas penelitian, sistematika pembahasan.

Bab II, berisi penjelasan tentang metode pembelajaran *gamification*, media *powtoon*, motivasi belajar dan mata pelajaran pendidikan agama Islam dan budi pekerti.

Bab III, berisi tentang jenis dan metode penelitian, kehadiran peneliti, lokasi penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, dan pengecekan keabsahan data.

Bab IV, berisi paparan data secara rinci, hasil temuan penelitian yang memaparkan analisa peneliti terhadap data-data yang diperoleh dan dihubungkan pada pokok pembahasan.

Bab V, berisi pembahasan yang memaparkan analisa dari peneliti terhadap data-data yang diperoleh dan dihubungkan pada pokok pembahasan.

Bab VI, berisi penutup yang terdiri dari kesimpulan dan saran.

UNUGIRI