

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini telah membawa perubahan signifikan pada berbagai sektor kehidupan. Abad ke-21 menekankan pada penciptaan sumber daya manusia yang berkualitas tinggi. Hal ini mengakibatkan perubahan dalam tata kehidupan manusia yang memerlukan keterampilan adaptif, inovatif, dan kolaboratif dalam lingkungan yang dinamis. Pendidikan sebagai fondasi memegang peranan kunci dalam pembentukan sumber daya manusia bermutu tinggi (Mahrunnisya, 2023). Pendidikan diharapkan dapat memberi ruang dan kesempatan bagi siswa untuk mengeksplorasi potensinya agar mampu bersaing di tengah perubahan yang cepat.

Fokus pendidikan pada abad ke-21, tidak hanya pada penguasaan pengetahuan, tetapi juga membekali diri dengan keterampilan esensial untuk menjadi individu yang cakap dan terampil. Pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru seringkali dikarakterisasi oleh metode ceramah yang melibatkan penyampaian informasi secara lisan berbantuan buku teks. Pendekatan tersebut cenderung hanya memperkuat kemampuan siswa dalam menguasai pengetahuan, tanpa memberi banyak ruang untuk pengembangan keterampilan esensial. Dalam hal ini, pembelajaran yang berfokus pada transfer pengetahuan cenderung kurang efektif dalam memenuhi dan mengembangkan keterampilan siswa yang relevan untuk abad ke-21 (Mashudi, 2021). Maka dari itu, pendekatan ini belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kebutuhan akan keterampilan yang semakin penting dalam kehidupan masa depan.

Pendidikan abad ke-21 berfokus pada penguatan kemampuan intelegensi siswa dalam pembelajaran sehingga mereka dapat menyelesaikan berbagai masalah di lingkungan sekitarnya (Insyasiska dkk., 2015). Sesuai dengan pendapat Goddard (dalam Gischa, 2022), intelegensi berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam mengatasi dan menyelesaikan masalah yang dihadapi. Saat dihadapkan pada sebuah persoalan, siswa memiliki kemampuan untuk menganalisis, memproses,

dan mencari solusi dengan baik. Oleh karena itu, gambaran individu yang berintelegensi berkaitan dengan kemampuannya dalam memecahkan masalah dan beradaptasi dengan tantangan yang ada.

Kemampuan pemecahan masalah ini menunjukkan kesesuaiannya dengan karakteristik pembelajaran abad ke-21 yang semakin penting bagi para siswa. Konsep tersebut dikenal dengan istilah 4C yang merupakan kepanjangan dari *Collaboration, Communication, Creativity and Innovation*, serta *Critical thinking and Problem Solving* (Rini, 2022). *Assessment and Teaching of 21st Century Skills (ATC21S)* pun membagi kemampuan pemecahan masalah ke dalam kategori *Way of thinking* yang meliputi aspek kreativitas, inovasi, pemikiran kritis, penyelesaian masalah, dan pembuatan keputusan (Winartiasih dkk., 2023).

Pada kenyataannya, dilansir dari *website* Kompas.id (2024), dijelaskan bahwa berdasarkan skor *Programme for International Student Assessment (PISA)* dari tahun 2015 hingga 2022, kualitas pendidikan di Indonesia belum mengalami kemajuan signifikan, dimana siswa masih memiliki skor kemampuan dasar yang lebih rendah dibandingkan rerata negara OECD. Ditegaskan juga bahwa situasi ini mengindikasikan masih lemahnya kemampuan berpikir kritis, pemecahan masalah, dan keterampilan berpikir tingkat tinggi lainnya. Untuk itu, hal ini menunjukkan kompetensi abad ke-21 di kalangan anak Indonesia masih rendah.

Berdasarkan hal diatas, memecahkan masalah menjadi salah satu kemampuan penting yang perlu diberikan kepada siswa dalam rangka menghadapi tantangan abad ke-21. Pemecahan masalah berkaitan dengan kemampuan untuk menerapkan pengalaman dalam mencari solusi terhadap berbagai tantangan dan menemukan jalan keluarnya (Permata, 2020). Seseorang menggunakan proses berpikir untuk mengatasi masalah dengan mengumpulkan informasi, menganalisis, menyusun berbagai alternatif solusi, dan memutuskan solusi yang paling tepat. Untuk itu, siswa yang terlatih dalam mengatasi tantangan pembelajaran akan memperkuat kesiapannya untuk menghadapi persoalan di dunia nyata.

Kemampuan memecahkan masalah pun menjadi aspek penting bagi siswa untuk mempelajari berbagai konsep dan mengatasi masalah dalam konteks

Pendidikan Agama Islam (Marinih, 2020). Pendidikan Agama Islam (PAI) termasuk ke dalam mata pelajaran dasar atau umum yang harus terselenggara untuk semua siswa. Implementasi PAI bertujuan untuk memperdalam pemahaman siswa tentang ajaran Islam, meningkatkan kecerdasan spiritual, dan memperkuat nilai-nilai religius dalam aktivitas sehari-hari (Khadafie, 2023). Dalam pembelajaran, siswa diharapkan mampu memecahkan masalah yang muncul dalam konteks ajaran agama Islam. Saat dihadapkan pada persoalan yang membutuhkan pemikiran kritis dan penyelesaian, maka nilai-nilai agama dapat menjadi dasar yang relevan. Dengan demikian, kemampuan pemecahan masalah ini sangat penting bagi siswa yang memungkinkan mereka memperdalam pemahaman ajaran agama Islam dan mengaplikasikannya dalam aktivitas sehari-hari.

Pada pembelajaran PAI, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru masih banyak dilakukan yang dapat membatasi pengembangan kemampuan pemecahan masalah siswa. Sudah menjadi hal yang umum bahwa paradigma pembelajaran PAI selama ini lebih fokus pada orientasi pengajaran daripada pada pembelajarannya (Mutmainah & Arifin, 2021). Sejalan dengan penelitian Alfurqan, dkk. (2021) bahwa siswa SDN 06 Pancung Soal mengalami kesulitan dalam mengatasi masalah pada pembelajaran PAI karena keterbatasan pemahaman terhadap langkah-langkah yang diperlukan untuk memecahkan masalah. Penggunaan metode ceramah yang masih dominan dilakukan ini menyebabkan kurangnya keterlibatan siswa pada proses pemecahan masalah. Penelitian Al Hadiq (2023) pun mengungkapkan bahwa siswa MIN 2 Magetan kurang berpikir kritis dan kesulitan dalam menarik kesimpulan saat menghadapi masalah pada pembelajaran PAI. Hal ini disebabkan oleh materi dan lembar kerja dalam buku yang kurang menarik sehingga diperlukan perangkat pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

Pendidik sebagai pelaksana utama dalam proses belajar mengajar memiliki peran besar terhadap keberhasilan pembelajaran, termasuk peningkatan kemampuan pemecahan masalah. Keterlibatan pendidik untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memecahkan masalah sangat erat kaitannya dengan perencanaan pembelajaran (Romanti & Rohita, 2021). Dalam hal ini, pendidik

dapat menyiapkan media untuk mendukung pembelajaran yang kreatif, efektif, dan tidak monoton, serta mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah siswa yang terdapat pada mata pelajaran tersebut (Anam & Zahroh, 2022).

Pada proses belajar mengajar, media menjadi salah satu unsur penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berkaitan dengan segala aspek (fisik dan teknis) yang berfungsi sebagai sarana untuk mempermudah penyampaian materi kepada siswa sehingga dapat memperlancar tercapainya tujuan pembelajaran yang ditetapkan (Handini dkk., 2024). Aspek teknis ini berkaitan dengan penggunaan teknologi dan perangkat lunak, seperti gambar, audio, video, presentasi multimedia, *game*, dan lain sebagainya guna memperkaya pengalaman belajar siswa. Penggunaan media memberikan dampak luar biasa yang memungkinkan proses belajar menjadi lebih mudah, menarik, dan interaktif.

Tidak hanya penggunaan media, model pembelajaran yang mengintegrasikan kegiatan pemecahan masalah dalam proses belajarnya juga diperlukan untuk mencapai tujuan yang berfokus pada peningkatan kemampuan pemecahan masalah. *Problem based learning* (PBL) dapat menjadi model pembelajaran efektif yang digunakan untuk tujuan ini. PBL berkaitan dengan pendekatan pembelajaran yang menghadirkan situasi permasalahan nyata dan bermakna untuk mendorong siswa melakukan penyelidikan (Arends, 2012). Pembelajaran yang berorientasi pada masalah ini menantang siswa untuk menyelidiki, menganalisis, dan memecahkan masalah yang bermakna dan relevan dengan kehidupan sehari-hari secara kolaboratif. Dalam hal ini, PBL yang terintegrasi dengan media pembelajaran dapat membangun lingkungan belajar yang optimal dan kondusif (Sugiarni dkk., 2018). Dengan mengintegrasikan pembelajaran berbasis masalah dan media yang relevan dapat mengoptimalkan interaksi dan keterlibatan siswa dalam kegiatan belajar. Integrasi ini tidak hanya menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih dinamis, tetapi juga berpusat pada siswa yang mendorong partisipasi aktif dalam menghadapi masalah yang disajikan.

Berdasarkan keterangan dari guru PAI kelas VII di SMP Negeri 31 Bandung dalam wawancara yang telah dilakukan, pembelajaran berlangsung lancar dalam lingkungan yang kondusif bagi siswa. Namun, dalam proses pembelajaran sering

kali muncul tantangan terkait kemampuan pemecahan masalah saat siswa dihadapkan pada suatu persoalan dan berupaya mencari solusinya secara kolaboratif. Beberapa siswa menghadapi kesulitan dalam menentukan dan menyelesaikan masalah. Kesulitan pun terjadi dalam memahami materi solusi pemecahan masalah tersebut. Dampak dari ketidakpahaman ini ternyata tercermin pada hasil belajar mereka yang memperoleh nilai di bawah KKM. Adapun beberapa siswa yang cenderung kurang aktif berkontribusi dalam memecahkan masalah bersama anggota kelompok lainnya. Dalam hal ini, penggunaan media dalam pembelajaran masih kurang bervariasi. Tidak jarang menggunakan media PowerPoint dan video, selebihnya terbatas pada media konvensional. Adanya keterbatasan media yang digunakan memungkinkan siswa tidak mendapat stimulus yang cukup untuk berpikir secara kritis dan memecahkan masalah. Oleh karena itu, dengan eksposur yang lebih luas terhadap berbagai jenis media, siswa dapat memperluas perspektifnya dalam memahami masalah dan mencari solusi.

Untuk mencapai generasi abad ke-21, diperlukan langkah-langkah inovatif yang memungkinkan siswa terlibat aktif, mengatasi masalah dengan kreatif, dan mengaplikasikan pengetahuan di kehidupan nyata. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan, yaitu penggunaan *game* edukasi digital. *Game* edukasi digital berkaitan dengan aktivitas interaktif melalui penggunaan teknologi elektronik yang didesain untuk tujuan pendidikan (Li dkk., 2024). *Game* edukasi digital sering kali menempatkan pengguna dalam situasi yang menantang. *Game* edukasi digital pun dirancang secara interaktif untuk memastikan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, siswa secara langsung terlibat dalam aktivitas pemecahan masalah, dimana mereka diharuskan membuat sebuah keputusan dan menyelesaikan tantangan yang ada.

Sejumlah platform *game* edukasi digital dapat diintegrasikan dalam kegiatan pembelajaran. Mengacu pada penelitian Clerici dkk. (2022) yang membandingkan tiga *game* edukasi digital dari berbagai aspek, Quizizz mendapatkan respon positif terbanyak, diikuti oleh Educaplay, dan Kahoot menempati peringkat terakhir. Dalam hal ini, Educaplay sebagai platform kedua yang mendapatkan respon positif di antara kedua platform lainnya. Saat ini, Educaplay masih jarang dimanfaatkan

dalam pembelajaran (Sukmawati & Pujiani, 2023). Oleh karena itu, penggunaan Educaplay menjadi fokus utama dalam penelitian ini.

Educaplay sebagai platform pembelajaran berbasis *website* menyajikan beragam permainan edukatif dan aktivitas interaktif dengan tujuan meningkatkan aktivitas siswa dengan cara yang menarik dan menyenangkan. Sebagai platform pembelajaran interaktif, Educaplay menawarkan berbagai fitur yang mendukung, meliputi beragamnya jenis aktivitas, penyajian menggunakan elemen multimedia (gambar, video, dan audio), adanya hasil dan umpan balik secara langsung, dan lain sebagainya. Untuk itu, adanya fitur-fitur interaktif pada Educaplay diharapkan dapat berkontribusi positif terhadap pembelajaran.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Soledispa Baque dkk. (2023), penggunaan Educaplay mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran dengan unsur gamifikasi yang menjadikannya lebih menarik dan menyenangkan. Tidak hanya berdampak pada peningkatan pengetahuan siswa, penelitian Graça dkk. (2022) juga menyebutkan bahwa Educaplay berperan dalam pengembangan keterampilan, nilai-nilai, dan sikap yang sesuai dengan kebutuhan dan tuntutan siswa pada abad ke-21. Dengan demikian, Educaplay dapat menjadi media yang efektif untuk mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah siswa melalui lingkungan yang menarik, menantang, dan interaktif.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, peneliti tertarik untuk mengeksplorasi lebih mendalam dengan melakukan penelitian berjudul **“Penggunaan *Game* Edukasi Digital Educaplay Berbasis *Problem Based Learning* untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Mengacu pada latar belakang, rumusan masalah umum dalam penelitian ini adalah “Apakah penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 31 Bandung?”

Berdasarkan rumusan masalah umum, penelitian ini mengidentifikasi empat rumusan masalah khusus yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek memahami masalah antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint?
2. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek merencanakan pemecahan masalah antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint?
3. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek melaksanakan rencana pemecahan masalah antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint?
4. Apakah terdapat perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek memeriksa kembali hasil pemecahan masalah antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint?

### 1.3 Tujuan Masalah

Mengacu pada rumusan masalah, tujuan umum penelitian ini adalah untuk menganalisis penggunaan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 31 Bandung?"

Berdasarkan tujuan umum penelitian, penelitian ini mengidentifikasi empat tujuan khusus yang dapat diuraikan sebagai berikut.

1. Menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek memahami masalah antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint.

2. Menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek merencanakan pemecahan masalah antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint.
3. Menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek melaksanakan rencana pemecahan masalah antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint.
4. Menganalisis perbedaan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa aspek memeriksa kembali hasil pemecahan masalah antara kelompok eksperimen yang menggunakan *game* edukasi digital Educaplay berbasis *problem based learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan PowerPoint.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dirumuskan, manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan baru terkait penggunaan *game* edukasi digital Educaplay dengan pendekatan *problem based learning* dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Guru. Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengatasi tantangan yang berkaitan dengan kemampuan pemecahan masalah, sekaligus meningkatkan kualitas proses belajar mengajar dengan penggunaan *game* edukasi digital Educaplay.
- b. Bagi Siswa. Penelitian ini diharapkan dapat menghadirkan pengalaman baru dan dampak positif bagi siswa untuk meningkatkan keterlibatan dalam kegiatan belajar dan kemampuan memecahkan masalah melalui penggunaan *game* edukasi digital Educaplay.

- c. Bagi Sekolah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi penggunaan media untuk menciptakan kegiatan belajar yang inovatif dan mengoptimalkan kemampuan pemecahan masalah.
- d. Bagi Peneliti Selanjutnya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi penelitian di masa mendatang yang tertarik lebih jauh mengeksplorasi penggunaan *game* edukasi digital Educaplay.

### 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Penyusunan struktur organisasi penelitian ini berpedoman pada Panduan Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021 mencakup lima bab yang terstruktur sebagai berikut.

- a. BAB I: Pendahuluan. Bab ini mencakup latar belakang penelitian, rumusan masalah yang menjadi fokus utama, tujuan penelitian yang ingin dicapai, manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian, serta rincian struktur organisasi yang digunakan untuk menyusun skripsi.
- b. BAB II: Kajian Teori. Bab ini menyajikan kajian pustaka yang relevan dengan topik penelitian, mencakup konsep-konsep dasar, teori-teori pendukung, dan turunannya yang membentuk dasar pemikiran penelitian.
- c. BAB III: Metode Penelitian. Bab ini menguraikan metodologi yang diterapkan, meliputi pendekatan, metode, desain penelitian, populasi dan sampel yang diteliti, instrumen penelitian yang digunakan, teknik pengujian instrumen, teknik analisis data, dan prosedur pelaksanaan penelitian.
- d. BAB IV: Temuan dan Pembahasan. Bab ini menyajikan temuan-temuan dari pelaksanaan penelitian dan pengolahan data yang mengacu pada rumusan masalah, serta membahas temuan-temuan tersebut untuk memberikan jawaban terhadap rumusan masalah yang ditetapkan.
- e. BAB V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi. Bab terakhir ini menyajikan kesimpulan berdasarkan temuan penelitian yang diperoleh, membahas implikasi temuan terhadap praktik di lapangan, dan memberikan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya dalam bidang terkait.