

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Penelitian

Pendidik mempunyai tanggung jawab yang besar dalam pembinaan manusia yang berkualitas, cerdas, dan tanggung jawab khususnya spiritual agar anak didik dapat menjalankan ajaran agamanya dengan baik yang tentu saja sudah menjadi tanggung jawab sekolah, masyarakat, dan pemerintah. Hal ini sangat berkaitan dengan Pendidikan Agama Islam (PAI) sebagai bagian yang tidak dapat dipisahkan dari sistem pendidikan di Indonesia. Sebagaimana yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1, ayat 1 bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan **spiritual keagamaan**, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlāq mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003)

Tujuan pendidikan identik dengan tujuan hidup. Dalam Alquran dinyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah menyadarkan manusia maupun jin agar menyembah atau mengabdikan pada Allah. Berikut kutipan ayat tersebut:



Artinya: “Dan aku tidak menciptakan jin dan manusia melainkan supaya mereka mengabdikan kepada-Ku.” (Qsal Zariyat/51:56)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup>Seluruh teks ayat *al-qur’ān* dalam skripsi ini dikutip dari software *al-qur’ān in word* yang disesuaikan dengan *al-qur’ān* dan terjemahnya. Penerjemah: Lajnah Pentashih mushaf *al-qur’ān* Departemen Agama RI. Bandung: PT Syāmil Cipta Media, 2006. Selanjutnya kutipan *al-qur’ān* ditulis singkatan Q.s., artinya *Qur’ān* dan *Surah* diikuti nama *surah al-qur’ān*, nomor ayat. Contohnya: (Q.s. al Kahfi/18:66).

Suatu hal yang tidak dapat diragukan lagi bahwa sejak anak mencapai usia *mumayyiz* atau dapat membedakan sesuatu, telah terjalin ikatan akidah atau keyakinan terhadap adanya kekuasaan Tuhan. Ikatan itu terjadi bersamaan dengan perkembangan pola pikirnya, terhadap keunikan ciptaan Tuhan melalui pengetahuan-pengetahuan yang mereka peroleh di lingkungan keluarganya terutama yang menyangkut dengan dasar-dasar keyakinan seperti rukun iman (Firdaus, 2012, hal. 59).

Sejalan dengan yang tertulis pada Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 3, bahwa:

Pendidikan Nasional mencerdaskan kehidupan bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang **beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME, berahlak mulia**, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

PAI mendukung terwujudnya tujuan pendidikan nasional tersebut. Sebagaimana PAI diartikan sebagai suatu kegiatan yang bertujuan untuk membentuk manusia beragama, berarti manusia yang mampu melaksanakan ajaran-ajaran agama Islam dengan baik dan sempurna, sehingga tercermin pada sikap dan tindakan dalam seluruh kehidupannya, dalam rangka mencapai kebahagiaan dan kejayaan hidup dunia dan akhirat (Daradjat, 2008, hal. 172).

PAI menurut Daradjat (2008, hal. 172) adalah suatu usaha yang secara sadar dilakukan guru untuk mempengaruhi siswa dalam rangka pembentukan manusia beragama. Dua hal yang diharapkan mempengaruhi siswa yaitu *pertama* sebagai salah satu sarana agama (dakwah *islāmiyyah*) yang diperlukan bagi pengembangan kehidupan keagamaan, *kedua*, sebagai salah satu sarana pendidikan nasional untuk terutama meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Adapun tujuan PAI masih menurut Daradjat (2008, hal. 172) yaitu agar anak didik memiliki dan menguasai ilmu pengetahuan agama dan kebudayaan Islam sehingga dapat membentuk dirinya menjadi hamba Allah untuk mencapai keridaan Allah swt. dalam kehidupan dunia dan akhirat.

Dalam Keputusan Menteri Agama (2011, hal. 4) dijelaskan bahwa PAI bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama Islam yang menyeraskan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.

Siswa memperoleh pendidikan melalui proses belajar sesuai jenjang pendidikannya masing-masing. Berdasarkan pendapat para ahli, belajar adalah perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya (Sardiman, 2007, hal. 20). Belajar akan lebih baik, jika pembelajar (siswa) mengalami atau melakukannya secara langsung. Jadi tidak hanya bersifat verbalistik.

Dalam pengertian luas, belajar dapat diartikan sebagai kegiatan psiko-fisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya. Dalam pengertian sempitnya, belajar didefinisikan sebagai usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya (Sardiman, 2007, hal. 20).

Secara ringkas, Sardiman (2007, hal. 26-28) merumuskan tujuan belajar itu ada tiga jenis, yaitu: (1) Untuk mendapatkan pengetahuan; (2) Penanaman konsep dan keterampilan; dan (3) Pembentukan sikap.

Sayangnya, data berikut ini menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia belum mampu mewujudkan tujuan pendidikan nasional ataupun tujuan belajar siswa. Laporan UNESCO dalam Education For All Global Monitoring Report (EFA-GMR), Indeks Pembangunan Pendidikan Untuk Semua atau The Education for All Development Index (EDI) Indonesia tahun 2014 berada pada posisi 57 dari 115 (Kementrian Koordinator Bidang Pembangunan Manusia dan Kebudayaan, 2015).

Berdasarkan data tersebut, dapat diketahui bahwa kualitas pembangunan pendidikan di Indonesia masih jauh dari kata baik. Hal tersebut dipengaruhi oleh salah satu faktor penting dalam pendidikan yaitu guru. Karena guru merupakan komponen yang paling berpengaruh terhadap terciptanya proses dan hasil pendidikan yang berkualitas.

Guru menjadi penopang penuh bagi pendidikan di Indonesia. Namun realita yang terjadi sekarang guru hanya mengajar seadanya. Selain metode yang konvensional, media pembelajaran pun tidak inovatif. Pada umumnya media yang digunakan oleh para guru adalah media papan tulis, atau paling canggih media proyektor. Sangat jarang guru yang mau memutar otak demi membuat alat peraga atau media pembelajaran. Media pembelajaran yang tidak harus mahal, tetapi dapat efektif membelajarkan para siswa.

Guru membutuhkan perangkat pembelajaran yang efektif. Baik kurikulum, model, metode, media, sarana dan prasarana dll yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media apapun yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka media itu disebut media pembelajaran. Dengan kata lain, media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar (Arsyad, 2011, hal. 3).

Media pembelajaran selalu terdiri atas dua unsur penting, yaitu unsur peralatan atau perangkat keras (*hardware*) dan unsur pesan yang dibawanya (*message/software*). Dengan demikian, media pembelajaran memerlukan peralatan untuk menyajikan pesan, namun yang terpenting bukanlah peralatan itu, tetapi pesan atau informasi belajar yang dibawakan oleh media tersebut (Susilana & Riyana, 2008, hlm. 6).

Penggunaan media yang bervariasi dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan hasrat siswa untuk belajar. Hasrat untuk belajar berarti pada diri siswa itu ada motivasi belajar, sehingga berdampak pada hasil belajar siswa. Di samping hasrat untuk belajar, motivasi muncul karena ada kebutuhan, begitu juga minat sehingga tepatlah kalau minat merupakan alat motivasi yang pokok. Proses belajar akan lancar kalau disertai dengan minat (Riyanto & Suryani, 2007, hal. 200).

Semakin baik dan kreatif suatu media pembelajaran, maka semakin besar kemungkinan bagi siswa untuk belajar dan meningkatkan penampilan dalam melakukan keterampilan sesuai dengan yang menjadi tujuan pembelajaran

(Riyanto & Suryani, 2007, hal. 7). Untuk itu, guru dituntut untuk kreatif dan terampil dalam membuat media pembelajaran. Agar siswa dapat mencapai target pembelajaran tiap pertemuannya.

Fakta di sekolah-sekolah pada umumnya, jarang guru yang membuat media pembelajaran secara kreatif. Kebanyakan guru merasa cukup dengan media papan tulis dan buku saja. Diiringi metode pembelajaran yang hanya ceramah. Hal ini sesuai dengan survey yang dilakukan Departemen Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa di sekolah perbandingan antara pembelajaran aktif dengan pembelajaran konvensional, yaitu sebesar 30% : 70%. Artinya siswa hanya diberi kesempatan aktif sebesar 30% dan kelas masih didominasi oleh guru yaitu sebesar 70% (Asmani, 2009, hal. 67).

Susilana & Riyana (2008, hlm. 4) menuliskan dalam bukunya bahwa dalam sistem pembelajaran modern saat ini, siswa tidak hanya berperan sebagai komunikan atau penerima pesan, bisa saja siswa bertindak sebagai komunikator atau penyampai pesan. Hal itu disebut dengan komunikasi dua arah (*two way traffic communication*) bahkan komunikasi banyak arah (*multi way traffic communication*). Dalam bentuk komunikasi pembelajaran manapun sangat dibutuhkan peran media untuk lebih meningkatkan tingkat keefektifan pencapaian tujuan/kompetensi. Artinya, proses pembelajaran tersebut akan terjadi apabila ada komunikasi antara penerima pesan dengan sumber/penyalur pesan lewat media tersebut. Menurut Berlo, komunikasi tersebut akan efektif jika ditandai dengan adanya “*area of experience*” atau daerah pengalaman yang sama antara penyalur pesan dengan penerima pesan.

Pengalaman yang sama antara siswa dan guru dapat disebut Pembelajaran Aktif. Secara lengkap, UC Davis TAC Handbook dalam Asmani (2009, hal. 69) mendefinisikan Pembelajaran Aktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang melibatkan siswa untuk menjadi guru bagi mereka sendiri. Adapun Joel Wein berpendapat bahwa Pembelajaran Aktif adalah suatu pendekatan untuk mendidik para siswa dengan memberikan peran yang lebih aktif di dalam proses pembelajaran.

Secara garis besar, pembelajaran aktif adalah suatu pendekatan pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan lebih

aktif dalam proses pembelajaran (mencari informasi, mengolah informasi, dan menyimpulkannya, untuk kemudian diterapkan/dipraktikkan) dengan menyediakan lingkungan belajar yang membuat siswa tidak tertekan dan senang melaksanakan kegiatan belajar. Ditegaskan oleh Sediono bahwa jika pendekatan tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk berperan aktif, maka pembelajaran tersebut bertentangan dengan hakikat belajar (Asmani, 2009, hal. 71).

Di samping pembelajaran yang aktif, harus dipastikan bahwa pembelajaran tersebut efektif. Artinya dapat menghasilkan apa yang harus dikuasai siswa setelah proses pembelajaran berlangsung. Jika hanya aktif, namun tidak efektif, maka tidak dapat disebut edukatif. Termasuk permainan edukatif harus aktif dan efektif, karena jika hanya aktif maka dinamakan bermain biasa.

Diperjelas oleh Rousseau bahwa segala pengetahuan itu harus diperoleh dengan pengamatan sendiri, pengalaman sendiri, penyelidikan sendiri, dengan bekerja sendiri, dengan fasilitas yang diciptakan sendiri, baik secara rohani maupun teknis. J.Dewey pun menganjurkan pengembangan metode proyek, *problem solving*, yang merangsang anak didik untuk melakukan kegiatan. Semboyan yang ia populerkan *learning by doing* (Sardiman, 2007, hal. 96-97).

Berdasarkan pandangan dari berbagai ahli tersebut, jelas bahwa dalam kegiatan belajar, siswa harus aktif berbuat. Dalam belajar sangat diperlukan adanya aktivitas. Permainan edukatif dapat dijadikan salah satu alternatif belajar yang merangsang aktivitas siswa.

Paul B. Diedrich membuat suatu daftar yang berisi 177 macam kegiatan atau aktivitas siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

1. *Visual activities*, seperti membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral activities*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening activities*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing activities*, seperti menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.

5. *Drawing activities*, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor activities*, yang termasuk di dalamnya: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental activities*, sebagai contoh: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional activities*, seperti menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup (Sardiman, 2007, hal. 101).

*Mental activities* adalah salah satu aktivitas pembelajaran yang akan menonjol dalam permainan edukatif yang dirancang dalam skripsi ini. Aktivitas berupa memecahkan soal, melihat hubungan dan mengambil keputusan akan nampak dalam pembelajaran tersebut.

Peneliti memandang bahwa kebutuhan bermain siswa SMP dapat dilakukan di dalam kelas sambil belajar. Seperti halnya pembelajaran di TK/PAUD yang belajar sambil bermain menggunakan Alat Permainan Edukatif, hal tersebut dapat diterapkan di SMP. Sehingga diharapkan siswa dapat paham materi pembelajaran dengan perasaan bahagia karena menggunakan Permainan Edukatif.

Frobel dalam menyadari pentingnya bermain dalam belajar sebagaimana telah dikemukakannya berdasarkan pengalaman sebagai guru. Ia menyadari bahwa kegiatan bermain maupun permainan yang dinikmati anak dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Selain itu, permainan edukatif dapat menjadi sarana *refreshing* menghilangkan rasa jenuh setelah belajar seharian dan lelah belajar (Martuti, 2009, hal. 2).

Berdasarkan penjelasan Frobel di atas, dapat disimpulkan permainan edukatif dapat digunakan tidak hanya pada pembelajaran jam pertama, namun juga pada jam pembelajaran terakhir. Bruner pun memperjelas dengan pandangannya bahwa permainan edukatif dapat membahagiakan siswa karena terlindung dari akibat-akibat yang diderita dalam belajar karena dilakukan dalam suasana bermain (Martuti, 2009, hal. 11).

Menghindari penderitaan yang dirasakan siswa ketika belajar sama halnya dengan menghindari terjadinya situasi kelas yang mendadak gaduh dengan

ucapan, “Horeee...!”. Ucapan tersebut muncul ketika sedang pembelajaran di kelas berlangsung kemudian bel istirahat atau bel pulang berbunyi. Situasi tersebut nyata berdasarkan pengamatan empiris sementara peneliti pada sebuah sekolah, dimana yang paling diharapkan oleh siswa pada umumnya ketika di kelas adalah bel pulang dan bel istirahat. Sedikit sekali jumlah siswa yang datang ke sekolah bertujuan murni untuk mendapatkan ilmu yang bermanfaat. Kebanyakan siswa merasa senang di sekolah karena dapat berkumpul, bercanda dan bermain dengan teman-teman. Padahal tujuan utama diadakannya sekolah adalah untuk menuntut ilmu. Maka seharusnya tujuan utama siswa berada di sekolah pun adalah menuntut ilmu. Pergeseran tujuan siswa berangkat ke sekolah tersebut harus diluruskan kembali.

Dalam Peraturan Pemerintah RI No. 55 Tahun 2007 tentang Pendidikan Agama dan Pendidikan Keagamaan pun ditegaskan bahwa pengelolaan pendidikan agama dilaksanakan oleh Menteri Agama, dan bertujuan untuk berkembangnya kemampuan peserta didik dalam memahami, menghayati, dan mengamalkan nilai-nilai agama yang menyeraskan penguasaannya dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan seni (2007). Peraturan tersebut menggambarkan hasil yang diharapkan dari pembelajaran PAI. Siswa diharapkan dapat memahami, menghayati dan mengamalkan nilai-nilai agama.

Salah satu upaya untuk mengembalikan pergeseran tujuan siswa dan memenuhi harapan dalam PAI, maka dibutuhkan media pembelajaran di kelas yang menyenangkan namun edukatif. Media tersebut harus menyenangkan agar siswa termotivasi untuk belajar. Namun tetap bertujuan untuk mengedukasi siswa.

Motivasi dalam belajar memiliki peran yang sangat penting. Menurut Mc. Donald dalam Asmani (2009, hal. 131), “*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*”. Maksudnya, motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Ada beberapa fungsi motivasi belajar menurut Asmani (2009, hal. 132-133). *Pertama*, sebagai pendorong kegiatan belajar. *Kedua*, penggerak kegiatan

belajar. *Ketiga*, pengarah kegiatan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar, akan dengan sendirinya melakukan aktivitas belajar.

Berdasarkan hasil penelitian Aritonang (2008, hal. 15) dalam skripsinya, siswa memiliki semangat belajar (motivasi belajar) yang tinggi hanya pada tiga mata pelajaran berikut: Keterampilan (63,5%); Olahraga (56,2%); dan Kesenian (46%). Berikut tabel hasil angket tentang semangat mengikuti PBM Mata Pelajaran Siswa Kelas VIII SMPK 1 BPK Penabur

Tabel 1.1

Hasil Angket Penelitian Aritonang (2008, hal. 15)

Mata Pelajaran	Jumlah Responden	%
Agama	32	23,4
PPKn	16	11,6
B. Indonesia	44	32,1
B. Inggris	61	44,5
Matematika	28	20,4
IPA	19	13,9
IPS	37	27
Kesenian	63	46
Olahraga	77	56,2
Keterampilan	87	63,5
TIK	27	19,7

Rumus yang dipergunakan Aritonang (2008, hlm. 15) untuk mengetahui seberapa besar minat dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran yang diberikan guru adalah:

Persentase =  $\frac{\text{Jumlah jawaban siswa}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$

0 – 59% = kurang (mata pelajaran kurang diminati siswa)

60 – 69% = cukup (mata pelajaran cukup diminati siswa)

70 – 79% = baik (mata pelajaran banyak diminati siswa)

80 – 100% = sangat baik (mata pelajaran yang paling banyak diminati siswa)

Dari data tersebut, diketahui bahwa siswa di sekolah yang favorit dan berprestasi saja motivasi belajarnya hanya tinggi untuk mata pelajaran tertentu saja seperti keterampilan, olahraga dan kesenian. Mata pelajaran tersebut adalah pelajaran yang berhubungan dengan praktik. Sedangkan pada mata pelajaran yang dominan teori dibanding praktik, siswa memiliki motivasi belajar yang rendah.

B. F. Skinner dalam Prayitno (1989, hal. 5) berpendapat bahwa motivasi belajar siswa sangat ditentukan oleh lingkungannya. Siswa akan termotivasi dalam belajar jika lingkungan belajar dapat memberikan rangsangan sehingga siswa tertarik untuk belajar. Maka dari itu, guru harus menata lingkungan atau suasana belajar secara bijaksana sehingga siswa termotivasi untuk belajar.

Media pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini adalah permainan edukatif. Permainan edukatif menurut Sudono (2006, hal. 1) adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat berupa cara atau alat pendidik yang bersifat mendidik. Hal ini sejalan dengan pendapat dari beberapa ahli pembelajaran yang mengatakan bahwa permainan merupakan jenis media pembelajaran yang memiliki nilai pendidikan dan pengalaman yang tinggi. Melalui permainan edukatif, belajar akan terasa amat menyenangkan dan mengasyikan sehingga materi pembelajaran akan dengan mudah dikuasai oleh pembelajar. Beberapa pakar juga menekankan bahwa permainan seharusnya ditempatkan dan digunakan sebagai peran utama dalam program pembelajaran, bukannya sebagai pelengkap atau selingan saja.

Diharapkan setelah penggunaan media permainan edukatif tersebut, motivasi belajar siswa dapat meningkat. Karena motivasi belajar memiliki peranan penting dalam keberhasilan proses belajar di sekolah. Motivasi belajar senantiasa memberikan landasan dan kemudahan dalam upaya mencapai tujuan belajar secara optimal. Sebaliknya, tanpa kehadiran faktor-faktor psikologis, bisa jadi memperlambat proses belajar, bahkan dapat pula menambah kesulitan dalam mengajar.

Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dijelaskan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki subjek belajar itu dapat tercapai (Sardiman, 2007, hal. 75).

Arden N. Frandsen sebagaimana dikutip oleh Sardiman (2007, hal. 46) menyatakan ada beberapa hal yang mendorong seseorang untuk belajar atau memotivasi belajar siswa, yakni: (1) Adanya sifat ingin tahu dan ingin menyelidiki dunia yang lebih luas; (2) Adanya sifat yang kreatif pada orang yang

belajar dan adanya keinginan untuk selalu maju; (3) Adanya keinginan untuk mendapatkan simpati dari orang tua, guru dan teman-temannya; (4) Adanya keinginan untuk memperbaiki kegagalan yang lalu dengan usaha yang baru, baik dengan kooperasi maupun dengan kompetensi; (5) Adanya keinginan untuk mendapatkan rasa aman bila menguasai pelajaran; dan (6) Adanya ganjaran atau hukuman sebagai akhir dari belajar.

Di antara keenam pendorong motivasi belajar di atas, diharapkan minimal salah satunya dimiliki oleh siswa. Akan lebih baik jika siswa memiliki lebih dari satu pendorong motivasi belajar tersebut. Hal tersebut harus diupayakan muncul oleh siswa, guru maupun sistem pendidikan.

Upaya guru dalam mendorong siswa memiliki motivasi belajar menurut Sardiman (2007, hal. 92) ada beberapa bentuk dan cara. Bentuk atau cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah yaitu (1) memberi angka; (2) Hadiah; (3) Saingan/Kompetisi; (4) *Ego-Involvement* (keterlibatan harga diri); (5) memberi ulangan; (6) mengetahui hasil; (7) pujian; (8) hukuman; (9) Hasrat untuk belajar; (10) minat; dan (11) tujuan yang diakui. Dalam permainan edukatif, saingan atau kompetisi merupakan bentuk atau cara yang digunakan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Guru seharusnya kreatif mencoba berbagai metode maupun media pembelajaran ketika membelajarkan siswa-siswanya. Termasuk mencoba media pembelajaran berupa permainan edukatif ini. Ayat tentang pendidik ada pada Alquran surat al Kahfi ayat 66, berikut:



Artinya: "Musa berkata kepada Khidhr: "Bolehkah aku mengikutimu supaya kamu mengajarkan kepadaku ilmu yang benar di antara ilmu-ilmu yang telah diajarkan kepadamu?""(Qs al-Kahfi/18:66).

Salah satu pokok pemikiran yang dapat diambil dari ayat tersebut adalah peran seorang guru adalah sebagai fasilitator, tutor, tentor, pendamping dan yang lainnya. Peran tersebut dilakukan agar anak didiknya sesuai dengan yang diharapkan oleh bangsa, negara dan agamanya.

Peran tersebut dapat disebut berhasil, jika tujuan PAI tercapai. Tujuan tersebut dikatakan tercapai, jika permasalahan akan rendahnya motivasi belajar siswa dapat teratasi. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa baik kebutuhan ilmu dan kebutuhan bersenang-senang. Tujuan akhirnya adalah siswa dapat bertambah ilmu sekaligus dapat menikmati proses pembelajaran.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti **Efektivitas penggunaan media permainan edukatif pada pembelajaran PAI dalam meningkatkan motivasi belajar siswa**. Dengan media permainan edukatif ini diharapkan hasil penelitian ini berhasil dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Sehingga akan berpengaruh kepada prestasi belajar siswa pula. Selain itu, diharapkan penelitian ini dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh para guru PAI maupun guru mata pelajaran lain dengan berbagai penyesuaian.

## **B. Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka masalah dirumuskan sebagai berikut: “Bagaimana efektivitas penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PAI?”

Masalah di atas dapat dirinci melalui pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi awal (*pretest*) motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media permainan edukatif dan kelas kontrol terhadap pembelajaran PAI?
2. Bagaimana proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media permainan Edukatif?
3. Bagaimana kondisi akhir (*posttest*) motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media permainan edukatif pada pembelajaran PAI dan kelas kontrol setelah melakukan pembelajaran PAI tanpa media permainan edukatif?
4. Bagaimana peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah melakukan pembelajaran?

5. Bagaimana efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 6 Bandung?

### **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Mengetahui kondisi awal (*pretest*) motivasi belajar siswa kelas eksperimen sebelum menggunakan media permainan edukatif dan kelas kontrol terhadap pembelajaran PAI.
2. Mengetahui proses pembelajaran PAI dengan menggunakan media permainan edukatif.
3. Mengetahui kondisi akhir (*posttest*) motivasi belajar siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media permainan edukatif pada pembelajaran PAI dan kelas kontrol setelah melakukan pembelajaran PAI tanpa media permainan edukatif.
4. Mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kontrol setelah melakukan pembelajaran.
5. Mengetahui efektivitas media permainan edukatif dalam pembelajaran PAI untuk meningkatkan motivasi belajar siswa SMPN 6 Bandung.

### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis

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

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti, yaitu untuk mendapatkan hasil penelitian yang jelas mengenai efektivitas mediapermainan edukatif 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 mediapermainan edukatif dalam proses belajar mengajar di kelas, sehingga inovasi mediapembelajaran yang meningkatkan motivasi siswa, menjadi suatu hal yang dibutuhkan oleh setiap guru.
- c. Bagi siswa, yaitu memberikan pengalaman belajar yang lain melalui penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran PAI.
- d. Bagi sekolah, yaitu untuk lebih mengoptimalkan pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran di kelas, sehingga mampu meningkatkan kualitas dari sekolah tersebut.
- e. Bagi Prodi IPAI, yaitu untuk meningkatkan mutu lulusan yang mampu berinovasi dan memiliki kreatifitas yang berkualitas dalam penggunaan media pembelajaran, sehingga dapat bermanfaat baik bagi pembelajaran sebagai calon guru PAI maupun di luar pembelajaran sebagai calon guru PAI.

## E. Struktur Organisasi Skripsi

Sistematis dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

**Bab I Pendahuluan**, meliputi : 1) Latar belakang penelitian, 2) Rumusan masalah penelitian, 3) Tujuan penelitian, 4) Manfaat/signifikansi penelitian, 4) Stuktur organisasi.

**Bab II Kajian Pustaka/ Landasan Teoritis**. Bab ini terdiri dari konsep-konsep, teori-teori, kajian pustaka, penelitian terdahulu yang relevan.

**Bab III Metode Penelitian**. Bab ini terdiri dari: 1. Desain Penelitian, 2. Partisipan, 3. Populasi dan sampel, 4. Instrumen penelitian, 5. Prosedur penelitian, 6. Analisis data.

**Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan** mengenai kondisi awal (*pretest*) motivasibelajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, gambaran proses pembelajaran dengan menggunakan media permainan edukatif, kondisi akhir (*posttest*) motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah melakukan pembelajaran, peningkatan motivasi belajar siswa kelas eksperimen

dan kelas kontrol setelah melakukan pembelajaran, efektivitas penggunaan media permainan edukatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas eksperimen.

**Bab V Penutup**, berupa Simpulan dan Saran yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.