

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Presiden Joko Widodo mengkonfirmasi kasus pertama covid-19 pada tanggal 2 Maret 2020 yang terjadi di Depok. Hal ini yang menjadi titik pertama penyebaran virus covid-19 di Indonesia. Berbagai upaya pencegahan penyebaran virus covid-19 mulai diterapkan guna memutus rantai penyebarannya, salah satu upaya pemerintah dalam memutus penyebaran virus covid-19 dengan melakukan pemberlakuan Pembatasan Sosial Bersekala Besar (PSBB) yang diatur dalam PP nomor 21 tahun 2020, Pasal 4 Ayat 1 tentang pembatasan sosial berskala besar dalam rangka percepatan penanganan *corona virus disease* 2019 (COVID-19).

Menteri pendidikan dan kebudayaan, Nadiem Makarim. Memberikan dukungan untuk menekan kasus penyebaran covid-19 dengan mengeluarkan kebijakan pada tanggal 24 Maret 2020 mengenai pelaksanaan pendidikan masa darurat covid-19. Sesuai dengan SE Nomor 4 Tahun 2020 pada poin kedua Proses Belajar dari Rumah dilakukan sesuai dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Belajar dari Rumah melalui pembelajaran daring/jarak jauh dilaksanakan untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa terbebani tuntutan menuntaskan seluruh capaian kurikulum untuk kenaikan kelas maupun kelulusan;
2. Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19;
3. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses/ fasilitas belajar di rumah;
4. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor/ nilai kuantitatif. (SE NOMOR 4 TAHUN 2020).

Perubahan kegiatan belajar mengajar merupakan dampak dari covid-19 dimana Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dirasakan oleh semua elemen baik siswa, pendidik, dan orangtua. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)/*Learning From Home*, merupakan pengalaman pertama yang dilakukan secara massal di Indonesia. (Sun,

L & Zuo, 2020) Banyak pelajar dan guru belum terbiasa dengan *Learning From Home/ PJJ* yang dilakukan secara daring (KBRI, 2020). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)/ *Learning From Home* merupakan suatu pendidikan yang dimana peserta didik dan pendidik berada dalam ruang yang berbeda secara tidak langsung (Setijadi, 2005). Dalam melakukan kegiatan pembelajarannya menggunakan perantara media elektronik berbasis *online* sebagai media pembelajaran (dalam Husni,Dkk., 2021). Kegiatan ini yang akan membawa kelas-kelas konvensional kedalam format digital melalui teknologi internet, sehingga penggunaan teknologi dan informasi tetap menciptakan pengalaman belajar.(Cecep Kustandi, 2020).

Pengalaman belajar tetap bisa didapatkan dimana saja dan kapan saja tanpa terpatok pada ruangan kelas. Penggunaan media elektronik sebagai media pembelajaran didukung oleh pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini membawa dampak positif, karena dengan adanya media pembelajaran yang memudahkan siswa dan guru dalam memperoleh informasi pembelajaran. Tetapi, kemudahan akses memperoleh informasi tidak hanya memudahkan dalam pembelajaran saja, siswa juga mendapatkan kemudahan dalam menjelajahi media hiburan seperti *youtube, Instagram, social media* bahkan mengakses *game online* yang digandrungi semua usia. Hal ini akan menjadi dampak negative apabila menimbulkan pengaruh adiktif atau kecanduan.

Menurut Lee,Chen dan Holim (2007) Kecanduan *game* akan menimbulkan dampak negative terhadap performa akademik yang kurang baik karena anak menghabiskan waktu terus menerus di depan layar monitor komputer atau gawai untuk bermain *game* sehingga mengakibatkan kurangnya interaksi sosial (Jannah, Mudjiran, & Nirwana, 2015). Teori ini di dukung oleh berbagai penelitian, yang didalam penelitiannya menyebutkan bahwa anak yang kecanduan *game* akan mengalami penurunan motivasi belajar, karena anak akan lebih memilih bermain dan menjadi malas serta tidak peduli dengan tugas-tugas sekolah (Angela,2013).

Peneliti melakukan studi pendahuluan melalui wawancara pada tanggal 29 Desember 2021 kepada salah seorang guru PAI kelas 7 di SMPN 3 Bandung, menyatakan bahwa permasalahan pembelajaran pada masa pandemi mengalami penambahan. Hal ini dapat dirasakan pada saat Pembelajaran Tatap Muka

Terbatas (PTMT) motivasi belajar siswa mengalami penurunan, menurut guru bersangkutan: a. Siswa terlalu nyaman berada di rumah b. kurangnya pengawasan orangtua dalam mengawasi anaknya belajar sehingga pada saat PJJ banyak siswa yang tidak mengumpulkan tugas sekolahnya. Dalam pelaksanaan PTMT juga terdapat hambatan yang menjadi factor dalam penurunan motivasi siswa diantaranya: 1) Selama melakukan pembelajaran PTMT guru hanya menggunakan metode ceramah. 2) Pengurangan jam pelajaran juga kondisi setiap kelas dipecah menjadi tiga kelompok, hal ini menyebabkan guru menjadi kewalahan karena harus menyampaikan materi yang sama dalam satu kelas menjadi tiga sesi. Penggunaan satu metode dalam proses pembelajaran berpengaruh terhadap ketertarikan siswa, hal ini menyebabkan siswa menjadi pasif, kurang memperhatikan instruksi guru, tidak mempersiapkan buku pelajaran sekolah bahkan tidak mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Akibat dari kondisi tersebut berimbas kepada rapor siswa, sebanyak 34 orangtua siswa dipanggil setelah pembagian rapor semester 1 pada tahun 2021 dikarenakan siswa tidak mengejakan tugas yang diberikan oleh guru.

Untuk itu peneliti melakukan observasi terkait ketertarikan siswa secara berlebihan terhadap *Game online*, peneliti melakukan observasi di SMPN 3 Bandung pada saat PTMT (Pembelajaran Tatap Muka Terbatas) sebesar 25% dari jumlah keseluruhan siswa kelas VII mendapatkan hasil bahwa 7 dari 11 siswa bermain *game online*. Melihat ketertarikan siswa terhadap *game online* hal ini berdampak pada motivasi belajar pada siswa dimana kelas menjadi pasif, sukar bertanya dan menjawab juga tidak memperhatikan intruksi guru.

Dari permasalahan di atas muncul inovasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan memanfaatkan ketertarikan siswa terhadap *game*. Menurut (Uno, 2021) Simulasi dan permainan dapat digunakan sebagai teknik-teknik meningkatkan motivasi. Simulasi digunakan sebagai upaya untuk menerapkan sesuatu yang dipelajari secara tidak langsung. Simulasi dalam permainan merupakan proses yang menarik bagi siswa sehingga menyebabkan proses belajar menjadi lebih bermakna secara efektif atau emosional bagi siswa yang mana akan lestari, diingat, dipahami dan dihargai.

Alasan peneliti menggunakan media *education game* sebagai media pembelajaran pada pokok bahasan Hijrah Ke Madinah: a) Pendekatan pembelajaran sejarah dapat menggunakan belajar melalui pengalaman. b) Peristiwa sejarah yang monoton dibuat lebih menarik dengan media *education game*. c) Media *education game* dapat menimbulkan rasa ingin tahu dan daya saing antar siswa untuk mendapatkan nilai lebih dari yang lain.

Dengan pemanfaatan media *education game* diharapkan motivasi belajar siswa kelas 7 SMPN 3 Bandung akan meningkat pada pokok bahasan Hijrah Ke Madinah. Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian dengan judul: PEMANFAATAN MEDIA *EDUCATION GAME* DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM POKOK BAHASAN HIJRAH KE MADINAH (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas VII SMPN 3 Bandung).

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana motivasi pembelajaran PAI sebelum menggunakan media *education game* ?
2. Bagaimana pembelajaran dengan menggunakan media *education game* ?
3. Bagaimana hasil penggunaan media *education game* pada mata pelajaran PAI terhadap motivasi belajar siswa ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian untuk mengetahui:

1. Motivasi pembelajaran PAI sebelum menggunakan media *education game*.
2. Pembelajaran dengan menggunakan media *education game*.
3. Hasil penggunaan media *education game* pada mata pelajaran PAI terhadap motivasi belajar siswa.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian yang akan dilakukan memiliki manfaat yang cukup besar bagi guru, siswa, sekolah dan peneliti. Manfaat dari penelitian ini dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Dengan media pembelajaran yang memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi hal ini dapat membantu pembelajaran agar tidak membosankan juga diharapkan penelitian ini mendukung kemajuan pendidikan di Indonesia.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Guru

Sebagai acuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses belajar sehingga dapat meningkatkan variasi dari media pembelajaran PAI.

- b. Bagi Sekolah

Untuk membantu sekolah dalam mencapai proses pembelajaran yang lebih baik sehingga sekolah dapat menghasilkan siswa dengan kualitas pendidikan yang baik.

- c. Bagi Siswa

Dapat meningkatkan motivasi dalam kegiatan pembelajaran juga memberikan pengalaman pembelajaran yang lebih menyenangkan dalam belajar PAI. Dengan media yang inovatif sehingga memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran.

- d. Bagi peneliti

Sebagai partisipasi dalam memajukan dunia pendidikan di Indonesia serta untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam proses pembelajaran PAI serta menjadi bahan acuan untuk penelitian selanjutnya.

E. Kerangka Berpikir

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memunculkan banyak perubahan baru, hal ini digunakan manusia dalam mempermudah kehidupannya. Perkembangan ini juga diikuti oleh perkembangan informasi, komunikasi, transportasi juga pendidikan.

Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan ruhani anak didik menuju terbentuknya kepribadian yang utama (Marimba, 1989). Pendidikan haruslah mengalami perkembangan dalam memberikan bimbingan kepada siswa, hal ini ditujukan agar tujuan dari pendidikan dapat tercapai.

Dalam usaha untuk mencapai tujuan pendidikan peranan media pembelajaran sangatlah dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Melalui media pembelajaran merupakan cara yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat siswa untuk belajar (Ruth Lauthfer, 1999).

Game merupakan salah satu media yang digunakan untuk mengasah keterampilan otak dalam mengatasi konflik atau permasalahan yang ada dalam permainan. Permasalahan atau konflik yang dibuat dalam sebuah game diambil dari kehidupan nyata dan digabungkan dengan sisi khayalan. Hal ini dimaksudkan untuk membuat alur konflik atau permasalahan menjadi lebih menarik untuk dipecahkan (Martono, 2015). *Game* edukasi dalam dunia pendidikan formal dan informal memiliki kesempatan untuk meningkatkan sistem pendidikan, menjadi yang lebih baik (Moursund, 2006). Bertolak dari kepopuleran game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan *game* dan menerapkannya pada pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum. *Game* harus memiliki desain antar muka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan.

Terdapat langkah-langkah untuk melakukan pembelajaran menggunakan media *education game* diantaranya :

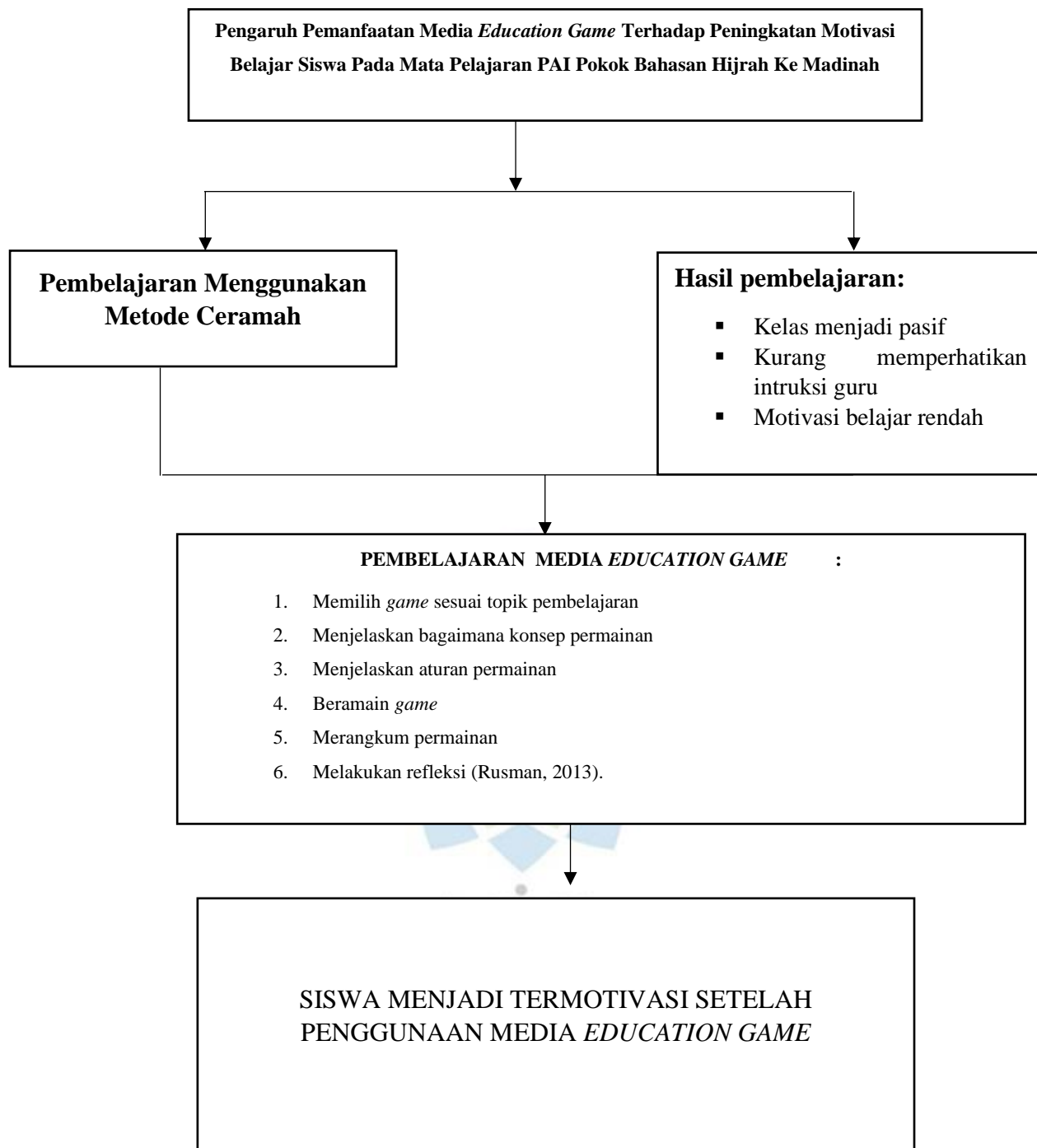
1. Memilih *game* sesuai topik pembelajaran
2. Menjelaskan bagaimana konsep permainan
3. Menjelaskan aturan permainan
4. Bermain *game*
5. Merangkum permainan
6. Melakukan refleksi (Rusman, 2013)

Menurut Rusman penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu dalam penyampaian pesan dan isi pembelajaran serta memberikan makna yang lebih dari proses pembelajaran sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk meningkatkan proses belajarnya (Rusman, 2013).

Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, Menurut Sardiman motivasi ekstrinsik adalah “motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya rangsangan atau dorongan dari luar”. penetapan indikator motivasi belajar siswa dapat ditunjukkan sebagai berikut :

- a. Ganjaran (*award*) atau Hadiah (*reward*)
- b. Hukuman (*punishment*)
- c. Persaingan dengan teman /lingkungan (*Competition*)
- d. Pujian (Sardiman, 2012).

Terdapat banyak platform yang dapat dimanfaatkan sebagai media *education game*. Sehingga dengan adanya aplikasi *game* edukasi diharapkan dapat membantu siswa belajar dalam memahami materi serta mampu meningkatkan motivasi belajar PAI. Berdasarkan kerangka berpikir tersebut maka dapat dibuat skema sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir
Sumber: Peneliti

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari Bahasa Yunani, *hupo* yang berarti sementara dan *thesis* yang berarti pernyataan atau teori. Menurut Meilia, hipotesis adalah pernyataan sementara yang masih lemah kebenarannya, maka perlu diuji kebenarannya (Meilia,2010). Berdasarkan kerangka berpikir di atas, hipotesis yang diajukan pada penelitian ini adalah Pemanfaatan Media *Education Game* Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI Pokok Bahasan **Hijrah ke Madinah**.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian mengenai *education game* telah banyak dilakukan, hanya saja dilakukan dengan objek penelitian yang berbeda satu sama lain. Berikut penelitian mengenai *education game* yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti:

1. Faizal Yusli Nurhabibie (2017) dalam penelitian mengenai ***Pengembangan Media Pembelajaran Game Education Untuk Belajar Mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari***. bertujuan untuk dapat mengembangkan *game education* sebagai media pembelajaran juga mengetahui sejauh mana tingkat kelayakan *game education* Hidrolik Adventure sebagai media pembelajaran mandiri pada siswa di SMK. Penelitian ini hanya terfokus kepada pengembangan media komputer yang berbasis *game* interaktif pada kompetensi dasar komponen Hidrolik di SMK juga bagaimana media pembelajaran ini layak berdasarkan kualitas dan tampilan media. *Game* ini berbentuk *software* dengan file berektensi .exe. yang nantinya dapat digunakan di semua perangkat computer berbasis system operasi *windows*. Hasil dari penelitian tersebut menyebutkan bahwa Tingkat kelayakan *game* edukasi sebagai media pembelajaran mandiri pada kompetensi dasar komponen hidrolik di SMK oleh ahli materi mendapatkan rerata skor keseluruhan 77 dengan kategori “layak” untuk digunakan sebagai media pembelajaran dari rerata skor tertinggi sebesar 104. Rerata skor total tersebut berasal dari rerata skor aspek tujuan pembelajaran sebanyak 12, rerata skor aspek kualitas isi sebanyak 55,5, dan rerata skor aspek umpan

balik dan motivasi sebanyak 9,5. Sebanyak 59,25 % siswa menyatakan bahwa *game Hidraulic Adventure* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Berdasarkan data tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa *game Hidraulic Adventure* layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Kakah Atikah (2018) Penelitiannya mengenai ***Penggunaan Media Pembelajaran Game Edukatif Berbasis Android Untuk Meningkatkan Aspek Kognitif Peserta Didik Pada Materi Alat Optik.***
 - a. Persamaan penelitian ini dengan penelitian di atas adalah menggunakan *Education Game* sebagai media pembelajaran, dalam rumusan masalah sama-sama membahas keterlaksanaan proses pembelajaran menggunakan media *education game*.
 - b. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas, dalam penelitian di atas media *education game* yang digunakan menggunakan basis android dalam pelaksanaannya, aspek yang diteliti meliputi aspek kognitif dengan indikator C4, materi dalam penelitian di atas merupakan materi pokok pada matapelajaran fisika sub materi alat optik semester genap sesuai kurikulum 2016.
 - c. Hasil penelitian di atas menunjukkan kategori baik terhadap keterlaksanaan pembelajaran fisika menggunakan media pembelajaran *game* edukatif berbasis android, selain itu hasil uji hipotesis pembelajaran menggunakan media *game* edukatif pada sub materi alat optik terbukti dapat meningkatkan aspek kognitif siswa dengan kategori sedang.
3. Penelitian Okta Rianingtias (2019) mengenai ***Pengembangan Game Education Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA.***
 - a. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama berhubungan dengan media *education game* sebagai media untuk meningkatkan motivasi siswa.

- b. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian di atas terdapat pengembangan media *education game* menggunakan program *Construct 2* yang nantinya hanya bisa diakses melalui perangkat *Android*. Materi yang dituju dalam penelitian di atas terbatas pada sistem koordinasi kelas XI semester genap pada mata pelajaran Biologi materi sistem endoktrin. Dalam penelitian di atas menggunakan metode *Resech and Development* yang diadaptasi dari Borg dan Gall.
- c. Berdasarkan penelitian di atas maka didapatkan hasil didapatkan hasil penelitian Kelayakan media berdasarkan hasil presentase validasi ahli yaitu: ahli media sebesar 80,62%, ahli materi sebesar 81,24% dan ahli bahasa sebesar 93,75%. Selanjutnya hasil respon siswa dari tiga sekolah secara berturut-turut yaitu SP sebesar 85,90%, SA sebesar SS sebesar 78,69% dan 80,50% dengan kategori produk “sangat menarik” sebagai media pembelajaran.

