

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Al-Islam memiliki peran penting dalam membentuk karakter dan moral peserta didik. Melalui pembelajaran Al-Islam, siswa diharapkan tidak hanya memahami ajaran Islam secara teoritis, tetapi juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam praktiknya, pembelajaran Al-Islam sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa. Salah satu faktor yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa adalah penggunaan metode pembelajaran yang masih bersifat konvensional. Metode ceramah yang dominan dalam penyampaian materi sering kali membuat siswa merasa jenuh dan kurang termotivasi untuk mengikuti pembelajaran secara aktif. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap materi cenderung dangkal, dan nilai-nilai agama yang seharusnya ditanamkan melalui pembelajaran Al-Islam tidak terserap secara optimal.

Al-Islam bukan hanya sekedar mata pelajaran yang memuat teori agama, namun juga bisa menjadi sarana untuk membentuk karakter, moral, serta nilai-nilai spiritual siswa (Hasyim, 2024). Materi Al-Islam yang diberikan, diharapkan mampu mengarahkan siswa untuk memahami ajaran agama dengan baik dan dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Namun, dalam kenyataannya, penguasaan materi ini sering menemui berbagai hambatan. Hambatan ini umumnya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran konvensional yang terkadang dianggap kurang menarik atau relevan dengan kebutuhan siswa.

Al-Islam memiliki peran yang sangat besar untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan yang kuat. Namun, pengajaran agama sering kali dianggap membosankan dan kurang efektif jika hanya mengandalkan metode konvensional. Hal tersebut terjadi karena beberapa faktor, di antaranya faktor dari siswa itu sendiri (intern) dan faktor dari luar (ekstern) (Muhyatun, 2019). Salah satu penyebab siswa mengalami kesulitan belajar Al-Islam adalah kurangnya metode pembelajaran yang bervariasi. Dalam hal ini, gamifikasi bisa menjadi solusi yang menarik, karena selain mampu mengubah pembelajaran yang biasa menjadi lebih menyenangkan, gamifikasi juga dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dalam proses belajar, meningkatkan minat mereka untuk belajar, dan pada akhirnya membantu mereka memahami materi lebih baik.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman, metode pembelajaran di dunia pendidikan pun semakin banyak. Metode pembelajaran tidak lagi terbatas pada cara-cara tradisional, namun sudah mulai mengarah pada penerapan teknologi dan inovasi pembelajaran yang lebih menarik. Salah satu pendekatan inovatif yang kini semakin banyak digunakan adalah gamifikasi. Gamifikasi merujuk pada penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, termasuk dalam pendidikan, dengan tujuan untuk meningkatkan keterlibatan, motivasi, serta hasil belajar siswa (Zainuddin et al., 2020). Dalam konteks Al-Islam, penerapan metode gamifikasi bisa menjadi alternatif yang efektif, karena memungkinkan siswa untuk belajar dengan cara yang lebih interaktif dan menyenangkan. Penggunaan elemen-

elemen seperti poin, level, tantangan, dan lencana bisa menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kompetitif dan menarik, sekaligus mendukung proses pembelajaran yang lebih mendalam.

Penerapan gamifikasi dalam pembelajaran Al-Islam juga sejalan dengan pendekatan pembelajaran abad ke-21 yang menekankan pentingnya keterampilan berpikir kritis, kolaborasi, kreativitas, dan komunikasi. Melalui gamifikasi, siswa dapat berkolaborasi dalam kelompok, menyelesaikan tantangan, dan berdiskusi mengenai nilai-nilai keislaman dalam konteks kehidupan nyata. Hal ini dapat menciptakan suasana belajar yang lebih bermakna dan membangun pemahaman yang lebih mendalam tentang ajaran Islam.

Selain itu, pendekatan gamifikasi dapat disesuaikan dengan konteks lokal dan kebutuhan peserta didik. Misalnya, materi tentang akhlak dapat dikembangkan menjadi permainan interaktif yang menggambarkan dilema etis dalam kehidupan sehari-hari, di mana siswa diminta untuk membuat keputusan berdasarkan nilai-nilai Islam. Dengan cara ini, pembelajaran Al-Islam tidak hanya menjadi proses transfer pengetahuan, tetapi juga menjadi wahana pembentukan karakter secara konkret.

Lebih jauh lagi, guru juga dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mendesain media dan strategi pembelajaran yang relevan. Pelatihan dan pengembangan profesional guru menjadi hal yang sangat penting agar mereka mampu mengintegrasikan teknologi dan pendekatan inovatif seperti gamifikasi ke dalam proses pembelajaran Al-Islam. Keterampilan digital guru menjadi

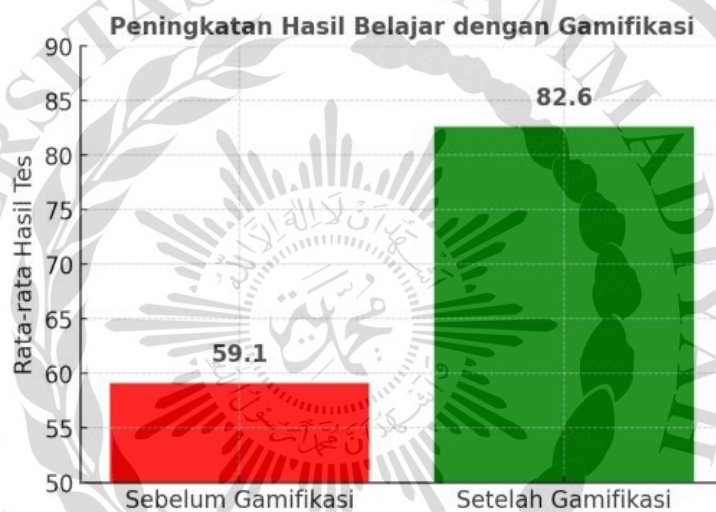
kunci dalam menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Dengan demikian, transformasi pembelajaran Al-Islam melalui pendekatan inovatif seperti gamifikasi dapat menjadi jawaban atas tantangan pembelajaran agama di era modern. Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa, tetapi juga memperkuat pemahaman dan pengamalan nilai-nilai keislaman dalam kehidupan sehari-hari. Perubahan paradigma ini diharapkan dapat menjadikan pembelajaran Al-Islam lebih relevan, menyenangkan, dan berdampak nyata dalam membentuk generasi yang religius, berakhlak mulia, dan adaptif terhadap perkembangan zaman.

Berdasarkan penelitian oleh Sherli Safroni dan Ulil Hidayah (2024), gamifikasi terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa melalui elemen permainan seperti sistem poin, kontes, dan hadiah. Dengan pendekatan ini, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga membantu siswa memahami nilai-nilai agama Islam dengan lebih baik. Gamifikasi juga memberikan pengalaman belajar yang sesuai dengan karakteristik Generasi Z, yang sangat akrab dengan teknologi dan dunia digital Safroni et al., (2024). Melalui gamifikasi, siswa tidak hanya belajar dengan cara yang lebih menyenangkan, tetapi juga berkesempatan untuk mendapatkan umpan balik yang langsung dan memperbaiki pemahaman mereka tentang materi.

Menurut Nooviar, Wahyuni, & Deviv, (2024) juga menjelaskan bahwa penerapan strategi gamifikasi dalam pembelajaran di SDN Inpres 231 Nipa

terbukti efektif meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Sebelum strategi ini diterapkan, rata-rata hasil tes siswa cenderung rendah, yakni 59,1. Namun, setelah intervensi gamifikasi, hasil belajar menunjukkan peningkatan signifikan, dengan rata-rata naik menjadi 82,6. Elemen-elemen seperti sistem poin, papan peringkat, dan tantangan dalam gamifikasi menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, mendorong siswa untuk lebih percaya diri dan aktif selama proses pembelajaran (Nooviar et al., 2024).



Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi metode gamifikasi pada materi Pendidikan Agama Islam siswa di SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif di lingkungan sekolah.

Di SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga, banyak siswa yang menghadapi tantangan untuk memahami konsep-konsep dalam materi Pendidikan Agama Islam. Hal ini terjadi karena sifat materi Pendidikan Agama

Islam yang sering kali cukup kompleks dan tidak mudah dipahami dengan metode yang itu-itu saja. Pendekatan pembelajaran yang monoton, seperti ceramah atau diskusi satu arah, terkadang membuat siswa merasa bosan dan kurang terlibat dalam pembelajaran. Selain itu, rendahnya motivasi belajar juga menjadi salah satu faktor utama yang menghambat proses pembelajaran, terutama di kelas dengan karakteristik dan kebutuhan belajar yang lebih spesifik. Banyak siswa yang merasa kesulitan dalam memotivasi diri untuk mendalami materi PAI, apalagi dengan adanya keterbatasan metode yang digunakan oleh pengajar.

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa penguasaan materi PAI masih berada pada tingkat yang kurang memadai. Masalah utama yang ditemukan antara lain adalah rendahnya motivasi belajar siswa, kurangnya variasi dalam metode pengajaran, serta terbatasnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran. Pengajaran yang terkesan monoton dan tidak sesuai dengan karakteristik siswa juga menjadi salah satu penyebab utama rendahnya penguasaan materi. Guru Pendidikan Agama Islam di SMK Muhammadiyah 1 Purbalingga seringkali merasa kesulitan dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menarik bagi siswa. Oleh karena itu, diharapkan penerapan metode gamifikasi pada materi PAI bisa memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari latar belakang yang telah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti yaitu :

1. Bagaimana implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran Al-Islam?
2. Apa saja faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran Al-Islam?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Menjelaskan implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran Al-Islam, termasuk strategi yang digunakan, bentuk gamifikasi yang diterapkan, serta dampaknya terhadap proses pembelajaran.
2. Menganalisis faktor pendukung dan penghambat dalam implementasi metode gamifikasi dalam pembelajaran Al-Islam, baik dari aspek siswa, guru, sarana prasarana, maupun lingkungan pembelajaran.

### **D. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah di kemukakan diatas, maka penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

#### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman saya tentang pengembangan media pembelajaran, khususnya dalam konteks gamifikasi. Dengan memahami berbagai teori dan praktik yang ada, saya dapat meningkatkan kompetensi dalam bidang ini.

Penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya literatur yang ada mengenai gamifikasi dalam pendidikan. Dengan menyajikan hasil penelitian yang konkret, diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang tertarik pada topik ini.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Kepala Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi acuan bagi kepala sekolah dalam merancang kebijakan yang mendorong penggunaan metode pembelajaran inovatif. Dengan mengadopsi gamifikasi, diharapkan kualitas pendidikan di sekolah dapat meningkat, serta mendorong lingkungan belajar yang lebih aktif dan interaktif.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini memberikan wawasan praktis bagi para guru tentang bagaimana menerapkan elemen-elemen gamifikasi dalam proses pembelajaran. Dengan pemahaman yang lebih baik, guru dapat merancang kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif, sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa.

### c. Bagi Peserta Didik

Penerapan metode pembelajaran berbasis gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, siswa dapat lebih terlibat dalam proses belajar, yang pada gilirannya dapat membantu mereka mencapai hasil belajar yang lebih baik.

### d. Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat menjadi referensi penting bagi saya dan peneliti lain dalam mengembangkan studi lanjutan mengenai efektivitas gamifikasi di berbagai konteks pendidikan. Hasil penelitian ini

diharapkan dapat memberikan inspirasi dan dasar yang kuat untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan gamifikasi dan inovasi dalam pendidikan.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bermanfaat bagi peneliti dan institusi pendidikan, tetapi juga dapat memberikan dampak positif yang luas dalam peningkatan kualitas pendidikan secara keseluruhan. Melalui penerapan gamifikasi, diharapkan proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis dan menyenangkan, sehingga dapat mencapai hasil yang optimal bagi semua pihak yang terlibat.

