

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembukaan Undang-Undang Dasar 1945, dinyatakan bahwa visi negara yaitu untuk memajukan kecerdasan masyarakat. Pasal 1 ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003 mengenai sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa: "Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara". (Desi et al, 2022: 4)

Pendidikan merupakan suatu prosedur yang mana harus ditempuh oleh seorang guru dalam menjalankan aktivitas pendidikan agar dapat mencapai tujuan dalam mencapai kompetensi yang telah direncanakan. Adapun Kedudukan guru sangat penting dalam pendidikan di sekolah yang mana itu sangat bertolak belakang dari tugas dan tanggung jawab dari guru yang berat yaitu untuk mencerdaskan anak bangsa. Selain itu tugas guru tidak hanya itu tetapi seorang guru seharusnya juga dapat memberikan peserta didiknya ilmu pengetahuan, pengalaman, dan keteladanan didalam kehidupan sehari-hari.

Di Era Revolusi Industri 4.0 ini yang tengah melanda seluruh penjuru kehidupan, menjadikan pendidikan di sekolah sekolah mau tidak mau harus bisa beradaptasi dengan perkembangan teknologi saat ini, salah satu contoh yaitu

membuat proses mengajar menjadi kondusif dan menyenangkan bagi peserta didik dengan memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai.

Media pendidikan merupakan alat bantu yang mana digunakan dalam pembelajaran, biasanya mencakup berbagai jenis alat atau bahan pembelajaran ini dipakai untuk mendukung siswa dalam memahami serta menguasai materi ajar. Media tersebut bisa terdiri dari barang fisik, teknologi, atau gabungan keduanya yang dirancang untuk menyampaikan informasi dengan cara yang lebih efisien dan membantu dalam pemahaman serta penyimpanan konsep pembelajaran.

Salah satu contoh dari media pembelajaran yaitu media gamifikasi, Media gamifikasi merupakan penerapan elemen-elemen permainan di luar konteks permainan untuk mempengaruhi perilaku atau sikap, khususnya dalam pembelajaran. Secara sederhana, gamifikasi adalah penggunaan desain dan prinsip permainan dalam situasi non-permainan, seperti mendapatkan poin virtual, menyelesaikan tugas untuk maju ke level berikutnya, atau memecahkan masalah menggunakan karakteristik elemen permainan. Dengan media gamifikasi ini, hendaknya seorang guru mampu membuat pembelajaran didalam kelas menjadi lebih hidup dan berwarna.

Guru juga memiliki peran yang sangat penting untuk membangkitkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. Sehingga untuk menarik perhatian dalam memotivasi belajar siswa, seorang guru yang mempunyai media pembelajaran yang tepat, maka dapat membangun motivasi belajar siswa. Motivasi Belajar pada hakikatnya yaitu suatu dorongan eksternal dan internal pada siswa - siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, dengan

beberapa indikator atau unsur yang mendukung”. Sehingga Motivasi belajar mempunyai peran yang besar dalam menentukan keberhasilan seorang siswa. Dengan adanya motivasi belajar maka prestasi belajar akan menjadi optimal. (Hamzah B. Uno. 2008 : 23).

Motivasi belajar adalah hal yang harus dicapai oleh setiap guru dalam perannya untuk menumbuhkan semangat belajar di sekolah. Apabila siswa kurang mempunyai motivasi maka dapat berdampak terhadap hasil belajar. Dengan rendahnya hasil belajar peserta didik serta kesulitan siswa dalam memahami materi dan kurang termotivasi dalam belajar merupakan kebiasaan belajar buruk (Nabillah & Abadi, 2019: 659-663).

Pada penelitian ini, peneliti akan melakukan penelitian di MTs Al Iman Ngadirojo, Wonogiri. MTs Al Iman yang mana merupakan sebuah lembaga pendidikan swasta berlokasi di Jl. Raya Wonogiri - Ponorogo Km. 9 Sanggrahan Rt 001/008, Ngadirojo, Kabupaten Wonogiri, Jawa Tengah, berdiri dengan penuh semangat dalam upaya untuk mencetak generasi penerus yang berakhlak baik dan memiliki pengetahuan. Institusi ini telah beroperasi resmi sejak tanggal 5 Juli 2010 berdasarkan SK Operasional No. D/Kw/MTs/219/2010.

Dari beberapa informasi yang peneliti ketahui, yang bersumber dari kepala sekolah dan guru yang ada disana, di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri ini, masih banyak ditemui rendahnya motivasi peserta didik dalam kegiatan belajar dan kurangnya kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak.

Menurut kepala sekolah rendahnya motivasi belajar ini mungkin juga dipengaruhi beberapa faktor, baik dari internal maupun eksternal. Selain itu terdapat juga permasalahan pada penggunaan media pembelajaran gamifikasi yang digunakan guru dalam pembelajaran seperti desain media pembelajaran yang kurang efektif, banyaknya siswa yang lebih fokus pada permainan dan keterbatasan dana dalam menggunakannya. Oleh karena itu, peneliti akan meneliti hubungan media pembelajaran yakni media gamifikasi dengan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak ada di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri ini.

Berdasarkan observasi tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pengaruh media gamifikasi dengan mengambil judul “Hubungan Penggunaan Media Gamifikasi dengan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di Mts Al Iman Ngadirojo Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026”.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri.
2. Kurangnya kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas pada mata pelajaran Akidah Akhlaq.
3. Penggunaan desain media pembelajaran yang kurang efektif.

4. Banyaknya siswa yang lebih terfokus pada permainan ketika pembelajaran berlangsung.
5. Terdapat keterbatasan dana dalam menggunakan media Pembelajaran Gamifikasi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disusun oleh penulis, maka dalam penelitian ini perlu adanya pembatasan masalah agar pengkajian penelitian ini terfokus dan terarah. Maka dalam penelitian ini hanya membatasi pada masalah pengaruh penggunaan media gamifikasi terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan media gamifikasi pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri ?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri ?
3. Seberapa besar hubungan penggunaan media gamifikasi dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri ?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media gamifikasi pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri.
2. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri.

3. Untuk mengetahui hubungan penggunaan media gamifikasi dengan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Akidah Akhlak di MTs Al Iman Ngadirojo Wonogiri.

F. Manfaat penelitian

1. Manfaat secara Teoritis:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan teori pembelajaran yang sudah ada, model pembelajaran yang efektif dan teori gamifikasi yang digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan motivasi belajar bagi siswa dalam pembelajaran di sekolah.

Manfaat untuk ilmu pengetahuan:

- a. Meningkatkan pemahaman siswa tentang hubungan media gamifikasi untuk meningkatkan motivasi pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
- b. Untuk mengidentifikasi faktor – faktor yang dapat mempengaruhi kepercayaan diri siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak.
- c. Sebagai bahan acuan dan referensi pada penelitian sejenis yang akan dilakukan dimasa yang akan datang.

Manfaat untuk pendidikan :

- a. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dilakukan di sekolah dengan mengembangkan metode pembelajaran yang efektif
- b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan motifasi belajar dan kepercayaan diri siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.

Manfaat untuk Masyarakat :

- a. Meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya pendidikan dalam meningkatkan kualitas hidup.
- b. Meningkatkan kesadaran masyarakat untuk berpartisipasi dalam pendidikan dengan mengembangkan program pendidikan yang efektif.

2. Manfaat Praktis

- a. Meningkatkan motivasi belajar bagi siswa.
- b. Meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran
- c. Meningkatkan efektifitas pengajaran dengan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik.