

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya pengembangan kemampuan individu melalui berbagai cara bimbingan, pengajaran, dan pembelajaran yang dilaksanakan secara formal ataupun non-formal. Sedangkan pendidikan Islam adalah proses pembelajaran untuk mengembangkan potensi manusia yang di milikinya secara lengkap berdasarkan prinsip-prinsip ajaran islam untuk membentuk baik akal pikiran, mental maupun moral, untuk menjalankan fungsi manusia yaitu sebagai seorang-Nya dan juga sebagai khalifah di muka bumi (Sesmiarni, 2015 : 234). Hal ini sejalan dengan penjelasan hadist yang berbunyi:

مَنْ أَرَادَ الدُّنْيَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَ الْآخِرَةَ فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ، وَمَنْ أَرَادَهُمَا فَعَلَيْهِ بِالْعِلْمِ

Artinya: *"Barangsiapa yang hendak menginginkan dunia, maka hendaklah ia menguasai ilmu. Barangsiapa menginginkan akhirat hendaklah ia menguasai ilmu, dan barangsiapa yang menginginkan keduanya (dunia dan akhirat) hendaklah ia menguasai ilmu," (HR Ahmad)*

Masykur (2015 : 87) mengenalkan fungsi mempersiapkan siswa menjadi anggota masyarakat yang memahami dan mengamalkan nilai-nilai ajaran agama Islam. Nilai-nilai tersebut relatif tetap atas pola-pola tingkah laku, peranan-peranan, dan relasi-relasi yang terarah dalam mengikat individu yang mempunyai otoritas formal dan sanksi hukum, guna tercapainya kebutuhan-kebutuhan dasar. Fungsi-fungsi dari beberapa

penulis tersebut memberikan informasi kepada kita beberapa hal penting. Pertama, PAI memiliki fungsi keunggulan baik pembelajaran maupun output yang dihasilkan, yakni siswa dengan pribadi insan kamil. Hal ini sejalan dengan penjelasan QS. Al-Baqarah ;129 yang berbunyi:

رَبَّنَا وَابْعَثْ فِيهِمْ رَسُولًا مِنْهُمْ يَتْلُو عَلَيْهِمْ آيَاتِكَ وَيُعَلِّمُهُمُ الْكِتَابَ وَالْحِكْمَةَ وَيُزَكِّيهِمْ إِنَّكَ أَنْتَ

الْعَزِيزُ الْحَكِيمُ ﴿١٢٩﴾

Artinya “Ya Tuhan kami, utuslah di antara mereka seorang rasul dari kalangan mereka, yang membacakan kepada mereka ayat-ayat-Mu, mengajarkan kitab suci dan hikmah (sunah) kepada mereka, dan menyucikan mereka. Sesungguhnya Engkau adalah Yang Mahaperkasa lagi Mahabijaksana.”

Kedua, PAI memiliki fungsi penanaman nilai-nilai Islami melalui pembelajaran yang bermutu. Hal ini sesuai dengan penjelasan dalam QS. Lukman ;13 yang berbunyi :

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لَابْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تَشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ ﴿١٣﴾

Artinya “(Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatinya, “Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah! Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar.”

Ketiga, PAI dengan fungsi *rahmatan li al’alamin* yang berarti bahwa siswa, Baik dalam kehidupan pribadi dan sosialnya mampu menebarkan kedamaian sebagai esensi ajaran agama Islam (Firmansyah, 2019 : 86), Hal ini sejalan dengan penjelasan QS. Al-Anbiya’ ; 107 yang berbunyi :

وَمَا أَرْسَلْنَاكَ إِلَّا رَحْمَةً لِّلْعَالَمِينَ ﴿١٠٧﴾

Artinya “Kami tidak mengutus engkau (Nabi Muhammad), kecuali sebagai rahmat bagi seluruh alam.”

Membangun sekolah unggulan di tingkat SMP dengan pengembangan sumber daya manusia (SDM) menjadi fokus utama. Sekolah berperan penting dalam mempersiapkan siswa menghadapi tantangan masa depan dengan membekali mereka keterampilan yang relevan, melalui kurikulum yang menekankan pengembangan karakter, spiritualitas, dan keterampilan praktis. Pendidikan di SMP harus berorientasi pada keterampilan nyata yang bisa diterapkan, menggunakan metode pembelajaran berbasis proyek dan kolaborasi. Pendidikan era modern telah menjadi kebutuhan penting yang harus dipenuhi oleh setiap individu. Seperti yang dijelaskan (Suryabrata, 2018 : 35) : bahwa, "Seiring dengan perkembangan zaman, tuntutan pendidikan semakin dibutuhkan dalam kehidupan ini. Seseorang yang tidak memiliki pendidikan akan dipastikan mengalami kesulitan dalam menjalani hidupnya".

Pendidikan dalam kacamata Islam menempati posisi yang sangat penting bagi setiap individu. Islam tidak pernah mengajarkan umatnya untuk berhenti menuntut ilmu, karena ilmu dapat diperoleh di mana saja dan kapan saja. Semakin tinggi pengetahuan seseorang, semakin besar kesadarannya bahwa masih banyak hal yang belum ia ketahui. Hal ini sejalan dengan apa yang dijelaskan dalam Al-Qur'an, Surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا

فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ ﴿٧٨﴾

Artinya:

“Niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antara kamu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan.”

Dan diperkuat oleh sabdanya nabi Muhammad SAW yang berbunyi:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib bagi setiap muslim.” (HR. Muslim)

Paradigma pendidikan yang terdahulu, siswa biasanya bersikap pasif di dalam kelas, merasa cukup hanya dengan menerima materi tanpa terlibat aktif. Metode pengajaran yang digunakan guru sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Siswa sebenarnya memiliki berbagai potensi yang seharusnya bisa dimanfaatkan untuk meningkatkan kreativitas mereka dalam proses belajar. Dalam Surah An-Nahl ayat 78, Allah SWT berfirman:

وَاللَّهُ أَخْرَجَكُمْ مِنْ بُطُونِ أُمَّهَاتِكُمْ لَا تَعْلَمُونَ شَيْئًا وَجَعَلَ لَكُمُ السَّمْعَ وَالْأَبْصَارَ وَالْأَفْئِدَةَ لَعَلَّكُمْ تَشْكُرُونَ ﴿٧٨﴾

Artinya:

“Dan Allah mengeluarkan kamu dari perut ibumu dalam keadaan tidak mengetahui sesuatu pun, dan Dia memberimu pendengaran, penglihatan dan hati nurani, agar kamu bersyukur.”

Tafsir ayat di atas menjelaskan bahwa, manusia memiliki potensi sebagai sumber untuk mendapatkan pengetahuan, sejak dilahirkan di bumi yaitu berupa penglihatan, pendengaran, dan hati. Potensi tersebut akan terus

bertumbuh melalui pengalaman hidup manusia. Dikatakan, bahwa dari keseluruhan potensi tersebut yang utama adalah hati. Hati adalah akal yang mengatur baik buruknya manusia. Tujuan potensi tersebut agar manusia dapat mengabdikan di muka bumi ini yang Allah amanahkan sebagai pemimpin untuk menyadari rasa syukur bahwa satu-satunya anugerah dan akan kembali hanya kepada Allah. Disinilah, esensi ruh spiritual perlu dihidupkan yang

Pendidikan dan pengajaran memainkan peran yang sangat krusial dalam membentuk generasi Islam yang memiliki wawasan Al-Qur'an. Hal ini sejalan dengan pendapat (Sajirun, 2012 : 15) mengatakan bahwa Al-Qur'an sangat urgen diajarkan sejak dini mengingat itu merupakan kitab suci yang menjadi pegangan utama dan sebagai dasar untuk mempelajari ilmu-ilmu lainnya. Mengajarkan Al-Qur'an sejak dini agar jiwa anak tumbuh diatas didapatkan melalui proses Pendidikan.(Musthofa & Putri, 2022 :46) menyatakan bahwa fitrah dan cahaya hikmah sehingga terbentuk karakter yang shaleh karena Al-Qur'an salah satu pilar dari pilar-pilar islam. Al-Qur'an kitab suci bagi umat Islam yang diiturunkan secara berkala atau berangsur-angsur pada nabi Muhammad SAW melalui perantara malaikat Jibril. Pembelajaran AlQur'an penting diberikan pada anak usia dini sebagai generasi penerus bangsa. Al-Qur'an diturunkan sebagai petunjuk atau pedoman bagi umat manusia dalam menjalankan kehidupan di dunia dan sebagai bekal menuju kehidupan akhirat. Khaerul dan Haramain (2018 :148) menyatakan bahwa karena Al-Qur'an adalah

landasan utama umat Islam, pendidikan dasar Al-Qur'an sebaiknya dimulai sejak usia dini.

Tujuan pendidikan tidak hanya terfokus pada pengembangan potensi siswa, tetapi juga pada penciptaan model-model pembelajaran yang inovatif dan efektif. Hal ini bertujuan agar potensi yang dimiliki siswa dapat disampaikan secara optimal dan menjadi bekal dalam menjalani kehidupan. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan proses pendidikan yang bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai ajaran Islam kepada siswa, baik dari segi akidah (keyakinan), ibadah (praktik keagamaan), akhlak (moral), maupun sejarah Islam. Pembelajaran ini bertujuan membentuk pribadi muslim yang beriman, bertakwa, dan berakhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari yang akan ditanamkan dan dikembangkan dalam diri siswa. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan agama islam tidak hanya berfokus pada aspek teoritis yang bersifat kognitif, tetapi juga mampu mengubah sikap (afektif) dan perilaku (psikomotorik) siswa agar mencerminkan nilai-nilai ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kata lain, Pendidikan Agama Islam bertujuan membentuk karakter dan kepribadian yang islami, tidak sebatas pengetahuan, tetapi juga pengalaman. Menurut M. Fatchurrohman S.Ag.,M.S.I. dalam jurnalnya bahwa salah satu masalah yang dihadapi dunia pendidikan kita adalah masalah lemahnya proses pembelajaran. Kegagalan pendidik dalam menyampaikan materi ajar selalu bukan karena ia kurang menguasai bahan, tetapi karena ia tidak tahu bagaimana cara menyampaikan materi pelajaran

tersebut dengan baik dan tepat sehingga peserta didik dapat belajar dengan suasana yang menyenangkan dan juga mengasyikkan.

Berdasarkan hasil observasi yang penulis lakukan di lokasi penelitian, yaitu Sekolah Menengah Pertama Bina Insani Wonogiri, proses pembelajaran masih didominasi oleh metode ceramah, sehingga pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Selain itu, pada jam pelajaran terakhir, banyak siswa yang terlihat tidak antusias untuk melanjutkan pembelajaran karena suasana yang membosankan. Keadaan tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif, karena siswa tidak memberikan respons yang baik terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga suasana kelas menjadi monoton. Jika dilihat dari metode pembelajaran yang digunakan, model pembelajaran konvensional ini sangat mempengaruhi hasil belajar siswa secara negatif.

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam memerlukan perubahan metode pembelajaran yang seharusnya diterapkan oleh guru. Pada metode konvensional, guru berperan sebagai penyampai informasi, sementara siswa hanya mendengarkan, mencatat, dan menyimak materi. Hal ini menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang interaktif, sehingga siswa cenderung pasif dan suasana pembelajaran terasa monoton. Perspektif pembelajaran siswa adalah individu yang aktif serta memiliki kemampuan dan potensi yang perlu dikembangkan secara maksimal. Untuk mencapai hasil yang optimal, model pembelajaran yang digunakan haruslah efektif dan sesuai dengan konsep yang diajarkan. Dengan demikian, siswa

tidak hanya menjadi pengamat, tetapi juga tetap termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Penerapan metode pembelajaran *gamifikasi*, setiap siswa didorong untuk terlibat aktif melalui elemen-elemen permainan seperti poin, level, *badge*(lencana), tantangan, dan *leaderboard* yang dirancang untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar. Metode ini tidak hanya membantu siswa memahami secara kognitif, tetapi juga menumbuhkan semangat berkompetisi secara sehat dan meningkatkan keterlibatan emosional dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa hal yang telah dipaparkan dalam penelitian ini, diketahui bahwa di SMP Bina Insani Wonogiri belum menerapkan metode kooperatif tipe *gamifikasi*. Sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran *Tipe Gamifikasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026."

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Siswa cenderung bersikap pasif dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Guru masih menerapkan metode ceramah, dalam pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
3. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih tergolong rendah

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terfokus dan terhindar dari penyimpangan, diperlukan pembatasan masalah. Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh Model Pembelajaran *Tipe Gamifikasi* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Bina Insani Wonogiri tahun ajaran 2025/2026.
2. Penelitian ini mengambil sampel pada siswa kelas VII.
3. Hasil belajar yang diteliti dibatasi pada materi pembelajaran tentang Rukun Iman.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026

setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional?

3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran kooperatif *tipe gamifikasi* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di SMP Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif *tipe gamifikasi* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026, setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe gamifikasi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan penggunaan model pembelajaran *tipe gamifikasi* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas VII di Sekolah Menengah Pertama Bina Insani Wonogiri Tahun Ajaran 2025/2026.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoretis penelitian ini dapat memperluas wawasan dan menjadi referensi untuk mengetahui pembelajaran menggunakan metode *tipe gamifikasi* terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat bagi pihak- pihak yang terlibat dalam penelitian ini:

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk meningkatkan prestasi, keaktifan siswa dan kualitas dalam proses belajar mengajar.

b. Bagi Guru

Memberikan gambaran kepada siswa tentang model pembelajaran *tipe gamifikasi* serta dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memilih model pembelajaran.

c. Bagi Siswa

Menciptakan nuansa belajar yang menyenangkan dan melatih kemampuan berkomunikasi dan bekerja sama dalam kelompok.