

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah pondasi dari suatu negara. Pendidikan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan progresif apabila didukung oleh penguasaan pengetahuan serta keterampilan yang baik. Berdasarkan UU Sisdiknas No. 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mampu mengembangkan potensi dirinya agar memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang dibutuhkan untuk dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Agustin, dkk., 2023: 36).

Dalam Islam, pendidikan memiliki beberapa dalil yang ditunjukkan oleh Allah secara langsung maupun melalui perantara utusan-Nya dalil-dalil tersebut antara lain:

طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيضَةٌ عَلَى كُلِّ مُسْلِمٍ

Artinya: “Menuntut ilmu itu wajib atas setiap Muslim.” (HR. Ibnu Majah No. 224)

Ki Hajar Dewantara (Febriyanti, 2021:1633) mengartikan pendidikan sebagai usaha untuk mengembangkan budi pekerti (kekuatan

batin dan karakter), pikiran (intelektual) dan tubuh anak, guna mencapai kesempurnaan hidup dan kesesuaian dengan dunia sekitar.

Bapak pendidikan Ki Hajar Dewantara (Musolin & Nisa, 2021: 4137) mengemukakan konsep Tri Sentra Pendidikan dengan menyatakan, “Di dalam hidupnya anak-anak ada tiga tempat pergaulan yang menjadi pusat pendidikan yang amat penting baginya, yaitu alam keluarga, alam perguruan, dan alam pergerakan pemuda.” Dari konsep tersebut lahir istilah Tripusat Pendidikan yang menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, meliputi tiga hal, yakni pendidikan keluarga, pendidikan sekolah, dan pendidikan masyarakat. Pendidikan formal didapatkan di sekolah. Lingkungan sekolah menjadi lingkungan yang digunakan sebagai wahana untuk mencapai keberhasilan pendidikan yang sesungguhnya, karena pada sekolah diajarkan nilai etika, spiritual yang lengkap, disiplin, ilmu pengetahuan, mental, moral dan itu semua ditumbuhkan dan dikembangkan lebih jauh (Nurbaya, dkk., 2024:175).

Untuk menciptakan fungsi pendidikan secara efisien, guru sebagai pelaku pendidikan tidak hanya cukup menguasai materi, tetapi juga harus memiliki keterampilan mengajar termasuk kemampuan dalam menggunakan model, media, dan metode yang tepat dalam proses pembelajaran (Hasanah, 2023: 6).

Pembelajaran merupakan upaya untuk menciptakan kondisi yang memungkinkan terjadi suatu kegiatan belajar (Nafrin & Hudaidah, 2021: 457). Pembelajaran dilaksanakan dengan tujuan yang sudah ditentukan

sebelumnya. Dalam pendidikan formal tujuan pembelajaran adalah agar siswa dapat memahami materi yang dipelajari dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Pendidikan terkait dengan pembelajaran PAI masih cenderung menggunakan metode ceramah. Metode ceramah merupakan salah satu metode pembelajaran tradisional yang telah lama digunakan sebagai alat komunikasi lisan antara guru dan siswa, selain itu metode ini lebih cenderung menekankan pada keaktifan guru dibandingkan dengan siswa. Aktivitas siswa dapat dikatakan hanya mendengarkan penjelasan guru dan mencatat poin-poin yang dianggap penting, sehingga keterlibatan siswa dalam pembelajaran pasif, pembelajaran menjadi tidak bermakna dan prestasi belajar siswa tidak mencapai hasil yang optimal.

Menurut Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (Hasanah, dkk., 2022:97) salah satu kegiatan yang harus guru lakukan adalah memilih dan menetapkan metode pembelajaran yang sesuai agar tujuan pengajaran tercapai secara efektif. Metode pembelajaran adalah suatu cara yang dirancang dengan teratur melalui langkah-langkah tertentu untuk mendukung jalannya proses belajar. Seorang pendidik perlu memiliki keterampilan dasar dalam memilih model dan metode pembelajaran yang sesuai dengan tujuan kurikulum dan potensi siswa. Pemilihan model dan metode yang tepat akan berpengaruh terhadap keberhasilan dan prestasi belajar siswa, karena kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh model dan metode yang diterapkan (Sephiana & Arsanti, 2022: 555).

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Budi Utomo Surakarta sebagian siswa memiliki rata-rata prestasi belajar mata pelajaran PAI yang belum maksimal. Hal tersebut dikarenakan siswa pasif dalam pembelajaran karena banyak diberikan materi yang bersifat *teks book*, kurang menarik dan variasi metode pembelajaran sehingga siswa merasa jenuh dan bosan pada saat pembelajaran.

SMP Budi Utomo Surakarta merupakan salah satu sekolah yang tergolong kurang dalam penerapan metode pembelajaran yang bervariasi sehingga pembelajaran menjadi kurang maksimal. Hal tersebut ditandai dengan proses pembelajaran yang monoton dan cenderung hanya mengandalkan metode ceramah sehingga berdampak kurang baik terhadap prestasi belajar siswa. Melihat hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran dapat tercapai apabila menggunakan metode pembelajaran yang tepat. Peserta didik harus mendapatkan pengajaran PAI dengan cara yang mudah diterima dan menyenangkan. Salah satu metode pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran PAI adalah metode *game based learning*.

Pemilihan metode *game based learning* diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan efektif. *Game based learning* adalah metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan yang dirancang khusus membantu proses pembelajaran. Pada pembelajaran ini siswa dituntut untuk belajar, tetapi dengan pendekatan bermain (Kembau, dkk., 2023:10216).

Dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PAI di Sekolah Menengah Pertama Budi Utomo Surakarta Tahun 2024/2025**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Aktivitas pembelajaran menggunakan metode pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi.
2. Rendahnya prestasi belajar peserta didik.
3. Metode pembelajaran yang kurang menarik dan bervariasi yang digunakan oleh guru menyebabkan pasifnya siswa dalam pembelajaran, merasa jenuh dan bosan.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah tentunya bertujuan untuk mengetahui masalah yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini agar tidak terlalu luas pembahasannya, maka penulis membatasi pada metode *game based learning* dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI pada siswa kelas VII.

D. Perumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah di atas maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat penerapan metode *game based learning* di SMP Budi Utomo Surakarta Tahun 2024/2025?
2. Bagaimana tingkat prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Budi Utomo Surakarta Tahun 2024/2025?
3. Seberapa besar pengaruh metode *game based learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Budi Utomo Surakarta Tahun 2024/2025?

E. Tujuan Penelitian

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

1. Besar tingkat metode *game based learning* di SMP Budi Utomo Surakarta Tahun 2024/2025.
2. Tingkat prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Budi Utomo Surakarta Tahun 2024/2025.
3. Besarnya pengaruh metode *game based learning* terhadap prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMP Budi Utomo Surakarta Tahun 2024/2025.

F. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang hasil yang diperoleh oleh peserta didik, penelitian ini juga berfungsi sebagai gambaran awal mengenai pentingnya metode yang harus digunakan guru PAI untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

1. Secara Teoritis

- a. Dapat menambah kajian ilmiah yang berkaitan dengan metode guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.
- b. Dapat menambah wacana baru sehingga dapat menambah wawasan bagi pembacanya.
- c. Sebagai sumbangan terhadap keilmuan, sebagai wacana baru dalam bidang pendidikan khususnya mengenai metode guru dalam meningkatkan prestasi belajar bagi SMP Budi Utomo Surakarta.

2. Praktis

- a. Bagi Peneliti: Dapat menambah pengalaman dan wawasan langsung tentang cara meningkatkan prestasi belajar siswa melalui metode *game based learning*.
- b. Bagi Guru: Sebagai masukan untuk menemukan pendekatan pengajaran yang lebih baik bagi siswa sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar siswa.
- c. Bagi Siswa:
 - 1) Untuk mempermudah siswa dalam mempelajari mata pelajaran PAI.
 - 2) Untuk meningkatkan prestasi belajar.

d. Bagi Orang tua:

- 1) Memiliki anak yang memiliki prestasi belajar tinggi.
- 2) Sebagai acuan untuk mendidik putra-putri mereka terutama saat berada di rumah sehingga kelak bisa berguna bagi agama dan lingkungan.