

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah segala bentuk pengalaman hidup berupa pembelajaran dalam berbagai lingkungan yang berlangsung terus menerus sepanjang hidup dan mempunyai dampak positif terhadap pertumbuhan dan perkembangan individu. Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting dan tidak akan bisa lepas dari kehidupan manusia. Pendidikan mampu menciptakan manusia yang berkualitas, berkarakter, dan berintelektual. Pendidikan mempengaruhi banyak hal dalam kehidupan setiap manusia, semakin baik pendidikan yang diperoleh seseorang maka akan semakin baik pula potensi kehidupan masa depan yang akan didapatkan. Hal tersebut karena pendidikan mampu mengembangkan seluruh potensi setiap manusia untuk dapat menghadapi berbagai hal yang akan terjadi dalam kelangsungan hidupnya.¹

Menurut Ki hajar Dewantara, pendidikan adalah proses mengarahkan seluruh kemampuan dasar yang ada pada anak sebagai individu ataupun sebagai anggota masyarakat dalam mencapai keselamatan dan kebahagiaan yang setinggi-tingginya.² Dari definisi diatas menjelaskan bahwa upaya pendidikan adalah untuk mengarahkan seluruh potensi anak secara maksimal sehingga terwujud kepribadian yang mulia dan membawa pada kualitas hidup yang sebaik-baiknya. Hal tersebut membuktikan bahwa pendidikan memiliki peran penting untuk kemajuan peradaban bangsa dan dalam peningkatan kualitas keimanan dan ketaqwaan. Peran tersebut sangat sesuai dengan fitrah manusia, salah satunya adalah fitrah beragama. Dengan demikian pendidikan agama sangat penting bagi manusia, terutama pendidikan agama Islam dimana mayoritas warga negara Indonesia beragama Islam.³

¹ Yayan Alpian, M.Pd, dkk, “*Pendidikan Bagi Manusia*”, Jurnal Pendidikan, Vol. 1 No. 1 (Februari, 2019), hal 67.

² Alisuf Sabri, *Ilmu Pendidikan*. (Cet. I, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1999), hal 5.

³ Mardinal Tarigan, “*Filsafat Pendidikan Ki Hajar Dewantara dan Perkembangan Pendidikan di Indonesia*”, Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Vol. 3 No. 1 (2022), hal 150.

Menurut Al-Ghazali, pendidikan agama Islam ialah pendidikan yang bertujuan untuk membentuk insan mulia di dunia dan akhirat. Manusia yang mampu mencapai kesempurnaan ialah dia yang mau berusaha menuntut ilmu dan mampu mengamalkan keutamaan ilmu yang dipelajarinya.⁴ Bagi Al-Ghazali ilmu adalah bentuk taqarrub kepada Allah Swt. dan tidak mungkin ada yang mampu sampai kepada-Nya tanpa ilmu. Allah Swt. berfirman dalam Al-Qur'an Surah At-Taubah ayat 122, yang berbunyi:

وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا
فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

Artinya :

“Dan tidak sepatutnya orang-orang mukmin itu semuanya pergi (ke medan perang). Mengapa sebagian dari setiap golongan di antara mereka tidak pergi untuk memperdalam pengetahuan agama mereka dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali, agar mereka dapat menjaga dirinya.” (QS. At Taubah: 122).⁵

Menuntut ilmu terutama ilmu agama Islam adalah wajib bagi setiap muslim, bahkan diterangkan dalam ayat Al-Qur'an diatas bahwa kedudukan menuntut ilmu itu memiliki kesamaan derajatnya dengan pergi berperang untuk jihad di jalan Allah Swt. Menuntut ilmu menentukan kebahagiaan hidup di dunia dan akhirat. Tanpa adanya ilmu, manusia tidak akan bisa melakukan berbagai hal dalam kehidupan. Mencari nafkah perlu ilmu, beribadah perlu ilmu, bahkan persoalan dasar seperti makan dan minum juga memerlukan ilmu. Menuntut ilmu sudah menjadi keharusan setiap individu, apalagi berkaitan pada kewajiban seseorang sebagai hamba Allah Swt. Seseorang

⁴ Devi Syukri Azhari dan Mustapa, “Konsep Pendidikan Islam Menurut Imam Al-Ghazali”, Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 04 No. 02, (2021), hal 272.

⁵ Ziyad Qur'an, QS. At Taubah/9:122.

tidak akan bisa memperoleh kebahagiaan dan keselamatan dunia akhirat, apabila tidak mampu memahami kewajiban seorang hamba tersebut.⁶

Pendidikan agama Islam bukan hanya sekedar proses penanaman nilai moral, melainkan juga untuk membentengi diri dari pengaruh negatif globalisasi. Nilai-nilai moral yang ditanamkan oleh pendidikan agama Islam harus mampu berperan sebagai kekuatan dalam menghadapi kebodohan dan keterbelakangan sosial budaya dan ekonomi. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan agama Islam memiliki peran penting dalam proses pembentukan individu yang tidak hanya cerdas, melainkan juga memiliki kepribadian dan pemahaman beragama yang baik.⁷

Berdasarkan teori terkait Pendidikan Agama Islam diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bertujuan untuk menjadikan seseorang menjadi muslim sejati yang mempunyai pengetahuan luas dan memiliki sikap dan tingkah laku yang sesuai dengan ajaran agama Islam. Melihat tujuan Pendidikan Agama Islam diatas, maka diperlukan seorang guru yang profesional dalam mengelola kegiatan pembelajaran pendidikan agama Islam di sekolah. Kecakapan guru ketika mengelola kelas menjadi tuntutan dan kebutuhan untuk dapat mendorong peserta didik aktif dalam proses pembelajaran. Guru merupakan faktor dominan dalam menciptakan keberhasilan proses pembelajaran, untuk mencapai keberhasilan tersebut dibutuhkan kesiapan dari pendidik dan peserta didik. Kesiapan peserta didik bisa dilihat dari minat belajar peserta didik itu sendiri, dengan adanya minat belajar, maka akan membantu peserta didik untuk dapat mencapai keberhasilan belajarnya. Keberhasilan itu tidak hanya berupa nilai ataupun prsetasi saja, melainkan juga berupa perubahan tingkah laku pada peserta didik tersebut.⁸

⁶ Wikhdaton Khasanah, "Kewajiban Menuntut Ilmu dalam Islam", Jurnal Riset Agama, Vol. 01 No. 02, (2021), hal 297.

⁷ Devi Syukri Azhari, "Konsep Pendidikan Islam Menurut Imam Al-Ghazali ", Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran, Vol. 4 No. 2 (Desember 2021), hal 272.

⁸ Suci Trismayanti, "Strategi Guru dalam Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar", Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 17 No. 2, (2019), hal 143-144.

Pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI), tinggi rendahnya minat belajar sangat ditentukan oleh faktor-faktor dalam pembelajaran seperti guru, peserta didik, media pembelajaran, dan lingkungan. Guru terkadang hanya menggunakan buku paket, LKS, dan sesekali PPT dalam proses pembelajarannya, sehingga peserta didik akan cepat merasa bosan dan pasif akibat pembelajaran PAI yang monoton. Media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk membangkitkan minat dan keaktifan peserta didik. Pengembangan media pembelajaran yang inovatif perlu dilaksanakan pada dunia pendidikan era sekarang. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat disampaikan dengan efektif dan efisien. Manfaat media pembelajaran yaitu, memberikan pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga materi pembelajaran bisa diajarkan secara sistematis dan tentunya membantu penyajian materi supaya lebih menarik untuk meningkatkan minat belajar peserta didik.⁹

Terkait dengan permasalahan diatas, penulis tertarik untuk dapat mengembangkan *Game Based Learning* (GBL) dengan media pembelajaran yang menarik yaitu dengan permainan *Squid game* dalam pembelajaran PAI. GBL merupakan salah satu metode pemanfaatan permainan di dalam proses pembelajaran dengan cara menggabungkan permainan didalam kegiatan pembelajaran. Menurut Soeheri, penerapan metode *Game Based Learning* menghasilkan pembelajaran yang tidak hanya menarik tetapi juga memotivasi karena bentuk medianya berupa permainan dengan permasalahan yang menarik minat peserta didik.¹⁰ GBL memungkinkan peserta didik agar memiliki motivasi untuk bisa terlibat dengan materi pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bersifat dinamis, sehingga memudahkan peserta didik dalam menyerap materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. GBL juga memberikan dampak positif dalam kegiatan pembelajaran, yaitu dapat

⁹ Teni Nurita, “*Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*”, Vol. 3 No. 1 (2018), hal 171-186

¹⁰ Soehari. *DGBL-ID (Digital Game Based Learning) Sebagai Arsitektur Perancangan Game Edukasi*. Vol. 06 No.1 (2016), hal 71–80.

meningkatkan minat dan motivasi peserta didik dalam belajar, sebagai upaya mengurangi rasa bosan.

Media tersebut diharapkan mampu menjadi inspirasi bagi setiap guru terutama pada guru PAI, supaya kegiatan pembelajaran didalam kelas lebih menyenangkan dan peserta didik dapat belajar dengan aktif. Ide untuk mengembangkan *Game Based Learning* dengan media permainan *Squid game* terinspirasi dari penelitian terdahulu yaitu penelitian yang dilakukan oleh Ajeng Fani Yustina dengan judul “*Game Based Learning* Matematika dengan Metode *Squid game* dan *Among us*”. Berdasarkan hasil kajian literatur metode *Game Based Learning* dengan permainan *Squid game* memiliki dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran peserta didik. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya perubahan perilaku peserta didik yaitu lebih memiliki minat belajar yang tinggi dalam proses pembelajaran, karena proses pembelajaran yang lebih menyenangkan.¹¹

Dari uraian latar belakang masalah yang telah dipaparkan di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait pengembangan *Game Based Learning* dengan media permainan *Squid game* di SMPN 1 Ngasem Kediri. Penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut karena menurut hasil survei melalui wawancara kepada guru PAI menunjukkan hasil bahwa memang sebagian besar peserta didik yang berada disekolah tersebut masih kurang minatnya terhadap pembelajaran PAI. Hal tersebut bisa dibuktikan dengan banyaknya kendala yang dialami oleh guru, seperti peserta didik ramai sendiri, tidak aktif mengikuti pembelajaran, dan cepat merasa bosan terhadap pembelajaran PAI yang monoton karena hanya menggunakan buku dan sesekali PPT dalam proses pembelajaran.

Penjelasan diatas terkait rendahnya minat belajar peserta didik membuat penelitian ini penting untuk dilaksanakan. Pengembangan *Game Based Learning* dengan media permainan *Squid game* merupakan salah satu upaya

¹¹ Ajeng Fani Yustina¹ dan Yahfizham, “*Game Based Learning* Matematika dengan Metode *Squid game* dan *Among us*”, Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 7 No. 1 (Desember 2022), hal 618

peneliti terhadap peserta didik agar memiliki minat belajar dan mampu aktif dalam proses pembelajaran. Permainan *Squid game* juga merupakan permainan yang sangat terkenal dikalangan anak muda, sehingga dengan media permainan *Squid game* diharapkan dapat membantu proses belajar mengajar dan komunikasi yang terjalin antara guru dan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan diatas, hasil dari penelitian ini diharapkan mampu menjadi inovasi baru terhadap pengembangan media pembelajaran yang dapat diterapkan diseluruh mata pelajaran tidak hanya PAI. Gagasan tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk penelitian dengan judul “Pengembangan *Game Based Learning* Dengan Media Permainan *Squid game* Untuk Meningkatkan Minat Belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah perencanaan pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* untuk meningkatkan minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* untuk meningkatkan minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri?
3. Bagaimanakah hasil evaluasi pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* terhadap minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang akan dicapai pada penelitian ini yaitu untuk:

1. Mendeskripsikan perencanaan pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* untuk meningkatkan minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* untuk meningkatkan minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri.
3. Mendeskripsikan hasil evaluasi pengembangan *Games Based Learning* dengan media permainan *Squid game* terhadap minat belajar PAI di SMPN 1 Ngasem Kediri.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk pada penelitian ini adalah berupa pengembangan *Game Based Learning* dengan media permainan *Squid game*. Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Jenis produk yang dihasilkan dari pengembangan tersebut yaitu dengan pembuatan sebuah produk inovatif terkait salah satu permainan *Squid game* yaitu *dalgona candy* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. Permainannya seperti dibawah ini:



Gambar 1. Permainan *Squid game* (*dalgona candy*)

2. Media yang dikembangkan peneliti tersebut dibentuk dengan cara:
Pertama, menggunakan aplikasi *canva* untuk menggambar kerangka awal, kemudian hasil kerangka di print dan ditempel diatas kardus satu persatu. Lebih jelasnya seperti dibawah ini:



Gambar 2. Spesifikasi Produk Media *Squid game (dalgona candy)*

E. Manfaat Penelitian

Penulis berharap dalam melakukan penelitian ini dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun manfaat praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dan menambah wawasan dalam dunia pendidikan, khususnya tentang pengembangan *Game Based Learning* dengan media permainan *Squid game*. Pengembangan media tersebut tidak hanya bisa dilaksanakan di pelajaran PAI saja, melainkan bisa dilaksanakan juga diseluruh mata pelajaran yang ada di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Penelitian ini membantu guru dalam melakukan inovasi dalam pembelajaran. Pengembangan media yang dibuat oleh peneliti diharapkan bisa dijadikan variasi mengajar oleh guru. Penelitian ini juga diharapkan menjadi motivasi bagi guru agar dapat memberikan media pembelajaran yang lebih kreatif sehingga peserta didik juga mampu untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dengan baik.

b. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru bagi peneliti lain tentang penelitian *Research and Development (RnD)*

terkait pengembangan *Game Based Learning* dengan media permainan *Squid game*.

F. Penegasan Istilah

1. Penegasan Konseptual

a. *Game Based Learning*

Game Based Learning (GBL) dalam pengertian bahasa Indonesia berarti pembelajaran berbasis permainan. GBL adalah metode pembelajaran dengan menggunakan permainan yang sudah dirancang khusus untuk dapat membantu proses pembelajaran. GBL mengacu pada pemberian permainan di dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan.¹²

b. Permainan *Squid game*

Squid game adalah seri drama bertahan hidup Korea Selatan yang ditayangkan pada 17 September 2021. *Squid game* mengangkat permainan anak-anak yang sederhana yang dimainkan di gang-gang lingkungan. *Squid game* telah menarik banyak perhatian sejak produksi pertama kali diumumkan, karena judul dan premisnya yang tidak biasa, skala yang belum pernah terjadi sebelumnya, dan rekam jejak yang cemerlang dari para pemain dan krunya.¹³

c. Minat Belajar

Minat adalah pemusatan perhatian atau reaksi terhadap obyek seperti situasi atau benda tertentu yang didahului perasaan senang terhadap obyek tersebut. Sedangkan minat belajar adalah kecenderungan seorang peserta didik dalam melakukan kegiatan

¹² Aisyah Cinta Putri Wibawa, dkk, "*Game-based learning (gbl) sebagai inovasi dan solusi percepatan adaptasi belajar pada masa new normal*", Vol 3 No. 1 (April 2021), hal 19-20.

¹³ Netflix, "*Squid game Invites You*", 11 August 2021, <https://about.netflix.com/en/news/squid-game-invites-you-to-deadly-childhood-games-on-september-17>

pembelajaran yang hasilnya akan membuat mereka senang dan tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tersebut.¹⁴

d. PAI (Pendidikan Agama Islam)

Pendidikan Agama Islam merupakan proses pembinaan kepada peserta didik untuk memahami makna Islam yang sebenarnya, sehingga dapat mengamalkan seluruh ajaran Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai pedoman kehidupan di masa depan. Pendidikan Agama Islam mengacu pada kebenaran nilai-nilai yang dijelaskan di dalam Al-Qur'an dan Hadist.¹⁵

2. Penegasan Operasional

Berdasarkan penegasan konseptual yang sudah dikemukakan diatas, maka untuk penegasan operasional dapat diambil pengertian bahwa pengembangan *Game Based Learning* dengan media permainan *Squid game* digunakan untuk meningkatkan minat belajar PAI peserta didik dalam hal menciptakan suasana belajar di kelas supaya lebih menyenangkan dan tidak monoton, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik secara bersama-sama.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berisi mengenai urutan-urutan penjelasan yang dibahas di dalam skripsi penelitian dan pengembangan ini. Pada sistematika pembahasan akan diperoleh informasi yang dibahas secara umum, sistematis, serta menyeluruh. Berikut sistematika pembahasan skripsi ini:

1. Bagian Awal

Bagian awal berisi halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian, halaman motto, halaman persembahan, prakata, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan abstrak.

¹⁴ Aritonang K. T, "*Minat dan Motivasi Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Peserta didik*" Jurnal Pendidikan Penabur, Vol.7 No.10 (2008).

¹⁵ Suharto, "*Peran Penting Pendidikan Agama Islam Bagi Pendidikan Di Indonesia*", Vol. 2 No. 1 (2022).

2. Bagian Utama

Bab I Pendahuluan, bab ini meliputi: (a) Latar Belakang Masalah, (b) Rumusan Masalah, (c) Tujuan Penelitian, (d) Spesifikasi Produk yang Diharapkan, (e) Manfaat Penelitian, (f) Penegasan Istilah, terdiri dari penegasan konseptual dan penegasan operasional, (g) Sistematika Pembahasan.

Bab II Landasan Teori, bab ini meliputi: (a) Deskripsi Teori, (b) Penelitian Terdahulu, (c) Kerangka Berpikir.

Bab III Metode Penelitian, bab ini meliputi: (a) Jenis Penelitian, (b) Model Pengembangan, (c) Prosedur Pengembangan, (d) Uji Coba, (e) Jenis Data, (f) Instrumen Pengumpulan Data, (g) Teknik Analisis Data.

Bab IV Hasil dan Pembahasan, bab ini meliputi: (a) Hasil Analisis, (b) Hasil Desain, (c) Hasil Pengembangan, (d) Hasil Implementasi, (e) Hasil Evaluasi.

Bab V Penutup, bab ini meliputi: (a) Kesimpulan, (b) Saran.

3. Bagian Akhir

Bagian akhir terdiri dari daftar pustaka dan lampiran lampiran penelitian.