

BAB I

PENDAHULUAN

A. Konteks Penelitian

Pendidikan merupakan upaya yang terencana dan sengaja untuk menciptakan lingkungan belajar serta proses belajar yang memungkinkan siswa secara aktif menumbuhkan potensi diri mereka, sehingga memiliki kekuatan spiritual dalam beragama, kemampuan pengendalian diri, karakter, kecerdasan, moral yang baik, serta keterampilan yang diperlukan baik untuk diri sendiri maupun untuk masyarakat.² Pendidikan diwujudkan dengan proses pembelajaran agar siswa secara aktif untuk mengenali, melatih, dan memaksimalkan kemampuan yang sudah ada dalam dirinya, baik kemampuan intelektual, sosial, maupun emosional. Proses pendidikan tidak berlangsung secara kebetulan tetapi dirancang dengan tujuan tertentu. Tujuan utama dalam pendidikan adalah menciptakan suasana proses pembelajaran yang memungkinkan siswa berkembang secara optimal.

Perspektif islam menjelaskan, bahwa motivasi untuk belajar dan menuntut ilmu merupakan hal yang sangat penting. Allah Swt. berfirman dalam dalam QS. Al-Mujadalah ayat 11, sebagai berikut:

² Abd Rahman, B. P., Munandar, S. A., Fitriani, A., Karlina, Y., & Yumriani, Y. Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. *Al-Urwatul Wutsqa: Kajian Pendidikan Islam*, (2022). 2(1), 2.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانْشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu 'Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis,' maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan 'Berdirilah kamu,' maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti terhadap apa yang kamu kerjakan” (QS. Al-Mujadalah: 11)³

Keberhasilan pembelajaran dalam proses pendidikan sangat dipengaruhi oleh motivasi belajar siswa. Motivasi belajar menjadi faktor utama yang mendorong siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran, berusaha memahami materi, serta mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung menunjukkan antusiasme, perhatian, dan partisipasi yang lebih baik dibandingkan siswa yang memiliki motivasi belajar rendah.

Pentingnya motivasi dalam pembelajaran sejalan dengan firman Allah Swt. dalam Al-Qur'an surah Ar-Ra'd ayat 11:

لَهُ ۥ مُعَقَّبَاتٌ مِّنۢ بَيْنِ يَدَيْهِ وَمِنْ خَلْفِهِ ۖ يَحْفَظُونَهُ ۚ مِنْ أَمْرِ اللَّهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُعْزِرُوا مَا بَنَٰفُسِهِمۡ ۖ وَإِذَا أَرَادَ اللَّهُ بِقَوْمٍ سُوءَآ فَلَا مَرَدَّ لَهُ ۚ ۖ وَمَا لَهُم مِّن دُونِهِ ۚ مِنْ وَّالٍ ﴿١١﴾

Artinya: “Baginya (manusia) ada (malaikat-malaikat) yang menyertainya secara bergiliran dari depan dan belakangnya yang menjaganya atas perintah Allah. Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan suatu kaum hingga mereka mengubah apa yang ada pada diri mereka. Apabila Allah

³ Rofina, A., Dkk. Konsep Ilmu dan Pendidikan dalam Perspektif Surat Al-Mujadalah Ayat 11.2024. *TARLIM: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1),110.

menghendaki keburukan terhadap suatu kaum, tidak ada yang dapat menolaknya, dan sekali-kali tidak ada pelindung bagi mereka selain Dia.” (QS. Ar-Ra’d: 11)⁴

Ayat tersebut menunjukkan bahwa perubahan dan keberhasilan seseorang sangat dipengaruhi oleh usaha serta dorongan yang berasal dari dalam dirinya. Motivasi belajar dalam konteks pendidikan menjadi salah satu bentuk dorongan internal yang dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang optimal. Semakin tinggi motivasi belajar yang dimiliki siswa, semakin besar pula usaha yang dilakukan untuk memahami materi pelajaran.

Motivasi belajar dalam pendidikan memiliki peran penting karena menjadi pendorong utama yang membuat siswa aktif mengikuti pembelajaran dan berusaha mencapai tujuan belajar. Siswa yang memiliki motivasi belajar tinggi cenderung lebih antusias, fokus, dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar dapat menyebabkan siswa kurang tertarik terhadap materi yang disampaikan sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi kurang optimal.

Selama ini, proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) masih banyak mengandalkan metode konvensional seperti ceramah, hafalan, dan diskusi. Metode tersebut memang memiliki keunggulan

⁴ Fajri, R. D., & Saepudin, U. Implikasi Pendidikan dari Quran Surat Ar-Ra’d Ayat 11 tentang Perubahan terhadap Upaya Pendidikan dalam Mengembangkan Potensi Manusia. 2022. In *Bandung Conference Series: Islamic Education* (Vol. 2, No. 1, pp.102).

dalam menanamkan nilai-nilai keagamaan secara mendalam.⁵ Salah satu mata pelajaran yang memerlukan motivasi belajar tinggi adalah Al-Quran Hadis. Mata pelajaran ini tidak hanya menekankan aspek pengetahuan, tetapi juga pemahaman, penghayatan, dan pengalaman nilai-nilai islam kehidupan sehari-hari. Namun pada kenyataannya pembelajaran Al-Quran Hadis masih sering dilaksanakan menggunakan metode konvensional yang menyebabkan sebagian siswa kurang aktif dan mudah merasa bosan. Kondisi tersebut juga ditemukan di MAN 2 Blitar, khususnya pada kelas XI G. Berdasarkan hasil observasi awal, beberapa siswa terlihat kurang fokus, pasif saat pembelajaran berlangsung, dan kurang antusias ketika materi disampaikan, terutama pada jam pembelajaran setelah waktu dzuhur.

Perkembangan teknologi digital memberikan peluang bagi guru untuk menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Salah satu inovasi yang dapat dimanfaatkan adalah penggunaan *Game* edukasi digital. *Game* edukasi digital merupakan pembelajaran yang terjadi dengan berbantuan *Game* digital. Sehingga, belajar dan pengajaran sangat berhubungan dengan penggunaan *Game*.⁶ Melalui media ini, siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat aktif dalam kegiatan belajar yang menantang dan

⁵ Judrah, M., Arjum, A., Haeruddin, H., & Mustabsyirah, M. Peran Guru Pendidikan Agama Islam Dalam Membangun Karakter Siswa Upaya Penguatan Moral. *Journal of Instructional and Development Researches*, (2024). 4(1), 3.

⁶ Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. (2019). Penggunaan *Game* edukasi digital sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 6(1), 40.

menyenangkan. Penggunaan unsur permainan dalam pembelajaran dapat meningkatkan perhatian, keterlibatan, serta motivasi belajar siswa.

Salah satu platform *Game* edukasi digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *Zep Quiz*. *Zep Quiz* merupakan platform pembelajaran berbasis metaverse yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.⁷ Media ini merupakan platform pembelajaran berbasis metaverse sebuah konsep dunia virtual tiga dimensi yang memungkinkan siswa berinteraksi satu sama lain melalui avatar dalam lingkungan digital yang menyerupai dunia nyata. Berbagai fitur yang tersedia seperti tantangan, sistem poin, peringkat, dan umpan balik langsung, mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Dengan karakteristik tersebut, *Zep Quiz* berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Quran Hadis.

Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, penggunaan media pembelajaran berbasis *Game* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian masih berfokus pada penggunaan aplikasi seperti *Quizizz*, *Kahoot*, dan *Wordwall* terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Sedangkan penelitian

⁷ Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Melalui Media *Zep Quiz*. *Laterne*, (2025). 14(02), 12.

mengenai pemanfaatan *Zep Quiz* masih terbatas. Selain itu, kajian yang secara khusus meneliti penggunaan *Zep Quiz* pada mata pelajaran Al-Qur'an hadis di tingkat Madrasah Aliyah juga belum banyak ditemukan. Padahal, *Zep Quiz* memiliki karakteristik yang berbeda karena mengintegrasikan konsep metaverse, avatar virtual, serta aktivitas pembelajaran yang interaktif dan kompetitif sehingga berpotensi meningkatkan keterlibatan serta motivasi belajar siswa.

MAN 2 Blitar ditetapkan sebagai lokasi penelitian karena merupakan madrasah dengan kualitas pendidikan yang baik dan memiliki fasilitas yang mendukung penerapan inovasi pembelajaran berbasis teknologi. Namun, berdasarkan observasi awal, masih ditemukan permasalahan berupa rendahnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis, terutama karena pembelajaran berlangsung pada jam terakhir sehingga siswa cenderung mengalami kelelahan dan penurunan konsentrasi.

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis menjadi fokus penelitian karena memiliki peran penting dalam membentuk pemahaman dan pengamalan nilai-nilai Al-Qur'an dan Hadis. Keunikan penelitian ini terletak pada penggunaan game edukasi digital *Zep Quiz* sebagai media pembelajaran interaktif untuk mengatasi kejenuhan dan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan Game Edukasi Digital dalam**

Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di MAN 2 Blitar". Penelitian ini penting dilakukan untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan *Zep Quiz* dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadis serta kontribusinya dalam meningkatkan motivasi belajar.

B. Fokus dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan uraian diatas, dapat ditarik beberapa kasus yang seperti:

1. Bagaimana motivasi belajar siswa sebelum penerapan *Game Edukasi Digital Zep Quiz* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa sesudah penerapan *Game Edukasi Digital Zep Quiz* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar?
3. Faktor pendukung dan penghambat motivasi belajar siswa melalui *Game Edukasi Digital Zep Quiz* terhadap Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa sebelum penerapan *Game Edukasi Digital Zep Quiz* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar.
2. Untuk mendeskripsikan motivasi belajar siswa sesudah penerapan *Game Edukatif Digital Zep Quiz* pada Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar.

3. Untuk mendeskripsikan faktor pendukung dan penghambat motivasi belajar siswa melalui *Game* Edukasi Digital *Zep Quiz* terhadap Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadis di kelas XI G MAN 2 Blitar.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini di harapkan dapat memberikan manfaat dan kegunaan bagi pihak lain yang berkepentingan sesuai bidangnya, baik bagi guru, lembaga atau sekolah, peneliti, maupun mahasiswa yang akan melakukan penelitian.

1. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dan motivasi bagi kalangan pendidik di MAN 2 Blitar dan bagi perkembangan kegiatan pembelajaran mata pelajaran Al-Quran Hadis khususnya.

2. Bagi Kepala Sekolah

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam menanamkan nilai keagamaan yang baik pada siswa serta menjadi evaluasi dalam menanamkan nilai keagamaan pada siswa yang kurang baik.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa digunakan untuk memperluas pandangan dan pemahaman mengenai usaha meningkatkan ketertarikan belajar sebagai persiapan untuk menjadi

guru yang kompeten dan professional, serta berkontribusi dalam peningkatan standar pendidikan di Indonesia.

4. Bagi Mahasiswa

Melalui studi ini, diharapkan bisa menjadi panduan bagi peneliti selanjutnya yang ingin menyelidiki secara lebih mendalam tentang tema ini dan mengarahkannya ke area lain untuk memperkaya hasil penelitian yang lain.

E. Penegasan Istilah

Sebagaimana yang telah disebutkan di atas, bahwa judul penelitian ini adalah “Pemanfaatan *Game* Edukasi Digital Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Al-Qur’an Hadis di Kelas XI MAN 2 Blitar”. Dari judul tersebut, untuk memperoleh gambaran yang jelas tentang permasalahan dan untuk menghindari kesalahan dalam penafsiran, maka perlu adanya penegasan istilah antara lain yaitu:

1. Penegasan Konseptual

a. Game Edukatif Digital

Game edukasi digital merupakan proses pembelajaran yang berlangsung dengan dukungan permainan digital. Oleh karena itu, kegiatan belajar dan mengajar sangat terkait dengan penerapan permainan.⁸ Kegiatan pembelajaran dalam proses ini, tidak hanya berfokus pada penyampaian materi secara

⁸ Setiawan, A., Praherdhiono, H., & Sulthoni, S. Penggunaan *Game* edukasi digital sebagai sarana pembelajaran anak usia dini. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 2019. 6(1), 40.

konvensional, tetapi dipadukan dengan elemen-elemen permainan yang interaktif, menantang, dan menyenangkan. Proses pembelajaran dengan demikian menjadi lebih menarik karena siswa dapat belajar sambil bermain.

Zep Quiz merupakan platform pembelajaran berbasis *metaverse* (ruang virtual bersama untuk tempat bersosialisasi seperti bermain *Game* dan melakukan berbagai aktivitas lain seperti di dunia nyata namun dalam ranah digital) yang dirancang untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.⁹ *Zep Quiz* memiliki berbagai keunggulan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadis. Alat digital tersebut berupa *web* yang menyediakan berbagai fitur pembuatan kuis otomatis, guru dapat dengan mudah menyusun soal berbasis materi Al-Qur'an dan Hadis dalam format pilihan ganda, benar-salah, maupun esai, sehingga proses evaluasi menjadi lebih efisien. Elemen *Game* yang diterapkan melalui peta petualangan, poin, dan elemen interaktif membuat pembelajaran lebih menyenangkan dan menarik, sehingga siswa terdorong untuk berpartisipasi aktif.

⁹ Feriansyah, Z. H., & Titaley, A. G. Pengembangan Latihan Soal Membaca Pemahaman Bahasa Jerman Melalui Media *Zep Quiz*. *Laterne*. 23.

b. Motivasi Belajar Siswa

Motivasi dalam belajar merujuk pada dorongan dari para siswa untuk terlibat dalam proses pembelajaran, yang dipicu oleh keinginan kuat untuk meraih prestasi atau hasil yang optimal. Motivasi dapat dipahami sebagai kekuatan psikologis yang memicu dan mengarahkan tindakan manusia, termasuk dalam konteks belajar. Motivasi mencakup berbagai aspirasi yang bertujuan untuk menggerakkan, memfasilitasi, serta membentuk sikap dan perilaku dari individu yang sedang belajar.¹⁰

c. Mata Pelajaran Al-Quran Hadis

Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam di Madrasah Aliyah (MA).¹¹ Mata pelajaran ini memiliki peran strategis dalam membimbing siswa agar memahami ajaran Islam secara mendalam melalui sumber utamanya, yaitu Al-Qur'an dan Hadis.

Tujuan utama mata pelajaran ini adalah membentuk karakter siswa yang beriman, berakhlak mulia, dan berperilaku sesuai dengan tuntunan Islam. Melalui proses pembelajaran yang

¹⁰ Fernando, Y., Andriani, P., & Syam, H. Pentingnya motivasi belajar dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 2024. 2(3), 61.

¹¹ Kementerian Agama RI, *Kurikulum 2013 Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab Madrasah Aliyah* (Jakarta: Direktorat KSKK Madrasah, 2013), 22.

terarah, siswa dibimbing untuk menjadikan Al-Qur'an dan Hadis sebagai pedoman hidup dalam berpikir, bersikap, dan bertindak.

Selain itu, pembelajaran Al-Qur'an Hadis juga berfungsi menumbuhkan rasa cinta terhadap ajaran Islam, memperkuat keimanan, dan mengembangkan sikap ilmiah terhadap ajaran agama. Dengan penguasaan terhadap isi kandungan Al-Qur'an dan Hadis, siswa dapat menghadapi tantangan zaman dengan tetap berpegang pada nilai-nilai moral dan spiritual Islam.

2. Penegasan Operasional

Game edukasi digital merujuk pada media pembelajaran berbasis teknologi yang menggabungkan unsur permainan dengan materi pendidikan, dirancang agar proses belajar lebih interaktif, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi. Khususnya, media yang digunakan adalah *Zep Quiz*, yang memiliki fitur pembuatan kuis otomatis, akses mudah, analisis hasil belajar, serta unsur lokal untuk meningkatkan relevansi materi pembelajaran Al-Qur'an dan Hadis. Motivasi belajar siswa didefinisikan sebagai dorongan internal yang mempengaruhi minat, semangat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran, mencakup kesiapan mental, rasa ingin tahu, dan usaha untuk memahami, menghayati, serta mengamalkan materi pelajaran secara aktif. Mata pelajaran Al-Qur'an Hadis merupakan salah satu mata pelajaran di Madrasah Aliyah yang bertujuan membekali siswa dengan pengetahuan,

pemahaman, dan pengamalan nilai-nilai yang terkandung dalam Al-Qur'an dan Hadis, sekaligus menekankan pembentukan karakter, akhlak mulia, serta kedalaman iman dan takwa. Penelitian ini dilakukan di MAN 2 Blitar, sehingga kondisi pembelajaran, motivasi siswa, dan penerapan *Game* edukasi digital dapat dianalisis secara kontekstual dan spesifik.

F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ada 6 (enam) bab, dimana setiap bab terdiri dari subbab sebagai perinciannya, untuk menghasilkan suatu pembahasan yang sistematis antara penambahan yang satu dengan yang lain agar pembahasan skripsi ini mendapatkan gambaran yang jelas dan menyeluruh, maka diperlukan sistematika penulisan skripsi yang benar-benar mengarah pada bagian pembahasan. Sistematika penulisan skripsi pada penelitian ini adalah:

BAB I Pendahuluan, pada bagian ini berisi latar belakang masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, batasan masalah, kegunaan hasil penelitian, penegasan istilah, dan sistematika penulisan skripsi.

BAB II Landasan Teori, berisi kajian teoritis, penelitian terdahulu, dan kerangka teoritik.

BAB III Metode Penelitian, berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian, lokasi dari penelitian, kehadiran peneliti di lapangan, hasil data dan sumber data, teknik dalam pengumpulan data, teknik

dalam menganalisis data, pengecekan keabsahan temuan, dan tahap penelitian.

BAB IV Hasil Penelitian, berisi paparan atau penjabaran data dan temuan dari penelitian.

BAB V Pembahasan, berisi tentang analisis hasil temuan penelitian di lapangan menggunakan teori, penelitian terdahulu dan teori yang sudah ada.

BAB VI Kesimpulan, berisi dari kesimpulan dan saran.