

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Motivasi belajar telah dikenal sejak masa lampau, sebagaimana tergambar dalam kisah Nabi Musa a.s. yang dengan penuh semangat menimba ilmu kepada Nabi Khidir. Walaupun status kenabian Nabi Khidir masih diperdebatkan, hal tersebut tidak mengurangi tekad Nabi Musa untuk belajar darinya. Kisah ini memberikan pelajaran bahwa semangat dan keinginan yang kuat dalam mencari ilmu merupakan hal yang sangat penting (Rohma, 2024).

Islam memandang bahwa kedudukan agama tidak akan optimal apabila umat Muslim tidak memiliki pengetahuan yang memadai serta pola pikir yang rasional. Oleh karena itu, dalam perspektif Islam, pengetahuan memiliki peran yang sangat penting, layaknya ruh yang menghidupkan manusia. Motivasi belajar dalam pendidikan Islam didasarkan pada ajaran agama yang menanamkan nilai-nilai moral, spiritual, dan etika. Dalam Islam, belajar dan menuntut ilmu merupakan kewajiban yang harus dipenuhi oleh setiap individu.

Dengan mencari ilmu, seorang Muslim dianggap telah menjalankan perintah Allah dan Rasul-Nya. Terkadang kurangnya kesadaran terhadap pentingnya niat ikhlas dalam menuntut ilmu. Di era modern, banyak orang menuntut ilmu dengan motivasi materi, status sosial, atau pengakuan, yang bertentangan dengan prinsip Islam bahwa niat menuntut ilmu harus semata-

mata untuk ridha Allah SWT. Kesenjangan ini menyebabkan ilmu yang diperoleh seringkali tidak membawa manfaat mendalam atau berkah dalam kehidupan (Satni, 2022).

Motivasi dalam Pendidikan Islam merupakan faktor penting yang mendorong seseorang untuk belajar dan mengamalkan ilmu agama dengan sungguh-sungguh. Dalam pandangan Islam, motivasi belajar tidak hanya bertujuan untuk mendapatkan keuntungan duniawi, tetapi juga didasari oleh niat yang tulus karena Allah SWT serta untuk memperoleh ridha-Nya. Hal ini sesuai dengan hadis yang menyatakan bahwa tuntutan ilmu adalah kewajiban bagi setiap muslim, baik laki-laki maupun perempuan. Oleh karena itu, semangat dalam menuntut ilmu harus selalu dijaga dan terus ditingkatkan.

Motivasi dalam Pendidikan Islam dapat dikembangkan melalui beberapa aspek, seperti motivasi memiliki sesuatu, motivasi untuk berkompetisi, dan motivasi dalam bekerja. Motivasi tersebut tidak hanya terfokus pada hal-hal duniawi, tetapi juga mencakup dimensi spiritual. Dengan menjadikan akhirat sebagai tujuan utama, seorang Muslim akan memiliki arah hidup yang jelas serta terdorong untuk melakukan perbuatan baik dan menjalankan perintah Allah, dengan penuh ketakwaan dan keikhlasan seperti ikhlas dalam belajar ilmu agama (Bustari, 2024).

Dalam proses pembelajaran motivasi merupakan salah satu aspek dinamis yang sangat penting. Pandangan modern tentang proses pembelajaran menempatkan sebagai salah satu aspek penting dalam

membangkitkan motivasi belajar peserta didik. Oleh karena itu motivasi belajar menjadi salah satu kunci dalam mencapai tujuan pembelajaran. Keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran sangat bergantung pada keefektifan proses pembelajaran berlangsung. Pembelajaran efektif apabila interaksi antara pendidik dan peserta didik berlangsung aktif (Nidawati, 2024).

Motivasi belajar yang tinggi dapat mendorong dan mengaktifkan peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Motivasi tersebut cenderung muncul ketika peserta didik terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar, serta ketika pendidik berupaya menjaga dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik secara berkelanjutan. Oleh karena itu, peran pendidik sangat penting dalam memperhatikan kondisi peserta didik, terutama aspek emosi dan motivasi yang mereka miliki. Emosi yang tidak mendukung proses pembelajaran dapat menghambat keberhasilan pembelajaran itu sendiri.

Motivasi memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran karena mampu memengaruhi semangat belajar peserta didik. Menurut teori kebutuhan Abraham Maslow, setiap peserta didik memerlukan dorongan motivasi untuk memenuhi kebutuhannya. Seperti juga dalam mengikuti pembelajaran peserta didik harus memiliki sikap untuk membutuhkan setiap ilmu dari seorang pendidik. Dalam konteks pembelajaran, pendidik dapat memanfaatkan teknologi, sebagai sarana untuk menumbuhkan motivasi. Upaya tersebut berdampak positif terhadap psikologis peserta didik

sehingga lebih bersemangat dalam mengikuti kegiatan belajar (Agnesia et al, 2024).

Upaya peningkatan motivasi belajar paling baik dilakukan melalui pembelajaran yang tepat yang didukung oleh suasana hangat yang diciptakan pendidik dan menggairahkan peserta didik melalui harapan yang realistis. Apresiasi analog dengan pujian yang tepat (Slameto, 2020)

Menurut uno (2016) mengatakan bahwa ada beberapa indikator yang mendukung motivasi belajar pessenger didik, diantaranya yaitu:

1. Adanya hasrat dan keinginan berhasil.
2. Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar .
3. Adanya harapan dan cita-cita masa depan.
4. Adanya penghargaan dalam belajar.
5. Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar.
6. Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

Motivasi belajar pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sangat menentukan keberhasilan proses pembelajaran. Namun masih banyak peserta didik yang kurang termotivasi dalam belajar Pendidikan Agama Islam, ditunjukkan dengan rendahnya minat keaktifan dan partisipasi peserta didik selama pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui proses pembelajaran yang berkualitas. Dalam menyampaikan materi kepada peserta didik harus sesuai dengan kebutuhan di dalam kelas. Sehingga peserta didik harus mampu menggunakan pendekatan pembelajaran yang

efektif dan inovasi, salah satunya pendekatan yang efektif adalah penggunaan media yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan media yang menarik dalam pembelajaran mampu memotivasi dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan (Leidong, 2024).

Al-Qur'an memberikan pedoman bahwa Allah Swt. telah menciptakan berbagai macam ciptaan di alam semesta sebagai tanda-tanda kebesaran-Nya dan sebagai media untuk manusia belajar dan mengambil pelajaran firman Allah Qs. *al-Baqarah* ayat 31:

وَعَلَّمَ آدَمَ الْأَسْمَاءَ كُلَّهَا ثُمَّ عَرَضَهُمْ عَلَى الْمَلَائِكَةِ فَقَالَ أَنْبِئُونِي بِأَسْمَاءِ هَؤُلَاءِ
إِنْ كُنْتُمْ صَادِقِينَ

Artinya:

Dan Dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, kemudian mengemukakannya kepada para Malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu mamang benar orang-orang yang benar!"

Tafsir Ibnu Katsir mengatakan *maqam* (situasi) di mana Allah menyebutkan kemuliaan Adam atas para malaikat karena Dia telah mengkhususkannya dengan mengajarkan nama-nama segala sesuatu yang tidak diajarkan kepada para malaikat. Hal itu terjadi setelah mereka (para malaikat) bersujud kepada-Nya. Lalu Allah memberitahukan kepada mereka bahwa Dia mengetahui apa yang tidak mereka ketahui.

Adapun Allah menyebutkan "*maqam*" ini setelah firman-Nya, "Sesungguhnya aku mengetahui apa yang tidak kalian ketahui" karena adanya relevansi antara *maqam* ini dan ketidaktahuan para malaikat tentang hikmah penciptaan khalifah tatkala mereka bertanya tentang hal tersebut, maka Allah pun memberitahu mereka bahwa dia mengetahui apa yang tidak mereka ketahui. Oleh karena itu setelah Allah menyebutkan *maqam* ini untuk menerangkan kepada mereka kemuliaan yang dimiliki Adam, karena ia telah diutamakan memperoleh ilmu atas mereka, Allah pun berfirman "dan Dia mengajarkan kepada Adam, nama-nama (benda seluruhnya)" Yang benar, Allah mengajari Adam nama segala macam benda, baik dzat, sifat, maupun *af'al* (perbuatannya). Sebagaimana yang dikatakan Ibnu Abbas, yaitu nama segala benda dan *af'al* yang besar maupun yang kecil. Oleh karena itu, Dia berfirman "Kemudian Dia mengemukakannya kepada para malaikat." Yakni memperlihatkan nama-nama itu sebagaimana yang dikatakan oleh Abdur Razak, dari Ma'mar, dari Qatadah: "Kemudian Allah mengemukakan nama-nama tersebut kepada para malaikat."

Firman-Nya, lalu dia berfirman, "Sebutkanlah kepada-Ku nama bendá-benda tersebut, jika kamu memang orang-orang yang benar". Mengenai firman-Nya " jika kamu memang orang-orang yang benar," dari Ibnu Abbas, Adh-Dhahhak mengatakan, artinya, jika kalian memang mengetahui bahwa Aku tidak menjadikan khalifah di muka bumi (Ghoffar, 2005).

Tafsir Jalalalin mengatakan firmanNya (Dan diajarkannya Adam nama-nama) maksudnya nama-nama benda (kesemuanya) sampai-sampai pada pinggan kecil, penyauk air dan lainnya-lainnya. Dengan jalan memasukkan kedalam kalbunya pengetahuan tentang benda-benda itu, (kemudian dikemukakannya mereka) maksudnya benda-benda tadi yang ternyata bukan saja benda-benda mati, tetapi juga makhluk-makhluk berakal. Kepada para malaikat, lalu Allah berfirman: untuk memojokkan mereka : (beritahukanlah kepada-Ku) sebutkanlah: (nama-nama mereka) yakni nama-nama benda itu (jika kamu memang benar) bahwa tidak ada yang lebih tahu daripada kamu dianatara makhluk-makhluk yang Ku-ciptakan atau bahwa kamulah yang lebih berhak untuk menjadi khalifah. Sebagai “jawab syarat” ditunjukkan oleh kalimat sebelumnya (Al-Mahali, 2020).

Dari 2 tafsir di atas penulis menyimpulkan bahwasanya menjelaskan proses pengajaran melibatkan penggunaan media visual (penglihatan) dan audio (pengucapan), serta pemaknaan dan evaluasi, yang semuanya bertujuan untuk meningkatkan rasa ingin tahu dan pemahaman. Dan menunjukan keunggulan media yang layak digunakan untuk menyampaikan materi kepada peserta didik.

Hasil observasi awal tanggal 8 Januari 2025 di SMAN 2 Solok, penulis melihat di kelas peserta didik, kurang aktif dan tidak bertanya dalam kegiatan belajar. Observasi *kedua* penulis melihat peserta didik tidak memperhatikan pendidik dalam menjelaskan materi, sebagian peserta didik mengantuk dan tidak mengerjakan tugas.

Data hasil observasi diperkuat dengan melakukan wawancara dengan pendidik kelas XI mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Solok, ibu Misrawati mengatakan: bahwa dalam proses belajar menggunakan pembelajaran konvensional yaitu berpusat pada pendidik seperti ceramah, karena lebih efisien dan sederhana dan menggunakan media digunakan buku paket, papan tulis karena belum menguasai teknologi.

Kemudian penulis melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas XI, *pertama* Kayla mengatakan, ketika pembelajaran sering merasa bosan, mengantuk dan malas mengerjakan tugas kalau tidak mau ujian, *Kedua* Yusuf Aulia Rahman, mengatakan ketika pendidik menyampaikan materi banyak teman bermain-main, berisik, keluar masuk kelas sehingga mengganggu konsentrasi peserta didik yang lain.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terdapat motivasi belajar peserta didik tergolong rendah, hal ini terlihat peserta didik kurangnya hasrat dan dorongan untuk belajar, kurang kondusif lingkungan belajar dan kurangnya kreativitas pendidik dalam pembelajaran. Sehingga pada pembelajaran peserta didik menjadi tidak aktif dalam berpartisipasi, cepat bosan, mengantuk dan penjelasan materi dari pendidik tidak diperhatikan oleh peserta didik dan banyak peserta didik berisik dan tidak menyelesaikan tugas dengan optimal.

Berdasarkan masalah yang ditemukan di atas, penulis melihat solusi untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan menggunakan

gamification, karena *gamification* salah satu bentuk pembelajaran yang menerapkan *active learning*. Pembelajaran *gamification* ini diimplementasikan dengan menggunakan *educaplay* karena mempunyai pengaruh motivasi belajar pada peserta didik.

Pengaruhnya dibuktikan dengan penelitian yang dilakukan (Surendeleg & Karpova, 2019) karena mendapatkan hasil penelitian bahwa *gamification* mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dan pada penelitian terdahulu (Fadillah & Susanti, 2024) menunjukkan hasil penelitiannya bahwa terdapat adanya pengaruh penggunaan media gamifikasi berbasis *Educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik.

Menurut Yusuf (2016) *gamification* adalah pendekatan proses pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen poin, level, tantangan, penghargaan, dan kompetisi pembelajaran bisa melalui game atau video game dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. Kelebihan *gamification* lebih menyenangkan dalam belajar, membantu peserta didik untuk fokus dan memahami materi (p.2).

Penggunaan *gamification* dalam pembelajaran di berbagai tingkatan pendidikan telah menghadirkan dampak positif yang signifikan dalam konteks pembelajaran. memberikan dampak yang positif terhadap peserta didik, membantu meningkatkan tingkat motivasi belajar peserta didik secara substansial. Telah terbukti membantu memperbaiki keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan menghadirkan unsur-unsur permainan seperti poin, kompetisi, atau tantangan, peserta didik merasa lebih

termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik tetapi juga membangun motivasi intrinsik yang kuat yang memacu peserta didik untuk mencari pengetahuan (Hakeu et al., 2023).

Menurut Lathifa (2024) Pemanfaat teknologi *educaplay* adalah sebuah platform online yang menyediakan berbagai jenis permainan. Kelebihannya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Hal ini disebabkan oleh kemampuan platform ini dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, mendorong peserta didik aktif dalam partisipasi (p. 23).

Dengan demikian peneliti tertarik dalam melakukan penelitian dengan berjudul: **“Pengaruh Penggunaan *Gamification* Berbasis *Educaplay* Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di SMA ”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan didalam latar belakang, maka berbagai masalah yang dapat diidentifikasi yaitu:

1. Peserta didik tidak aktif dalam berpartisipasi selama proses belajar
2. Peserta didik tidak disiplin, keluar masuk kelas, berisik ketika belajar dan tidak mengerjakan tugas secara optimal.
3. Penjelasan materi dari pendidik tidak diperhatikan oleh peserta didik
4. Pendidik menggunakan pembelajaran konvensional, sehingga peserta didik merasa bosan dan mengantuk.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan tidak melebar maka peneliti membatasi masalah pada hal-hal berikut:

1. Gambaran motivasi belajar peserta didik sebelum penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI
2. Gambaran motivasi belajar peserta didik sesudah penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok
3. Pengaruh penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok

D. Rumusan Masalah

Apakah penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi pekerti di SMAN 2 Solok ?

E. Tujuan Penelitian

Untuk memperoleh hasil penelitian yang lebih jelas dan terarah, perlu diterapkan terlebih dahulu tujuan yang hendak dicapai. Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik

pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMAN 2 Solok

Sedangkan tujuan khusus pada penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok
2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sesudah penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok
3. Untuk mengetahui pengaruh penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas XI di SMAN 2 Solok

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini memberikan manfaat pengetahuan tentang penggunaan *gamification* berbasis *educaplay*, menjadi sumbangan ilmu pendidikan untuk peningkatan pengajaran pada Pendidikan Agama Islam dan pengajaran yang lain. Penelitian ini memberikan manfaat untuk perkembangan penelitian pendidikan di Indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi sekolah SMA, Penelitian ini dapat memberikan masukan mengenai penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* untuk meningkatkan mutu pembelajaran khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan mata pelajaran lainnya.
- b. Bagi pendidik PAI, Penelitian ini agar nantinya dapat diterapkan disekolah sebagai wadah dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif dan sebagai masukan pentingnya penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* dalam meningkatkan motivasi belajar dan berfikir tingkat tinggi peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.
- c. Bagi peserta didik, dengan adanya penggunaan *gamification* berbasis *educaplay* diharapkan memiliki motivasi dalam belajar, aktif dalam berpartisipasi, dan kemampuan pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dan mampu meningkatkan hasil belajar yang baik.

G. Definisi Operasional

Untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai variabel-variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini, berikut disajikan definisi operasional dari masing-masing variabel:

1. *Gamification*

Proses pendekatan pembelajaran dengan menggunakan elemen-elemen poin, level, tantangan, penghargaan, dan kompetisi

pembelajaran bisa melalui game atau video game dengan tujuan memotivasi peserta didik dalam proses pembelajaran. (Yusuf , 2016).

2. *Educaplay*

Platfrom pembelajaran online yang menyediakan berbagai macam permainan dan aktivitas interaktif, untk membantu peserta didik dalam belajar dengan cara lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan dan efektif dalam pembelajaran (Utami et al., 2023).

3. Motivasi belajar

Segala usaha pada peserta didik yang menghasilkan kegiatan belajar baik dari faktor internal dan eksternal. Berfungsi membangkitakan semangat dan menjamin kelangsungan belajar untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Satni, 2022).

Dapat disimpulkan pembelajaran yang menggunakan game dengan proses memasukkan elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, penghargaan, dan kompetisi ke dalam aktivitas belajar melalui sebuah platfrom *educaplay*, peserta didik merasa lebih termotivasi karena adanya sistem penghargaan dan tantangan yang membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Sehingga peserta didik merasa terdorong untuk mencapai tujuan belajar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.