

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan di era modern memerlukan model pembelajaran yang inovatif untuk menjawab kebutuhan peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman. Salah satu permasalahan mendasar dalam pendidikan adalah bagaimana membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, menarik, dan relevan dengan kebutuhan peserta didik (Rosa dkk., 2024). Pada tingkat Sekolah Dasar, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI dan BP), tantangan tersebut menjadi lebih kompleks karena tujuan pembelajaran tidak hanya pada transfer pengetahuan tetapi juga pada persiapan menghadapi tantangan hidup, pengarahannya kepada peserta didik akan pengetahuan dan terampil agar mereka mampu menghadapi tantangan dan cobaan dalam kehidupan, dengan membangun ketahanan mental dan moral (Desyulita dkk., 2024).

QS. An-Nahl ayat 78

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 memberi kamu pendengaran, penglihatan, dan hati, agar kamu bersyukur.” (QS. An-Nahl: 78)

Ayat tersebut menegaskan bahwa proses belajar merupakan fitrah manusia yang dianugerahkan oleh Allah Swt. melalui potensi pendengaran, penglihatan, dan hati sebagai sarana untuk memperoleh pengetahuan. Dengan memanfaatkan potensi tersebut secara optimal, peserta didik diharapkan mampu mengembangkan kemampuan berpikir, sikap mandiri, serta pemahaman yang lebih baik terhadap materi pembelajaran.

Penerapan model *Game Based Learning* yang disertai *Wordwall* sejalan dengan kandungan ayat ini, karena pembelajaran dirancang untuk melibatkan berbagai indera dan mendorong keaktifan peserta didik dalam proses belajar.

Melalui pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya menjadi objek pembelajaran, tetapi juga subjek yang berperan aktif, sehingga dapat meningkatkan kemandirian belajar serta hasil belajar secara lebih efektif dan menyenangkan, khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti.

Pembelajaran yang efektif dalam dunia pendidikan tidak hanya bergantung pada materi yang disampaikan oleh pendidik, tetapi juga pada metode dan pendekatan yang digunakan oleh pendidik. Di era modern ini, perkembangan teknologi dan perubahan sosial menuntut adanya inovasi dalam proses pembelajaran agar lebih menarik, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pendekatan yang monoton dan kurang variatif sering kali menyebabkan rendahnya minat belajar peserta didik yang pada akhirnya berdampak pada hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan survei awal yang peneliti lakukan pada bulan September 2024, diketahui bahwa model pembelajaran PAI dan BP sebagian besar masih menggunakan pembelajaran konvensional seperti model *direct instruction*, yaitu penyampaian materi secara langsung oleh pendidik dan aktivitas belajar dalam kelompok diskusi sederhana. Pendekatan ini dinilai belum sepenuhnya mampu mengoptimalkan kemandirian peserta didik, sehingga hasil belajar belum mencapai target yang diharapkan (Kadarisma, 2018). Hasil survei tersebut menghasilkan data persentase nilai peserta didik yang disajikan dalam Tabel 1.1:

Tabel 1.1

Rekapitulasi Data Nilai Sumatif Tengah Semester Kelas IV Semester Ganjil TP. 2024/2025 Pada Mata Pelajaran PAI dan BP di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang

No.	Kelas	KKTP	≥ 78	< 78
1	IV I	78	33%	67%
2	IV II	78	48%	52%

Sumber: Pendidik PAI dan BP SD Angkasa 2024/2025

Berdasarkan hasil STS pada Tabel 1.1 tersebut diperlukan perencanaan pembelajaran yang lebih tepat untuk peserta didik di tingkat sekolah dasar.

Tujuannya adalah agar pendidik dapat mempersiapkan berbagai model pembelajaran sebagai sarana dalam proses belajar (Anggraeni dkk., 2021). Oleh karena itu, dibutuhkan model yang lebih kreatif dan interaktif untuk mengatasi permasalahan tersebut. Menurut (Fatah & Zumrotun, 2023) model pembelajaran diharapkan akan memberikan warna pada suasana pembelajaran serta membuat komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik jadi lebih efektif (Oktariyanti dkk., 2021).

Model pembelajaran yang menarik sangat penting dalam proses pembelajaran untuk menghindari hal-hal yang tidak diinginkan, seperti kebosanan atau penurunan kemandirian belajar. Salah satu model pembelajaran yang dianggap mampu menawarkan pembelajaran yang menarik adalah model pembelajaran berbasis permainan. Model *Game Based Learning* ini juga sangat baik dalam perkembangan kognitif seperti prestasi belajar peserta didik. Pernyataan tersebut sesuai dengan pendapat Vigotsky (Santrock, 2002:273) dalam (Oktavia, 2022), beliau juga yakin bahwa permainan dalam pembelajaran adalah settingan yang sangat bagus bagi perkembangan kognitif (Oktavia, 2022)

Game Based Learning merupakan sebuah inovasi dalam pendidikan yang menggabungkan unsur belajar dengan unsur bermain. (Coffey, 2009) menjelaskan bahwa *Game Based Learning* memanfaatkan permainan untuk tujuan yang serius, sehingga mendukung proses pembelajaran secara signifikan. Coffey juga menggambarkan *Game Based Learning* sebagai model pembelajaran yang memasukkan materi pelajaran ke dalam kegiatan permainan, sehingga peserta didik bisa saling berinteraksi (Coffey, 2009).

Model *Game Based Learning* yang dijelaskan oleh Coffey di atas berasal dari teori perkembangan kognitif Piaget, yang percaya bahwa kecerdasan anak bukan hanya bawaan lahir atau sekadar hasil pengalaman, melainkan terbentuk dari tindakan yang dilakukan anak. Piaget juga menyatakan bahwa bermain adalah bagian penting dari perkembangan kognitif anak dan berkontribusi dalam proses tersebut. Aktivitas bermain membantu anak mengaktifkan pola pikir mereka dengan cara yang bisa diterapkan dalam kehidupan nyata, misalnya melalui penyelesaian tugas-tugas dalam permainan (Pratiwi dkk., 2024a; Purwanto, 2020).

Model *Game Based Learning* telah menjadi salah satu model yang diakui efektif untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik (Pratama & Larasati, 2024). *Game Based Learning* adalah model pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam proses belajar mengajar untuk menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan (Nahampun dkk., 2024). Melalui model pembelajaran ini peserta didik tidak hanya belajar untuk memahami materi, tetapi juga diajak untuk berpikir kritis, menyelesaikan masalah, dan berkolaborasi dengan rekan-rekan mereka.

Salah satu keuntungan utama dari *Game Based Learning* adalah kemampuannya untuk membangun kemandirian belajar peserta didik. Dalam lingkungan yang mendukung permainan, peserta didik didorong untuk mengambil inisiatif, mengeksplorasi konsep-konsep baru, dan mengembangkan strategi belajar mereka sendiri (Mulyani dkk., 2023). Dengan demikian, penerapan model ini tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, tetapi juga mendorong terbentuknya sikap kemandirian yang sangat penting dalam pendidikan karakter.

Model *Game Based Learning* dalam penelitian ini akan dikombinasikan dengan *website Wordwall*. *Wordwall* merupakan salah satu *website* yang dapat diakses lewat internet dengan dilengkapi oleh banyak fitur *game* dan kuis yang dapat digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. *Website* ini sangat sesuai bagi para pendidik yang ingin mengembangkan model pembelajaran menjadi aktif dan menyenangkan. Selain itu, *game* yang terdapat dalam *website Wordwall* ini juga dapat dicetak untuk dimainkan *offline* secara bersama-sama (Khairunisa, 2021).

Wordwall merupakan *platform* pembelajaran digital yang memungkinkan pendidik untuk membuat berbagai permainan edukatif seperti kuis, teka-teki silang, dan *matching games*. *Wordwall* menyediakan tampilan yang sederhana dan ramah pengguna, memungkinkan pendidik untuk dengan cepat membuat materi interaktif yang sesuai dengan kurikulum (Arini dkk., 2024). Keunggulan *Wordwall* dalam menciptakan pembelajaran yang interaktif membuatnya sangat sesuai untuk digunakan dalam model *Game Based Learning*.

Pada mata pelajaran PAI dan BP *Wordwall* dapat digunakan untuk menyampaikan berbagai konsep seperti nilai-nilai keimanan, ibadah, dan akhlak

melalui permainan. Sebagai contoh, pendidik dapat membuat kuis tentang rukun Islam, teka-teki silang tentang nama-nama nabi, atau permainan pencocokan tentang adab dan perilaku sehari-hari. Dengan cara ini, peserta didik tidak hanya belajar, tetapi juga menikmati proses pembelajaran yang dilakukan.

Selain itu, penggunaan *Wordwall* dapat mendorong keterlibatan aktif peserta didik dalam proses belajar. Sebuah penelitian oleh (Tanthowi dkk., 2023) menunjukkan bahwa peserta didik yang belajar menggunakan media interaktif seperti *Wordwall* memiliki tingkat retensi materi yang lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik yang belajar menggunakan model konvensional. Hal ini karena *Wordwall* menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, kompetitif, dan menyenangkan.

Ghufron dan Rini (2014:9) "hasil belajar adalah hasil yang diperoleh peserta didik atau peserta didik setelah melakukan aktivitas belajarnya yang dinyatakan dalam bentuk nilai angka atau huruf" (Rahim dkk., 2023). Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami proses pembelajaran. Menurut Bloom (1956) (Bloom & Benjamin, 1956; Harahap dkk., 2023) hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi tiga ranah, yaitu: 1) Ranah Kognitif: Berkaitan dengan kemampuan intelektual, seperti pemahaman, penerapan, dan analisis. 2) Ranah Afektif: Berkaitan dengan sikap, nilai, dan apresiasi peserta didik terhadap materi pelajaran. 3) Ranah Psikomotorik: Berkaitan dengan keterampilan atau kemampuan peserta didik dalam melakukan tindakan atau aktivitas tertentu.

Hasil belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik dari dalam diri peserta didik (internal) seperti kemandirian, kemampuan dasar, dan faktor luar (eksternal) seperti model pembelajaran dan media yang digunakan (Mudjiono, 2002).

Pada konteks pembelajaran PAI dan BP, hasil belajar tidak hanya diukur dari kemampuan kognitif peserta didik dalam memahami materi, tetapi juga dari bagaimana peserta didik menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari (Hasan dkk., 2021). Penggunaan model *Game Based Learning* dengan *Wordwall* diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar dalam ketiga ranah tersebut dengan menciptakan suasana belajar (Rohmah, 2017) yang lebih menarik dan bermakna.

Kemandirian belajar adalah kemampuan peserta didik untuk mengatur, mengontrol kemandirian dirinya sendiri dalam proses pembelajaran tanpa bergantung sepenuhnya pada pendidik. Menurut Knowles (1975), kemandirian belajar melibatkan tiga aspek utama: 1) Kemampuan Mengatur Diri: Peserta didik mampu menetapkan tujuan belajar, merencanakan langkah-langkah untuk mencapainya, dan mengevaluasi kemajuan belajarnya. 2) Kemandirian Intrinsik: Peserta didik memiliki dorongan dari dalam dirinya untuk belajar tanpa paksaan dari pihak lain. 3) Tanggung Jawab: Peserta didik bertanggung jawab atas hasil belajarnya sendiri, baik dalam hal keberhasilan maupun kegagalan.

Zimmerman (2002) menambahkan bahwa kemandirian belajar terkait erat dengan *self-regulated learning*, yaitu kemampuan peserta didik untuk secara aktif mengontrol proses belajarnya melalui perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Dengan kemandirian belajar yang baik, peserta didik tidak hanya memahami materi, tetapi juga mampu mencari dan mengeksplorasi pengetahuan baru secara mandiri.

Pada pembelajaran PAI dan BP, kemandirian belajar sangat penting untuk membantu peserta didik menerapkan nilai-nilai agama dalam kehidupan sehari-hari. Model *Game Based Learning* memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri melalui pengalaman bermain yang menantang, sehingga meningkatkan kemampuan mereka untuk mengatur dan mengevaluasi diri dalam memahami materi.

Permasalahan mengenai kemandirian belajar telah banyak diteliti, di antaranya penelitian yang dilakukan oleh Fetty Tresnaningsih (Tresnaningsih dkk., 2019) mengungkapkan bahwa sikap mandiri peserta didik dalam belajar masih dalam tingkatan rendah, hal ini ditunjukkan dengan sikap peserta didik yang tidak yakin terhadap kemampuan sendiri hal ini menyebabkan peserta didik sering menyontek, meminta pertolongan kepada orang lain dalam mengerjakan tugas dan selalu menunggu arahan dari pendidik. Lebih lanjut lagi, penelitian (Nurhayati, 2024) menyatakan bahwa permasalahan yang terjadi di lapangan adalah dalam melaksanakan kegiatan belajar kurangnya aktivitas peserta didik dalam kegiatan tersebut, ketika di kelas pendidik lebih mendominasi sehingga

peserta didik kurang aktif dalam meningkatkan pengetahuannya sendiri, hal ini tentu mengakibatkan peserta didik kurang pandai dalam menganalisis dan memecahkan masalah (Audhiha dkk., 2022).

Sebagai salah satu sekolah dasar yang berada di bawah naungan TNI Angkatan Udara, SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang memiliki visi untuk mencetak generasi yang tidak hanya cerdas secara akademik tetapi juga unggul dalam karakter dan moral. Mata pelajaran PAI dan Budi Pekerti menjadi salah satu pilar utama dalam mewujudkan visi tersebut. Namun, berdasarkan pengamatan awal, terdapat beberapa kendala dalam pembelajaran PAI di sekolah ini, seperti rendahnya hasil belajar PAI dan BP peserta didik dan kurangnya kemandirian dalam memahami materi. Hal ini berdampak pada hasil belajar yang belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan model inovatif yang dapat meningkatkan kemandirian dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI dan BP.

Oleh karena itu, urgensi atas penelitian terkait penggunaan Model *Game Based Learning* disertai *Wordwall* perlu dilakukan melihat realita yang terjadi di lapangan masih belum terdapat penggunaan model interaktif yang bisa menjadikan kelas lebih aktif khususnya di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang. Harapannya dengan penerapan model *Game Based Learning* disertai *Wordwall* dapat tercipta pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga pemahaman terhadap materi bisa maksimal.

Dari penjabaran permasalahan tersebut menjadi dasar peneliti dalam melaksanakan penelitian dengan judul “Penerapan Model *Game Based Learning* disertai *Wordwall* Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI dan BP di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang”.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Nilai PAI dan BP peserta didik yang masih belum mencapai target yang diharapkan.

2. Model pembelajaran PAI dan BP untuk kelas IV di SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang masih konvensional seperti *direct instruction*.
3. Model yang digunakan dalam pembelajaran PAI dan BP kurang menarik sehingga hasil pembelajaran kurang maksimal.
4. Pendidik yang belum sering menerapkan model pembelajaran berbasis permainan di kelas.
5. Kurangnya kemandirian peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan dalam penelitian, disebabkan adanya pertimbangan waktu, biaya, sumber, tenaga, dan lain sebagainya. Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas maka penelitian ini dibatasi pada penerapan Model *Game Based Learning* Disertai *Wordwall* Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI dan BP di Kelas IV SD Angkasa Padang.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Pertanyaan pada penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Bagaimana kemandirian belajar peserta didik ketika belajar dengan model *Game Based Learning* disertai *Wordwall* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas IV SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang?
2. Apakah hasil belajar PAI dan BP peserta didik kelas IV SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang lebih tinggi dengan menggunakan model *Game Based Learning* disertai *Wordwall* daripada yang belajar dengan model *Direct Instruction*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini yakni sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kemandirian belajar peserta didik ketika belajar dengan model *Game Based Learning* disertai *Wordwall* pada mata pelajaran PAI dan BP kelas IV SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang.
2. Untuk mengetahui hasil belajar PAI dan BP peserta didik kelas IV SD Angkasa Lanud Sutan Sjahrir Padang lebih tinggi dengan menggunakan

model *Game Based Learning* disertai *Wordwall* daripada yang belajar dengan model *Direct Instruction*.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Teoritis: Memperoleh wawasan mengenai Penerapan Model *Game Based Learning* terhadap hasil belajar dan kemandirian peserta didik dalam mata pelajaran PAI dan BP.

1.6.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Universitas: melalui kegiatan penelitian, diharapkan mampu menjadi sumbangan khazanah keilmuan yang bisa digunakan sebagai rujukan dan sumber informasi.
2. Bagi Sekolah: sebagai sarana, informasi, dan masukan terkait model pembelajaran yang menyenangkan, kreatif dan interaktif saat proses pembelajaran.
3. Bagi Pendidik: sebagai acuan pendidik mengenai model pembelajaran berbasis teknologi yang mampu membuat penjelasan materi semakin efektif, efisien serta tidak membosankan.
4. Bagi Peserta didik: dengan pengaplikasian model pembelajaran yang interaktif diharapkan peserta didik dapat mengerti, menguasai dan mendapatkan pengetahuan secara optimal pada ilmu yang dipelajari hingga bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik.
5. Bagi Peneliti: bermanfaat dalam rangka mengetahui terkait “Penerapan Model *Game Based Learning* disertai *Wordwall* terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar peserta didik” serta menjadi bekal peneliti sebagai seorang calon pendidik yang inovatif dan mampu berjalan sesuai zaman.

1.7 Definisi Istilah

Penelitian ini berjudul Penerapan Model *Game Based Learning* Disertai *Wordwall* Terhadap Kemandirian dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV SD Angkasa

Padang. Dari judul tersebut terdapat beberapa istilah yang digunakan didalamnya, yakni:

1.7.1 Model Pembelajaran

Model pembelajaran merupakan sebuah perangkat yang dipakai dalam menunjang dan mendukung dalam merangsang ide, emosi, kompetensi serta fokus peserta didik dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

1.7.2 Model *Game Based Learning*

Model *Game Based Learning* (GBL) adalah model pembelajaran yang menggunakan elemen-elemen permainan dalam proses belajar mengajar. Tujuan utamanya adalah untuk membuat pembelajaran lebih interaktif, menyenangkan, dan efektif. Dalam GBL, peserta didik belajar melalui skenario, tantangan, atau simulasi yang ada dalam permainan, yang bisa membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih mendalam dan praktis.

1.7.3 *Wordwall*

Wordwall adalah sebuah *platform online* yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai aktivitas interaktif berbasis permainan yang bisa digunakan dalam proses belajar mengajar. Pendidik atau instruktur bisa membuat kuis, teka-teki, kartu pencocokan, roda keberuntungan, dan banyak lagi, yang dapat diakses oleh peserta didik secara *online* atau dicetak untuk kegiatan *offline*.

1.7.4 Kemandirian Belajar

Peserta didik diharapkan punya inisiatif, aktif, dan terlibat dalam proses belajar untuk meningkatkan prestasi. Kemandirian pada dasarnya adalah sikap seseorang yang mampu berinisiatif, mengatasi hambatan, dan percaya diri dalam kegiatan belajar mengajar.

1.7.5 Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu indikator yang dipakai dalam menilai kesuksesan suatu kegiatan pendidikan. Hasil belajar terdiri dari tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil belajar yang dilihat dalam penelitian ini adalah aspek kognitif.

1.7.6 PAI dan BP

PAI dan BP dapat diartikan sebagai suatu bimbingan terhadap pertumbuhan jasmani dan rohani yang sesuai dengan ajaran Islam dengan hikmah mengarahkan, mengajarkan, melatih, mengasuh, dan mengawasi berlakunya semua ajaran Islam (Syafe'i, 2015; (Zeda, 2022).

