

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas, baik secara intelektual maupun spiritual. Pendidikan merupakan sarana dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas melalui proses pembelajaran yang terstruktur. Pendidikan sangat diperhatikan untuk mencapai tujuan pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kreatif. Pembelajaran menjadi salah satu elemen vital dalam pendidikan, karena hal ini bagaikan jantung dari keseluruhan proses pendidikan, artinya pendidikan memiliki peranan penting dalam kehidupan (Triwiyanto, 2014).

Pendidikan Agama Islam memiliki peran yang sangat strategis dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral serta spiritual kepada peserta didik. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam harus dilaksanakan secara efektif agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Pemilihan strategi belajar yang tepat akan memberikan pengaruh besar terhadap pembelajaran, karna strategi belajar yang baik mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan bermakna. Kondisi tersebut akan mendorong munculnya motivasi belajar peserta didik sehingga mereka terdorong berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Motivasi

belajar yang tinggi akan berpengaruh positif terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Istilah strategi sering digunakan dalam berbagai konteks dengan makna yang berbeda-beda. Dalam konteks pembelajaran, strategi dapat dipahami sebagai suatu pola *generale* tindakan pendidik dan peserta didik dalam perwujudan aktivitas pembelajaran. Strategi dapat juga dikatakan siasat memadukan berbagai upaya untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang mampu memotivasi peserta didik untuk terlibat aktif secara optimal dalam proses belajar (Johar, 2016).

Adapun belajar dapat diartikan sebagai perubahan yang terjadi pada diri peserta didik sebagai hasil dari pengalaman belajarnya baik di sekolah maupun di luar sekolah. Maka dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran dimaknai sebagai rencana dalam melakukan kegiatan pembelajaran yang dapat dilakukan pendidik bersama peserta didik agar tujuan pembelajaran tercapai secara efektif dan efisien.

Efisiensi dan pengaruh pemilihan strategi pembelajaran, serta tingkat keterlibatan peserta didik perlu diperhatikan agar tidak salah dalam tindakan. Untuk itu, pendidik hendaknya berpikir lebih tajam lagi terkait strategi mana, strategi seperti apa, dan strategi bagaimana yang akan digunakannya dalam proses kegiatan belajar mengajar yang akan dilakukannya (Hasbullah, 2019).

Sedangkan motivasi dalam belajar merupakan salah satu faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar peserta didik. Motivasi berfungsi sebagai pendorong yang menggerakkan peserta didik untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Dorongan tersebut dapat muncul dari dalam diri peserta didik, seperti keinginan untuk memahami materi dan mencapai tujuan belajar, maupun dari faktor luar, seperti lingkungan belajar, metode pembelajaran, dan dukungan dari pendidik serta orang tua. Tanpa motivasi, pembelajaran cenderung akan menjadi pasif, membosankan dan tidak berdampak maksimal pada pemahaman serta perubahan tingkah laku peserta didik (Wijayanto, 2025).

Motivasi belajar tercermin dari sikap peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran, antara lain kesungguhan dalam memperhatikan penjelasan, keaktifan dalam bertanya dan berdiskusi, serta kesediaan untuk menyelesaikan tugas-tugas akademik. Peserta didik yang memiliki motivasi belajar yang memadai cenderung menunjukkan ketekunan dan konsistensi dalam belajar, sehingga mampu menghadapi kesulitan dan tantangan yang muncul selama proses pembelajaran.

Selain itu, motivasi belajar memiliki peran penting dalam membentuk kebiasaan belajar yang positif. Peserta didik yang termotivasi umumnya memiliki kedisiplinan yang lebih baik dalam mengatur waktu belajar, memanfaatkan sumber belajar secara optimal, serta berupaya meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dipelajari. Kondisi ini turut mendukung

peningkatan kualitas proses belajar dan pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Dengan demikian, motivasi belajar dapat dipandang sebagai faktor pendukung utama dalam keberhasilan pembelajaran. Tingkat motivasi yang dimiliki peserta didik berpengaruh terhadap keterlibatan, ketekunan, dan tanggung jawab dalam belajar. Oleh karena itu, pemahaman mengenai motivasi belajar menjadi penting sebagai dasar dalam upaya meningkatkan pengaruh proses pembelajaran dan pencapaian tujuan Pendidikan (Khilmiyah, 2019).

Hal ini sejalan dengan prinsip QS. *al-Baqarah* (2): 25 tentang pemberian 'kabar gembira' (*bisjarah*), di mana suasana yang menyenangkan terbukti efektif mendorong semangat dan memotivasi seseorang untuk mencapai hasil terbaik.

وَبَشِّرِ الَّذِينَ آمَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ أَنَّ لَهُمْ جَنَّاتٍ تَجْرِي مِنْ تَحْتِهَا الْأَنْهَارُ كُلَّمَا رُزِقُوا مِنْهَا مِنْ ثَمَرَةٍ رِزْقًا قَالُوا هَذَا الَّذِي رُزِقْنَا مِنْ قَبْلُ وَأُتُوا بِهِ مُتَشَابِهًا وَهُمْ فِيهَا أَزْوَاجٌ مُطَهَّرَةٌ وَهُمْ فِيهَا خَالِدُونَ

Artinya: *Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang beriman dan beramal saleh bahwa untuk mereka (disediakan) surga-surga yang di bawahnya mengalir sungai-sungai. Setiap kali diberi rezeki buah-buahan darinya, mereka berkata, "Inilah rezeki yang diberikan kepada kami sebelumnya." Mereka telah diberi (buah-buahan) yang serupa dan di sana mereka (memperoleh) pasangan-pasangan yang disucikan, mereka kekal di dalamnya.*

Menurut M. Quraish Shihab dalam kitab tafsirnya mengenai ayat tersebut menjelaskan bahwasanya perumpamaan tentang orang kafir dan

munafik, atau perumpamaan surga dan buah-buahannya, atau perumpamaan-perumpamaan yang disebut ayat-ayat yang turun sebelum ayat di atas, seperti laba-laba, lalat dan lain-lain, adalah sesuatu yang haq, bukan seperti dugaan sementara orang kafir. Memang, perumpamaan menampilkan sesuatu yang konkret untuk memperjelas yang abstrak. Surga dan kenikmatannya adalah sesuatu yang abstrak, maka melalui wahyu-wahyu-Nya, Allah bermaksud menjelaskan petunjuk-petunjuk-Nya kepada manusia (Shihab, 2002)

Berdasarkan penjelasan tersebut, penggunaan perumpamaan dan penyampaian materi yang memperhatikan kondisi peserta didik menunjukkan bahwa pelajaran dalam Islam menekankan metode yang menarik, menyenangkan, dan sesuai dengan kondisi peserta didik. Hal ini sejalan dengan penerapan strategi *joyful learning* dalam pembelajaran PAI karena strategi tersebut bertujuan menciptakan suasana belajar yang nyaman sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi.

Adapun hadis telah menceritakan apa yang dilakukan Nabi dalam proses pembelajaran. Hal ini tertuang dalam ungkapannya:

حَدَّثَنَا مُحَمَّدُ بْنُ يُوسُفَ، قَالَ: أَخْبَرَنَا سُفْيَانُ، عَنِ الْأَعْمَشِ، عَنْ أَبِي وَائِلٍ، عَنْ
ابْنِ مَسْعُودٍ، قَالَ كَانَ النَّبِيُّ ﷺ يَتَحَوَّلُنَا بِالْمَوْعِظَةِ فِي الْأَيَّامِ، كَرَاهَةَ السَّامَةِ
عَلَيْنَا

Artinya: *Telah menceritakan kepada kami Muhammad bin Yusuf, ia berkata, Sufyan telah mengabarkan kepada kami, dari Al-A'masy, dari Abu Wail, dari Ibnu Mas'ud, ia berkata, "Nabi saw selalu memilah-milah hari yang tepat bagi kami untuk memberikan*

*nasihat, karena khawatir rasa bosan akan menghinggapi kami.”
(H.R Bukhari)*

Syarah Hadis

Ibnu Hajar al-Asqalani dalam kitab Fathul Baari menjelaskan bahwa hadis ini mengandung prinsip *al-rifqu* (lemah lembut) dan *al-hikmah* dalam mengajar. Penggunaan kata *yatakhawwaluna* (mengatur waktu) menunjukkan bahwa Rasulullah SAW sangat selektif dalam memilih waktu yang tepat untuk menyampaikan materi, yakni saat kondisi *aundiens* sedang semangat dan fokus. Hal ini dilakukan untuk menghindari *as-sa'amah* (kejenuhan), karena kejenuhan dalam belajar dapat menyebabkan hati menjadi keras dan enggan menerima kebenaran. Dengan demikian, pengaruh Pendidikan tidak ditentukan oleh kuantitas pertemuan semata, melainkan pada ketepatan momentum dan kesiapan mental peserta didik (Al-Asqalani, 2010).

Dari hadits tersebut menunjukkan bahwa Rasulullah SAW memperhatikan kondisi psikologis peserta didik agar tidak merasa bosan dalam belajar. Prinsip ini relevan dengan strategi *joyful learning* yang menekankan pembelajaran menyenangkan dan tidak menimbulkan kejenuhan pada peserta didik.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti pada hari Jum'at, 13 Juni 2025 dengan ibu Filtra Deni selaku pendidik Pendidikan Agama Islam di Sekolah Menengah Pertama Negeri (SMPN) 4 Lareh Sago Halaban. Diketahui bahwa beliau telah menyampaikan materi pelajaran dengan baik dan berusaha semaksimal mungkin dalam membimbing peserta didik. Namun demikian, masih terdapat sebagian peserta didik yang kurang terlibat aktif dalam prosese pembelajaran. Partisipasi aktif cenderung didominasi oleh peserta didik yang itu-itu saja, sementara yang lain cenderung pasif, kurang antusias dan tampak tidak termotivasi untuk

mengikuti pelajaran secara optimal. Seperti kata ibu Filtra Deni dalam wawancara tersebut:

“Peserta didik akan bersemangat ketika diadakan *game* edukasi seperti menggunakan *kahoot* dan *quiziz*. Namun, hasilnya juga beragam tergantung peserta didik yang menyimak dengan baik dalam pembelajaran maka akan mendapatkan hasil yang bagus” (Deni, 2025).

Jika hal ini dibiarkan tentu akan berefek pada hasil belajar yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 1.1
Persentase hasil belajar peserta didik pada mata Pelajaran PAI

Kelas	Jumlah Peserta Didik	KKTP	Tuntas >70 (Jumlah/Persentase)	Tidak Tuntas <70 (Jumlah/Persentase)
VII.1	21	70	9 / 42,86%	12 / 57,14%
VII.2	20	70	6 / 30%	14 / 70%

Sumber: Pendidik Mata Pelajaran PAI SMPN 4 Lareh Sago Halaban

Berdasarkan tabel 1.1 di atas, hasil persentase nilai peserta didik yang tidak tuntas di kelas VII.1 sebanyak 12 orang dengan persentase 57,14% dan kelas VII.2 sebanyak 14 dengan persentase 70% masih banyak yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 70. Hal Ini menunjukkan bahwa jumlah yang tidak tuntas lebih besar daripada yang tuntas. Dapat dilihat pada tabel tersebut yang didominasi oleh peserta didik dengan nilai <70 sehingga akibatnya tujuan pembelajaran belum tercapai secara maksimal.

Maka dari hasil wawancara yang peneliti lakukan pada hari Jum'at, 13 Juni 2025, permasalahan tersebut terjadi dikarenakan banyak hal yang mempengaruhi kondisi peserta didik dalam belajar sehingga kurangnya motivasi dalam mengikuti pembelajaran dan ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan masih belum mampu mengunggah semangat dan partisipasi semua peserta didik. Maka dari itu, diperlukan sebuah inovasi dalam strategi pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan merangsang keterlibatan aktif peserta didik (Deni, 2025).

Memahami hal tersebut, peneliti menawarkan solusi pembelajaran yang mana diharapkan mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Peneliti memilih salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah strategi *Joyful Learning*, yaitu strategi pembelajaran yang berorientasi pada terciptanya suasana belajar yang ceria, menyenangkan dan interaktif. Salah satu media yang dapat digunakan dalam menerapkan strategi ini adalah media permainan edukatif, salah satunya permainan ular tangga untuk meningkatkan motivasi mereka. Dengan kata lain, pembelajaran menyenangkan (*joyful learning*) adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik (Yudiana, dkk, 2024).

Di samping itu, penggunaan media ular tangga juga mendorong terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dengan melibatkan peserta

didik secara aktif dalam proses pembelajaran sehingga meningkatkan motivasi dan antusiasme belajar peserta didik, peserta didik lebih tertarik dan tidak bosan saat mengikuti pelajaran. Begitupun dengan suasana belajar yang santai dan menyenangkan juga bisa membantu mengurangi tekanan atau rasa takut saat belajar, terutama bagi peserta didik yang kurang percaya diri.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Strategi *Joyful Learning* Berbantuan Media Ular Tangga Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Lareh Sago Halaban Kab. 50 Kota”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, masalah-masalah yang timbul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Motivasi belajar sebagian peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 4 Lareh Sago Halaban masih perlu ditingkatkan agar lebih optimal.
2. Suasana pembelajaran di kelas belum sepenuhnya mendorong keterlibatan aktif seluruh peserta didik dalam proses pembelajaran.
3. Proses pembelajaran yang berlangsung masih memerlukan pengembangan strategi dan variasi metode pembelajaran agar lebih menarik, menyenangkan dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik di dalam kelas.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran PAI di SMPN 4 Lareh Sago Halaban Kab. 50 Kota?

D. Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, agar penelitian ini terarah dan tidak terlalu luas jangkauannya, penelitian ini hanya memfokuskan pada:

1. Motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran PAI di SMPN 4 Lareh Sago Halaban Kab. 50 Kota
2. Motivasi belajar peserta didik sesudah penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran PAI di SMPN 4 Lareh Sago Halaban Kab. 50 Kota
3. Pengaruh strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran PAI di SMPN 4 Lareh Sago Halaban Kab. 50 Kota

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik sebelum penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran PAI di SMPN 4 Lareh Sago Halaban Kab. 50 Kota
2. Untuk mengetahui motivasi belajar peserta didik setelah penerapan strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran PAI di SMPN 4 Lareh Sago Halaban Kab. 50 Kota
3. Untuk mengetahui pengaruh strategi *Joyful Learning* berbantuan media ular tangga pada pembelajaran PAI di SMPN 4 Lareh Sago Halaban Kab. 50 Kota.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat secara teoritis yaitu memberikan wawasan ilmu pengetahuan mengenai pendidikan seperti model, pendekatan, strategi dan metode pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi pendidik dapat dijadikan bahan pertimbangan khususnya pendidik mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dalam kegiatan belajar mengajar agar dapat lebih kreatif dan inovatif dalam menyusun media agar dapat memenuhi kebutuhan peserta didik.
- b. Bagi peserta didik dapat memberikan keterampilan dan pengetahuan, serta meningkatkan semangat belajar terhadap mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

- c. Bagi Sekolah dapat memberikan kontribusi yang baik dalam rangka perbaikan sistem pengajaran sehingga menghasilkan output yang baik.
- d. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sumber referensi untuk pengembangan selanjutnya.

G. Definisi Operasional

1. Strategi *Joyful Learning*

Strategi *Joyful Learning* dalam penelitian ini adalah strategi pembelajaran menyenangkan. *Joyful learning* (pembelajaran menyenangkan) Adalah sistem pembelajaran yang berusaha untuk membangkitkan minat, adanya keterlibatan penuh dan terciptanya makna, pemahaman, nilai yang membahagiakan pada diri peserta didik (Rukayah et al., 2024)

2. Media Ular Tangga

Ular tangga merupakan permainan papan yang dimainkan oleh empat orang atau lebih. Permainan tersebut menghubungkan petak-petak menggunakan gambar ular dan tangga. Pemain menggunakan bidak untuk melewati petak-petak. Alur permainannya ditentukan oleh putaran dadu (Astuti et al., 2019)

3. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak di dalam diri peserta didik yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada

kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai (Fernando et al., 2024)

