

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek fundamental dalam membentuk kualitas sumber daya manusia yang unggul. Pendidikan yang berkualitas tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan kompetensi individu, tetapi juga berperan dalam mendorong pertumbuhan ekonomi dan pembangunan sosial suatu bangsa (World Bank, 2024). Oleh karena itu, pendidikan tidak hanya diarahkan pada pencapaian kemampuan akademik peserta didik, tetapi juga memiliki peran dalam membentuk sikap, karakter, keterampilan, dan kemampuan peserta didik dalam menghadapi berbagai perkembangan kehidupan.

Dalam perspektif Islam, pendidikan memiliki kedudukan yang sangat penting. Pendidikan tidak hanya menjadi sarana untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga menjadi jalan untuk meningkatkan keimanan, ketakwaan, akhlak, dan kualitas diri manusia. Hal ini sebagaimana firman Allah SWT dalam QS. Al-Mujadilah [58]: 11:

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,” lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Apabila dikatakan, “Berdirilah,” (kamu) berdirilah. Allah niscaya akan mengangkat orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Allah Maha Teliti terhadap apa yang kamu kerjakan (QS. Al-Mujadilah [58]: 11).

Allah SWT memberikan perhatian yang sangat besar terhadap pentingnya ilmu pengetahuan dan proses pendidikan. Hal ini ditegaskan dalam QS. Al-Mujadilah ayat 11 yang menjelaskan bahwa Allah akan mengangkat derajat orang-orang yang beriman dan berilmu. Ayat tersebut menunjukkan bahwa ilmu memiliki

kedudukan yang sangat mulia dalam Islam, sehingga setiap muslim diperintahkan untuk berusaha memperoleh ilmu melalui proses pembelajaran yang baik dan sungguh-sungguh (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019).

Menurut Shihab (2012) dalam Tafsir Al-Misbah, ayat ini tidak hanya menjelaskan keutamaan ilmu, tetapi juga pentingnya menciptakan suasana majelis yang tertib, nyaman, dan kondusif agar proses penyampaian ilmu dapat berlangsung secara efektif. Perintah untuk memberikan kelapangan dalam majelis mengandung makna bahwa lingkungan belajar yang positif akan memudahkan peserta didik dalam menerima, memahami, dan mengembangkan pengetahuan yang diperolehnya. Oleh karena itu, guru memiliki tanggung jawab untuk menciptakan pembelajaran yang mampu menarik perhatian dan meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan belajar.

Pandangan tersebut diperkuat oleh Al-Maraghi (1993) yang menjelaskan bahwa Allah memberikan kedudukan yang tinggi kepada orang-orang yang berilmu karena ilmu merupakan sarana utama dalam membangun kualitas diri dan kemajuan masyarakat. Sementara itu, Ibnu Katsir (2017) menjelaskan bahwa orang yang memiliki ilmu memperoleh kemuliaan dan derajat yang lebih tinggi karena ilmu yang dimilikinya dapat memberikan manfaat bagi dirinya maupun orang lain. Oleh sebab itu, proses pendidikan harus dirancang sedemikian rupa agar mampu membantu peserta didik memperoleh ilmu secara optimal.

Dalam konteks pendidikan modern, upaya menciptakan suasana belajar yang kondusif dapat dilakukan melalui penerapan strategi pembelajaran yang inovatif dan berpusat pada peserta didik. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah *game based learning* berbantuan *Wordwall*. Strategi ini memanfaatkan unsur permainan dalam pembelajaran sehingga peserta didik tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses belajar. Keterlibatan aktif tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Kandungan QS. Al-Mujadilah ayat 11 sejalan dengan tujuan penerapan strategi *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam penelitian ini. Ayat tersebut mengisyaratkan bahwa keberhasilan memperoleh ilmu memerlukan

lingkungan belajar yang mendukung dan mendorong peserta didik untuk aktif dalam majelis ilmu. Melalui penggunaan media *Wordwall*, guru dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengikuti pembelajaran. Ketika minat belajar meningkat, peserta didik akan lebih fokus, antusias, dan bersemangat dalam memahami materi yang disampaikan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Tafsir (2014) yang menyatakan bahwa pendidikan pada hakikatnya merupakan proses membantu peserta didik mengembangkan seluruh potensi yang dimilikinya melalui pengalaman belajar yang bermakna. Selain itu, Nata (2016) menjelaskan bahwa keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh metode dan strategi pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menciptakan suasana belajar yang efektif. Oleh karena itu, penggunaan strategi pembelajaran yang inovatif menjadi salah satu upaya penting untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil belajar peserta didik.

Dengan demikian, QS. Al-Mujadilah ayat 11 memberikan landasan teologis bahwa ilmu memiliki kedudukan yang sangat tinggi dalam Islam. Segala upaya yang dilakukan untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik, termasuk melalui penerapan strategi *game based learning* berbantuan *wordwall*, merupakan bagian dari ikhtiar pendidikan untuk membantu peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan secara optimal. Melalui ilmu yang diperoleh, peserta didik diharapkan mampu meningkatkan kualitas dirinya sehingga mencapai derajat yang lebih tinggi sebagaimana yang dijanjikan Allah SWT dalam ayat tersebut.

Dalam konteks pendidikan di Indonesia, tantangan utama yang dihadapi adalah menciptakan pembelajaran yang menarik, inovatif, dan relevan dengan perkembangan zaman. Banyak pendidik masih mengandalkan strategi konvensional yang monoton, seperti ceramah dan pencatatan di papan tulis, yang dapat menyebabkan kebosanan dan menurunnya minat belajar siswa (Akbar & Noviani, 2019).

Pembelajaran sebaiknya dilakukan melalui langkah-langkah yang terencana dan terukur untuk memaksimalkan kemampuan siswa. Pembelajaran yang efektif dapat diterapkan salah satunya dalam pembelajaran SKI. Sejarah Kebudayaan

Islam (SKI) merupakan mata pelajaran yang memuat sejarah peradaban Islam, mencakup aspek sosial, budaya, politik, dan ekonomi. Tujuan pembelajaran SKI yakni membangun kesadaran siswa akan ajaran, nilai, dan sejarah Islam secara ilmiah, kritis, dan kontekstual untuk mengambil ibrah dalam membangun kebudayaan dan peradaban Islam masa kini dan mendatang (Trinova, 2019).

Belajar dari sejarah merupakan prinsip penting dalam membentuk kesadaran dan karakter generasi penerus. Islam mendorong umatnya untuk merefleksikan perjalanan peradaban manusia guna mengambil pelajaran. Allah SWT berfirman:

قُلْ سِيرُوا فِي الْأَرْضِ فَانظُرُوا كَيْفَ بَدَأَ الْخَلْقَ ثُمَّ اللَّهُ يُنشِئُ النَّشْأَةَ
الْآخِرَةَ إِنَّ اللَّهَ عَلَىٰ كُلِّ شَيْءٍ قَدِيرٌ (٢٠)

Artinya:

Katakanlah, "Berjalanlah di (muka) bumi, lalu perhatikanlah bagaimana Allah memulai penciptaan (semua makhluk). Kemudian, Allah membuat kejadian yang akhir (setelah mati di akhirat kelak). Sesungguhnya Allah Maha Kuasa atas segala sesuatu (QS. Al-'Ankabut [29]: 20).

Allah SWT mendorong manusia untuk senantiasa belajar, mengamati, dan mengambil pelajaran dari berbagai peristiwa yang terjadi dalam kehidupan. Hal tersebut sebagaimana ditegaskan dalam QS. Al-'Ankabut ayat 20 yang berbunyi: "Berjalanlah di bumi, lalu perhatikanlah bagaimana Allah memulai penciptaan (semua makhluk)." Ayat ini menunjukkan bahwa Islam mengajarkan pentingnya aktivitas mengamati, meneliti, dan mempelajari berbagai fenomena sebagai sarana memperoleh pengetahuan. Perintah untuk "berjalan di muka bumi" tidak hanya dimaknai secara fisik, tetapi juga sebagai dorongan untuk melakukan eksplorasi ilmu pengetahuan dan mengambil hikmah dari berbagai peristiwa yang terjadi dalam perjalanan kehidupan manusia (Shihab, 2012).

Menurut Quraish Shihab dalam Tafsir Al-Misbah, ayat ini mengandung perintah kepada manusia untuk menggunakan akal dan kemampuan berpikir dalam memahami tanda-tanda kekuasaan Allah yang terdapat dalam sejarah kehidupan dan peradaban umat manusia. Melalui pengamatan dan pembelajaran terhadap berbagai peristiwa masa lalu, manusia dapat memperoleh pengetahuan serta pelajaran yang berguna bagi kehidupan masa kini dan masa depan. Oleh karena itu,

pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk aktif mencari, mengamati, dan memahami suatu peristiwa memiliki relevansi yang kuat dengan nilai-nilai yang terkandung dalam ayat tersebut (Shihab, 2012).

Dalam konteks pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), ayat ini memiliki keterkaitan yang sangat erat. Mata pelajaran SKI tidak hanya mempelajari fakta-fakta sejarah, tetapi juga mengajak peserta didik untuk memahami perjalanan dakwah Islam, perkembangan peradaban Islam, serta mengambil hikmah dari berbagai peristiwa yang terjadi pada masa lalu. Melalui pembelajaran sejarah, peserta didik diajak untuk menelaah berbagai kejadian, memahami sebab-akibat suatu peristiwa, serta menumbuhkan sikap reflektif terhadap nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, pembelajaran SKI merupakan implementasi nyata dari perintah Allah untuk memperhatikan dan mempelajari perjalanan kehidupan yang terjadi di muka bumi.

Menurut Al-Maraghi (1993), ayat ini juga menunjukkan bahwa proses memperoleh pengetahuan tidak cukup hanya dengan mendengar penjelasan, tetapi perlu disertai dengan aktivitas pengamatan, pencarian informasi, dan pemikiran yang mendalam. Prinsip tersebut sejalan dengan pendekatan pembelajaran modern yang menempatkan peserta didik sebagai subjek aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, guru perlu menggunakan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa agar proses belajar menjadi lebih bermakna.

Salah satu strategi yang dapat digunakan untuk mewujudkan pembelajaran aktif tersebut adalah *game based learning* berbantuan *wordwall*. Strategi ini memungkinkan peserta didik mempelajari materi SKI melalui aktivitas permainan edukatif yang menarik dan interaktif. Melalui berbagai fitur yang tersedia dalam *Wordwall*, siswa dapat mempelajari tokoh-tokoh Islam, peristiwa sejarah, kronologi perkembangan Islam, serta nilai-nilai yang terkandung dalam setiap peristiwa sejarah dengan cara yang lebih menyenangkan. Kondisi tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa karena mereka terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran.

Selain meningkatkan minat belajar, penggunaan *game based learning* berbantuan *Wordwall* juga berpotensi meningkatkan hasil belajar siswa. Materi SKI

yang sering dianggap bersifat hafalan dapat disajikan dalam bentuk permainan kuis, pencocokan pasangan, teka-teki, maupun aktivitas interaktif lainnya sehingga memudahkan siswa memahami dan mengingat materi yang dipelajari. Ketika peserta didik merasa tertarik dan menikmati proses pembelajaran, mereka akan lebih fokus dalam menerima materi sehingga hasil belajar yang diperoleh menjadi lebih optimal.

Dengan demikian, kandungan QS. Al-'Ankabut ayat 20 memberikan landasan bahwa proses pendidikan hendaknya mendorong peserta didik untuk aktif mencari pengetahuan, mengamati, memahami, dan mengambil pelajaran dari berbagai peristiwa. Nilai tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yang mengajak siswa mempelajari perjalanan sejarah umat Islam untuk memperoleh hikmah dan keteladanan. Oleh karena itu, penerapan strategi *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dalam pembelajaran SKI merupakan salah satu upaya untuk mewujudkan proses pembelajaran yang aktif, menarik, dan efektif dalam meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.

Sejarah Kebudayaan Islam dapat dikaitkan dengan teori pembelajaran teori konstruktivisme dan humanistik karena fokusnya tidak hanya pada pengetahuan sejarah, tetapi juga pada pembentukan sikap, nilai, dan kesadaran spiritual. Namun, teori behavioristik dan sosial kognitif juga dapat digunakan sebagai pelengkap dalam strategi pembelajaran. Strategi pembelajarankognitif pun berperan penting dalam membantu siswa mengelola dan memahami materi yang kompleks, seperti yang sering ditemui dalam SKI, sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara sistematis dan mudah dipahami (Apriani & Sari, 2024). Dengan mengintegrasikan berbagai teori tersebut, proses pembelajaran SKI dapat dirancang agar lebih menarik, relevan, dan mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Pernyataan bahwa pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) merupakan wahana strategis dalam membentuk generasi yang cerdas secara intelektual, matang secara emosional, sosial, dan spiritual didukung oleh berbagai teori pendidikan modern. Teori konstruktivisme yang dikembangkan oleh Jean Piaget dan Lev Vygotsky menekankan bahwa siswa membangun pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi sosial, sehingga dalam pembelajaran SKI,

mereka tidak sekadar menerima informasi, tetapi secara aktif mengkonstruksi makna dari peristiwa sejarah Islam dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Rahmat, 2022). Selanjutnya, teori humanistik dari Abraham Maslow dan Carl Rogers memberikan landasan bahwa pendidikan harus berorientasi pada pengembangan potensi manusia secara menyeluruh. Dalam konteks SKI, siswa diajak mengenali jati diri dan mengaktualisasikan diri melalui pemahaman terhadap keteladanan tokoh-tokoh Islam (Insani, 2019).

Salah satu strategi pembelajaran penting dalam pendidikan karakter adalah melalui keteladanan. Dalam Islam, kisah-kisah tokoh teladan digunakan untuk menyampaikan nilai-nilai moral dan spiritual yang mendalam. Hal ini tercermin dalam nasihat Luqman kepada anaknya, sebagaimana disebutkan dalam Al-Qur'an:

وَإِذْ قَالَ لُقْمَنُ لِبْنِهِ وَهُوَ يَعِظُهُ يَبْنِي لَا تَشْرِكْ بِاللَّهِ إِنَّ الشِّرْكَ لَظُلْمٌ عَظِيمٌ
(١٣)

Artinya:

(Ingatlah) ketika Luqman berkata kepada anaknya, saat dia menasihatnya, "Wahai anakku, janganlah mempersekutukan Allah! Sesungguhnya mempersekutukan (Allah) itu benar-benar kezaliman yang besar." (QS. Luqman [31]: 13).

Pendidikan dalam Islam tidak hanya bertujuan mengembangkan aspek kognitif peserta didik, tetapi juga membentuk akidah, akhlak, dan karakter yang sesuai dengan ajaran Islam. Hal ini tercermin dalam QS. Luqman ayat 13 yang mengisahkan nasihat Luqman kepada anaknya agar tidak mempersekutukan Allah SWT. Ayat tersebut menunjukkan bahwa pendidikan yang pertama dan paling utama adalah pendidikan akidah, yaitu menanamkan keyakinan yang benar kepada Allah sebagai fondasi bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan perilaku manusia (Kementerian Agama Republik Indonesia, 2019).

Menurut Quraish Shihab (2012), nasihat Luqman dalam ayat ini merupakan contoh metode pendidikan yang dilakukan melalui pendekatan yang penuh kasih sayang dan kebijaksanaan. Penggunaan panggilan "*Yā Bunayya*" (wahai anakku yang tercinta) menunjukkan bahwa proses pendidikan hendaknya dilakukan dengan cara yang menyenangkan, komunikatif, dan mampu menyentuh hati peserta didik. Pendekatan yang demikian akan memudahkan peserta didik menerima nilai-nilai yang diajarkan dan menumbuhkan motivasi untuk belajar.

Dalam Tafsir Ibnu Katsir dijelaskan bahwa Luqman memulai pendidikan anaknya dengan menanamkan nilai tauhid karena tauhid merupakan dasar bagi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk dalam proses menuntut ilmu. Ilmu yang tidak dilandasi oleh keimanan yang kuat dapat kehilangan arah dan tujuan, sedangkan ilmu yang didasari keimanan akan membawa manusia kepada kemanfaatan dan kebaikan (Ibnu Katsir, 2017).

Kandungan ayat tersebut memiliki keterkaitan yang erat dengan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI). Mata pelajaran SKI tidak hanya mempelajari fakta-fakta sejarah tentang tokoh, peristiwa, dan perkembangan peradaban Islam, tetapi juga mengandung nilai-nilai pendidikan yang dapat dijadikan teladan dalam kehidupan sehari-hari. Melalui pembelajaran SKI, peserta didik dapat memahami perjuangan para nabi, sahabat, ulama, dan tokoh-tokoh Islam dalam mempertahankan akidah serta menyebarkan ajaran Islam. Dengan demikian, pembelajaran SKI berperan dalam memperkuat keimanan sekaligus membentuk karakter peserta didik.

Agar tujuan tersebut dapat tercapai secara optimal, diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah Game-Based Learning berbantuan Wordwall. Strategi ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif sehingga siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Melalui berbagai aktivitas permainan edukatif, siswa dapat mempelajari materi SKI dengan cara yang lebih menyenangkan tanpa mengurangi substansi nilai-nilai keislaman yang terkandung di dalamnya.

Menurut Al-Maraghi (1993), keberhasilan pendidikan sangat dipengaruhi oleh metode yang digunakan dalam menyampaikan materi kepada peserta didik. Metode yang sesuai dengan karakteristik peserta didik akan mempermudah proses pemahaman dan penanaman nilai-nilai pendidikan. Dalam hal ini, penggunaan Game-Based Learning berbantuan Wordwall dapat menjadi salah satu alternatif untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, kreatif, dan menyenangkan sehingga mampu meningkatkan minat belajar siswa. Ketika minat

belajar meningkat, peserta didik akan lebih mudah memahami materi yang dipelajari, termasuk materi Sejarah Kebudayaan Islam yang sarat dengan nilai-nilai keteladanan dan pembentukan karakter.

Dengan demikian, QS. Luqman ayat 13 memberikan landasan bahwa pendidikan harus diarahkan pada pembentukan akidah dan karakter yang kuat melalui metode yang bijaksana dan sesuai dengan perkembangan peserta didik. Nilai-nilai tersebut sejalan dengan tujuan pembelajaran SKI yang tidak hanya berorientasi pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga pada pembentukan kepribadian Islami. Oleh karena itu, penerapan strategi Game-Based Learning berbantuan Wordwall dalam pembelajaran SKI diharapkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa sekaligus menanamkan nilai-nilai keislaman yang terkandung dalam materi pembelajaran.

Sementara itu, teori sosial-kognitif dari Albert Bandura memperkuat pentingnya pembelajaran melalui pengamatan dan peneladanan. Kisah para tokoh besar dalam sejarah Islam menjadi sumber inspirasi dan model perilaku yang dapat ditiru oleh siswa, sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan minat dalam mengembangkan karakter yang positif (Wibowo et al., 2023).

Pembelajaran SKI dalam hal ini mendorong siswa memahami kesinambungan peradaban Islam dari masa lalu ke masa depan (Edling et al., 2020). Akhirnya, teori pendidikan karakter dari Thomas Lickona menjadi dasar penting dalam pembelajaran SKI sebagai media internalisasi nilai-nilai moral seperti tanggung jawab, kejujuran, empati, dan toleransi (Suwandi & Handoko, 2024). Melalui strategi pembelajaranyang integratif ini, pembelajaran SKI menjadi instrumen penting dalam membentuk generasi yang berkarakter, berilmu, dan berakhlak mulia sebagai fondasi membangun peradaban Islam yang berkelanjutan.

Sejarah Kebudayaan Islam sangatlah penting karena menjadi sarana untuk memperkuat identitas, menanamkan nilai-nilai akhlak, melatih berpikir kritis, dan memahami kontribusi Islam dalam membangun peradaban. Lebih dari sekadar mata pelajaran, SKI adalah media pendidikan karakter dan peradaban yang menyeluruh bagi generasi Islam masa kini dan masa depan. Namun saat ini ditemukan

bahwasanya minat dan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran SKI rendah sehingga tidak tercapainya tujuan pembelajaran.

Penelitian oleh Sari dan Nugroho (2019) menyatakan bahwa faktor strategi pembelajaran pembelajaran guru, kurangnya penggunaan media yang menarik, serta tidak adanya strategi pembelajaran yang sesuai dengan gaya belajar siswa turut menjadi penyebab utama lemahnya pemahaman materi, meskipun minat belajar siswa tergolong cukup baik (Abidin, 2017). Oleh karena itu, meskipun rendahnya minat belajar merupakan faktor penting, hal tersebut tidak dapat dipisahkan dari peran guru dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif, kontekstual, dan bermakna. Kombinasi antara minat belajar siswa dan strategi pembelajaran yang tepat menjadi kunci dalam meningkatkan hasil belajar SKI secara menyeluruh.

Hal ini didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Supyan et al. (2024) mengungkapkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis web dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Islam. Studi ini menunjukkan bahwa penggunaan elemen permainan dalam pembelajaran membuat siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses belajar, yang pada akhirnya berdampak positif pada minat belajar mereka.

Hasil ini juga didukung oleh Munawir & Istiqomah (2024), ditemukan bahwa strategi pembelajaran konvensional masih mendominasi dalam pengajaran SKI. Hasanah (2020) mengungkapkan bahwa pelajaran SKI yang terfokus pada ceramah dan hafalan membuat siswa merasa bosan dan kurang tertarik. Supyan et al. (2024) menunjukkan bahwa penerapan gamifikasi berbasis web mampu meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap materi Sejarah Kebudayaan Islam. Penelitian ini juga didukung oleh Munawir et al. (2024) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis multimedia dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran SKI. Penelitian oleh Fitri et al. (2023) mengungkapkan bahwa suasana pembelajaran SKI yang monoton dan kurang interaktif menyebabkan kejenuhan belajar pada siswa, ditandai dengan turunnya minat dan kesulitan berkonsentrasi.

Menurunnya minat belajar siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) terlihat berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan siswa. Hasil wawancara menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar siswa dapat dilihat melalui beberapa indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pembelajaran SKI. Keempat indikator tersebut menunjukkan bahwa siswa belum memiliki minat yang optimal terhadap proses pembelajaran SKI.

Pada hasil wawancara siswa menunjukkan bahwa mereka belum merasa nyaman dan menikmati proses pembelajaran SKI. Hal tersebut terlihat dari kurangnya antusiasme siswa selama pembelajaran berlangsung serta adanya siswa yang mengantuk ketika guru menyampaikan materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran SKI belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa. Ketika siswa tidak merasa senang dalam mengikuti pembelajaran, mereka cenderung kurang bersemangat dan tidak memberikan perhatian secara optimal terhadap materi yang disampaikan.

Pada hasil wawancara rendahnya minat siswa terlihat dari kurangnya ketertarikan terhadap proses pembelajaran SKI. Hal ini ditunjukkan dengan adanya perilaku siswa yang kurang antusias mengikuti pembelajaran dan melakukan aktivitas lain selama pembelajaran berlangsung. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa berinisial MF, diperoleh keterangan bahwa *“banyak siswa yang keluar masuk ketika pelajaran berlangsung karena kurangnya perhatian terhadap pelajaran.”* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa sebagian siswa belum memiliki ketertarikan yang kuat untuk mengikuti pembelajaran SKI secara terus-menerus. Perilaku keluar masuk kelas ketika pembelajaran berlangsung dapat menjadi salah satu gambaran bahwa siswa belum sepenuhnya tertarik dan terdorong untuk mengikuti kegiatan pembelajaran sampai selesai.

Selanjutnya, rendahnya minat belajar siswa terlihat dari kurangnya fokus dan konsentrasi selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan FN siswa mengaku kurang dapat berkonsentrasi ketika pembelajaran SKI berlangsung karena suasana pembelajaran dirasakan kurang menyenangkan. Hal tersebut juga terlihat dari adanya siswa yang mengantuk ketika guru menyampaikan

materi. Kurangnya perhatian siswa terhadap pembelajaran dapat menyebabkan materi yang disampaikan guru tidak diterima secara optimal, sehingga siswa menjadi kurang fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Sementara itu, siswa juga belum menunjukkan partisipasi yang optimal dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa berinisial MM, diperoleh keterangan bahwa *“siswa kurang terlibat dalam proses belajar karena pelajaran yang disampaikan hanya satu arah dan berpusat kepada guru saja.”* Pernyataan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang lebih dominan berpusat pada guru menyebabkan kesempatan siswa untuk terlibat secara aktif dalam pembelajaran menjadi terbatas. Siswa cenderung berperan sebagai penerima informasi, sementara kesempatan untuk bertanya, menyampaikan pendapat, berdiskusi, maupun berinteraksi secara aktif dalam pembelajaran masih belum optimal.

Selain itu, kondisi tersebut diperkuat dengan adanya siswa yang merasa kurang enjoy dalam mengikuti pembelajaran SKI. Ketika pembelajaran berlangsung dengan pola yang cenderung satu arah, siswa menjadi kurang terdorong untuk memberikan perhatian dan berpartisipasi secara aktif. Hal ini pada akhirnya dapat memengaruhi ketertarikan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, permasalahan minat belajar siswa tidak hanya terlihat dari satu aspek, tetapi mencakup beberapa indikator, yaitu perasaan senang yang belum optimal, ketertarikan yang masih rendah, perhatian yang kurang, serta keterlibatan siswa yang terbatas dalam proses pembelajaran SKI.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI), diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran masih cenderung menggunakan strategi pembelajaran yang berfokus pada teks dan penyampaian materi secara konvensional. Menurut guru, kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Materi SKI juga dianggap oleh siswa sebagai materi yang cukup membosankan karena didominasi oleh narasi sejarah yang perlu dipahami dan diingat, sementara variasi kegiatan pembelajaran yang bersifat interaktif masih terbatas. Kondisi tersebut terlihat dari adanya siswa yang mengalami kesulitan untuk mempertahankan

perhatian dan konsentrasi selama pembelajaran berlangsung serta kurang menikmati proses pembelajaran SKI. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang berlangsung belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik, dan melibatkan siswa secara aktif.

Banyaknya hafalan terkait nama tokoh, tahun kejadian, dan peristiwa sejarah menjadi kendala karena dianggap terlalu kompleks dan sulit dipahami, terutama bagi siswa yang kurang tertarik pada Sejarah, serta media yang digunakan oleh guru belum interaktif, karena pada zaman sekarang siswa lebih tertarik dengan pembelajaran yang dikaitkan dengan penggunaan teknologi digital.

Dampak dari rendahnya minat belajar ini terlihat dari menurunnya hasil belajar siswa yang kurang baik dalam mengikuti pelajaran, kesulitan dalam memahami materi yang berujung pada hasil belajar yang kurang baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil dokumentasi rekap nilai ulangan siswa pada mata Pelajaran SKI kelas VII sebagai berikut:

Tabel 1. 1 Rekap Nilai Ulangan Mata Pelajaran SKI Kelas VII.1

No	Nama	Nilai	Tuntas / Belum Tuntas
1	Adhwa Meitahira	50	Belum Tuntas
2	Adzkia Zikrah	80	Tuntas
3	Afika Widi	65	Belum Tuntas
4	Aisyah Arianto	60	Belum Tuntas
5	Aldina Riska Putri	50	Belum Tuntas
6	Alsya Zhulia Putri	85	Tuntas
7	Anjely Jalsilia	70	Belum Tuntas
8	Asani Putri Risfani	75	Belum Tuntas
9	Aulia Maheswari	90	Tuntas
10	Fillia Yunita	65	Belum Tuntas
11	Latifa Andriyeni	50	Belum Tuntas
12	Mutia Maulana	85	Tuntas
13	Syifa Qurrata A'yun	50	Belum Tuntas
14	Zaskia Ramadhani Rossy	50	Belum Tuntas

Tabel 1. 2 Rekap Nilai Ulangan Mata Pelajaran SKI Kelas VII.2

No	Nama	Nilai	Tuntas / Belum Tuntas
1	Adhyastha Arkana Justita	55	Belum Tuntas
2	Arsyad Azka Muzakki	80	Tuntas
3	Asra Kurniawan	65	Belum Tuntas

4	Deyo Trisno Afriansyah	50	Belum Tuntas
5	Fahri Tri Ramdani	70	Belum Tuntas
6	Fahri Xabi Indira	60	Belum Tuntas
7	Habib Hidayatullah	50	Belum Tuntas
8	M Rafa Zaria	60	Belum Tuntas
9	Miftahul Farid	85	Tuntas
10	Naufal Shadiq	50	Belum Tuntas
11	Nur Fathir Ahmad	70	Belum Tuntas
12	Zaki Fathullah	65	Belum Tuntas
13	Ferandino Nugraha	65	Belum Tuntas

Berdasarkan tabel di atas, bahwasanya di kelas VII.1 terdapat 4 siswa yang memperoleh nilai tuntas, sedangkan 12 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Artinya, hanya sekitar 25% siswa yang berhasil memenuhi Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sementara 75% sisanya belum mencapai standar yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa di kelas VII.1 mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran SKI. Sementara itu, di kelas VII.2, hanya 2 siswa yang memperoleh nilai tuntas, sedangkan 12 siswa lainnya belum mencapai ketuntasan. Dengan demikian, tingkat ketuntasan belajar di kelas VII.2 hanya sekitar 20%, sedangkan 80% siswa belum mencapai KKM. Data ini menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar berdampak signifikan terhadap hasil akademik siswa dalam mata pelajaran SKI, yang terlihat dari rendahnya tingkat ketuntasan di kedua kelas tersebut.

Kondisi rendahnya ketuntasan belajar dalam mata pelajaran SKI sebagaimana terlihat pada kelas VII.1 dan 7.2 didukung oleh hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata Pelajaran SKI di MTsS Thawalib Padang yaitu ustadzah Reza Yulia mengatakan bahwa strategi pembelajaran yang digunakan yaitu masih terfokus pada teks dan belum didukung oleh strategi yang lainnya. Banyaknya siswa yang kurang tertarik untuk mengikuti pembelajaran SKI dikarenakan guru menggunakan strategi pembelajaran yang terfokus pada teks dan tidak melibatkan siswa strategi tersebut disebut juga dengan *teacher center*, sehingga siswa merasa bosan karena pembelajaran hanya bersifat satu arah. Strategi pembelajaran seperti ini apabila digunakan terus menerus tentunya dapat menurunkan minat belajar siswa terhadap Pelajaran SKI, karena siswa tidak tertarik

untuk mengikuti Pelajaran dikarenakan strategi pembelajarannya. Apabila strategi pembelajaran yang digunakan tidak menarik perhatian siswa tentu juga berpengaruh pada minat belajar siswa.

Minimnya keterlibatan dan perhatian siswa selama pembelajaran turut memperburuk situasi ini. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, banyak siswa yang tidak fokus selama pembelajaran berlangsung. Mereka cenderung pasif, jarang bertanya, serta kurang antusias saat diminta menjawab pertanyaan atau berdiskusi. Beberapa siswa bahkan menunjukkan gejala kejenuhan seperti mengantuk, kurang perhatian terhadap materi yang diberikan, atau tidak menyelesaikan tugas yang diberikan. Kurangnya variasi strategi pembelajaran dan dominasi ceramah menjadi salah satu penyebab utama rendahnya partisipasi aktif siswa.

Dalam konteks ini, dapat dikatakan bahwa keterlibatan kognitif siswa selama proses belajar-mengajar masih sangat rendah. Secara kognitif, siswa tidak menunjukkan ketertarikan untuk memahami isi pelajaran. Namun demikian, terdapat juga penelitian yang mengontraskan kondisi ini dengan menunjukkan bahwa rendahnya hasil belajar tidak selalu disebabkan oleh minat belajar yang rendah.

Salah satu solusi dalam mengatasi minat dan hasil belajar siswa dalam mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu strategi pembelajaran dengan menggunakan media yang interaktif salah satunya Adalah strategi pembelajaran *Game Based Learning* (GBL). *Game Based Learning* (GBL) merupakan strategi pembelajaran yang mengintegrasikan elemen permainan ke dalam aktivitas edukatif untuk meningkatkan pengalaman belajar dan hasil akademik. GBL menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menyenangkan, yang dapat meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran inovasi dalam dunia pendidikan yang memanfaatkan unsur permainan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

GBL memiliki potensi besar dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif. Menurut Prensky (2001), pembelajaran berbasis permainan dapat meningkatkan keterlibatan intelektual siswa dengan menyediakan lingkungan

belajar yang menuntut pengambilan keputusan yang cepat dan berkelanjutan. Selain itu, Gee (2003) menekankan bahwa permainan video yang baik mencerminkan prinsip-prinsip pembelajaran efektif yang didukung oleh penelitian kognitif, seperti pembelajaran berbasis pengalaman dan konteks. Salah satu aplikasi yang dapat digunakan dalam penerapan GBL adalah *Wordwall*. Penelitian oleh Adawiyah et al. (2024) mengindikasikan bahwa implementasi evaluasi pembelajaran strategi gamifikasi dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam dapat meningkatkan aspek afektif siswa.

Wordwall merupakan platform berbasis web yang memungkinkan guru untuk membuat berbagai jenis permainan edukatif, seperti kuis interaktif, teka-teki silang, permainan mencocokkan, dan lainnya. Penggunaan *Wordwall* dalam pembelajaran SKI dapat membuat siswa lebih antusias dalam mempelajari sejarah Islam karena materi disajikan dalam bentuk permainan yang menarik. Penelitian oleh Zahroh et al. (2024) di Madrasah Aliyah Ma'arif Sukorejo menunjukkan bahwa penggunaan media *Wordwall* dalam evaluasi mata pelajaran SKI kelas X memberikan dampak positif.

Seiring dengan perkembangan teknologi, berbagai strategi pembelajaran berbasis teknologi telah dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar siswa. Salah satu strategi inovatif yang dapat diterapkan adalah *Game Based Learning* (GBL) dengan menggunakan aplikasi *Wordwall*. Strategi pembelajaran ini diharapkan dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterlibatan siswa, serta mempermudah pemahaman terhadap materi pelajaran SKI.

Hasilnya menunjukkan peningkatan minat dan partisipasi siswa dalam mencapai hasil belajar yang optimal. Platform ini berhasil menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan secara seimbang, membangun minat serta memperkuat minat belajar siswa. Kelebihan lain yang ditemukan meliputi fleksibilitas, fitur menarik, efektivitas waktu, peningkatan minat dan antusiasme, serta kemampuannya mengatasi rasa bosan. Dengan demikian, penggunaan strategi ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan.

Beberapa penelitian telah membuktikan penerapan *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. Sebuah penelitian oleh Pertiwi

et al. (2024) menunjukkan bahwa siswa yang belajar menggunakan media *Wordwall* mengalami peningkatan minat belajar sebesar 45% dibandingkan dengan strategi yang hanya terfokus pada teks. Menurut penelitian yang dilakukan oleh Muflihah (2024) menyebutkan bahwa penggunaan *Wordwall* dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) meningkatkan minat, antusias, dan membuat pembelajaran lebih menarik dan efektif, serta membantu siswa dalam memahami materi secara lebih mendalam dibandingkan dengan strategi konvensional.

Selain itu, penelitian oleh Hasanah et al. (2023) di SMA Negeri 5 Pontianak mengungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran *Wordwall* berpengaruh signifikan terhadap minat belajar sejarah siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas yang menggunakan *Wordwall* memiliki minat belajar sebesar 93%, sedangkan kelas kontrol yang tidak menggunakan *Wordwall* hanya mencapai 65%. Hal ini menegaskan bahwa *Wordwall* dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran sejarah.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa penerapan strategi *Game Based Learning* berbasis aplikasi digital memiliki potensi besar dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji lebih lanjut tentang "**Penerapan Strategi Pembelajaran Game Based Learning Berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil Belajar SKI pada Siswa Kelas VII di MTsS Thawalib Padang**".

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam masih rendah terlihat dari banyaknya siswa yang keluar masuk ketika pembelajaran, banyaknya siswa yang mengantuk dan kurang tertarik untuk memperhatikan pelajaran.
2. Capaian hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam relatif lebih rendah dibandingkan dengan mata pelajaran keagamaan lainnya.

3. Kesulitan siswa dalam memahami materi pembelajaran disebabkan oleh strategi pembelajaran yang masih monoton dan tidak bervariasi.
4. *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* dijadikan salah satu solusi untuk melihat penerapan dalam perbedaan minat dan hasil belajar siswa.

1.3. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan fokus, maka batasan masalah dalam penelitian ini ditetapkan sebagai berikut:

1. Minat belajar diukur berdasarkan aspek perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.
2. Hasil belajar diukur berdasarkan hasil evaluasi pembelajaran yang mencakup pemahaman konsep dan pencapaian akademik dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah yang telah ditetapkan, penelitian ini difokuskan pada Penerapan strategi pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap minat dan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Oleh karena itu, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan rata-rata minat belajar siswa sesudah diterapkan strategi konvensional pada kelas kontrol dan strategi pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada kelas eksperimen?
2. Apakah terdapat perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan strategi konvensional pada kelas kontrol dan strategi pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada kelas eksperimen?

1.5. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata minat belajar siswa sesudah diterapkan strategi konvensional pada kelas kontrol dan strategi

pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada kelas eksperimen.

2. Untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil belajar siswa sesudah diterapkan strategi konvensional pada kelas kontrol dan strategi pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* pada kelas eksperimen.

1.6. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori dalam bidang pendidikan, khususnya dalam pembelajaran berbasis teknologi dan *Game Based Learning*. Hasil penelitian ini dapat:

- a. Menambah wawasan mengenai penerapan strategi pembelajaran *Game Based Learning* dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.
- b. Memperkuat teori tentang peran pembelajaran interaktif, seperti *Wordwall*, dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

- a. Bagi Guru
 - 1) Menyediakan alternatif strategi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan minat serta hasil belajar siswa.
 - 2) Memberikan referensi dalam mengadaptasi teknologi digital, khususnya *Wordwall* dalam pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

b. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan keterlibatan dan minat belajar melalui strategi pembelajaran berbasis game yang lebih menyenangkan.
- 2) Mempermudah pemahaman materi Sejarah Kebudayaan Islam dengan strategi pembelajaran yang lebih interaktif dan tidak monoton.

c. Bagi Sekolah

- 1) Menjadi dasar pertimbangan dalam mengadopsi teknologi pembelajaran berbasis game untuk meningkatkan kualitas pengajaran.
- 2) Memberikan referensi dalam pengembangan kurikulum yang lebih inovatif dan sesuai dengan perkembangan teknologi pendidikan.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

- 1) Menjadi bahan referensi dalam penelitian serupa yang membahas penerapan strategi pembelajaran *Game Based Learning* dalam konteks pembelajaran yang berbeda.
- 2) Memberikan wawasan mengenai kemungkinan faktor-faktor lain yang dapat menciptakan penerapan pembelajaran berbasis game.

1.7. Penjelasan Judul

Judul penelitian ini adalah "Penelitian Strategi Pembelajaran *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* terhadap Minat dan Hasil belajar Sejarah Kebudayaan Islam pada Siswa Kelas VII di MTsS Thawalib Padang." Judul ini mengandung beberapa kata kunci yang perlu dijelaskan lebih lanjut agar ruang lingkup penelitian lebih jelas.

1. *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall*

Game Based Learning adalah strategi pembelajaran yang memanfaatkan unsur permainan dalam proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, *Wordwall* digunakan sebagai alat bantuan yang digunakan agar dapat meningkatkan keterlibatan siswa melalui berbagai permainan edukatif yang

menarik dan berbasis digital. *Game Based Learning* berbantuan *Wordwall* diterapkan ketika melakukan evaluasi ketika *post-test*.

2. Minat Belajar

Minat belajar merujuk pada tingkat ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, menurut Slameto, (2010) perasaan senang, ketertarikan, perhatian, dan keterlibatan peserta didik merupakan beberapa indikator minat belajar yang akan dilakukan pada penelitian ini.

3. Hasil belajar

Hasil belajar mencerminkan hasil akademik siswa dalam memahami dan menguasai materi Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam penelitian ini, hasil belajar diukur melalui evaluasi hasil belajar yang diukur pada bagian kognitif apakah dengan penerapan strategi pembelajaran GBL berbantuan *Wordwall* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.

4. Sejarah Kebudayaan Islam

Sejarah Kebudayaan Islam adalah mata pelajaran yang membahas perkembangan sejarah peradaban Islam serta kontribusinya dalam berbagai bidang kehidupan. Mata pelajaran ini sering kali dianggap kurang menarik oleh siswa karena strategi pengajarannya yang cenderung monoton.