

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah konsep yang sangat umum dalam kehidupan sehari-hari. Mengacu pada proses pewarisan pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai dan budaya dari generasi ke generasi. Pendidikan berkaitan erat dengan semua aspek perubahan sosial, termasuk perkembangan individu dan perubahan sosial yang lebih besar.¹ Pada dasarnya pendidikan tidak hanya sekedar transfer ilmu pengetahuan, namun peranan pendidikan sangat penting dalam kehidupan seseorang dan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan dinamika kehidupan individu, keluarga, dan masyarakat.²

Dunia pendidikan sendiri, banyak permasalahan pendidikan yang dihadapi di era globalisasi. Penyelesaian permasalahan pendidikan memerlukan realitas pendidikan itu sendiri, baik permasalahan internal maupun eksternal.³ Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam perkembangan individu dan masyarakat, ada berbagai problematik yang sering kali dihadapi dalam sistem pendidikan yang umumnya ditemui antara lain: akses terbatas, kualitas pendidikan yang rendah, kesenjangan pendidikan,

¹ Titi Kadi and Robiatul Awwaliyah, "Inovasi Pendidikan: Upaya Penyelesaian Problematika Pendidikan Di Indonesia," *Jurnal Islam Nusantara* 1, no. 2 (2017): 144–55, <https://doi.org/10.33852/jurnalin.v1i2.32>. hlm.145.

² Adi Haironi, Triana Hermawati, and Suyono Umar, "Metode Pembelajaran Berbasis Qantum Learning Di Pondok Pesantren Yatim Dan Dhuafa Ar. Fakhruddin Prambanan," *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2021): 66–78, <https://doi.org/10.51468/jpi.v3i1.65>. Hlm. 67.

³ Mujahid Damopolii, "Problematika Pendidikan Islam Dan Upaya-Upaya Pemecahannya," *Jurnal: Nasional Manajemen Pendidikan Islam* 3, no. 1 (2015): 68–81, <http://journal.iaingorontalo.ac.id/index.php/tjmpi%0APROBLEMATIKA>. hlm. 70.

kurikulum yang tidak relevan, teknologi dalam pendidikan, metode pembelajaran, manajemen sekolah dan rendahnya kualitas pendidik.

Pembelajaran di kelas terdapat beberapa permasalahan yaitu peserta didik tidak suka mengikuti proses pembelajaran karena pendidik menggunakan metode ceramah dalam mengajar. Metode ceramah merupakan metode pengajaran tradisional dan metode ceramah biasanya lebih aktif dalam mengajar pendidik dibandingkan peserta didik.⁴ Fakta ini menunjukkan bahwa pembelajaran hanya menyampaikan materi pelajaran saja, sehingga pendidik jarang memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Motivasi adalah proses di mana seseorang mengalami perubahan energi internal, yang ditunjukkan melalui munculnya emosi dan respons dalam rangka mencapai suatu tujuan. Proses ini mencakup tiga aspek yang saling berkaitan: pertama, motivasi berawal dari perubahan energi dalam diri individu; kedua, motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan; ketiga, motivasi ditandai melalui berbagai tindakan atau reaksi yang bertujuan untuk mendorong perilaku atau tindakan tertentu,⁵ ketika seseorang terdorong oleh motivasi, mereka cenderung menunjukkan ketekunan dalam usaha mereka, terutama dalam konteks pembelajaran, hal ini dapat menghasilkan prestasi yang baik dalam proses pembelajaran.⁶

Metode pendidikan berperan penting dalam mencapai tujuan pendidikan.⁷ Metode pembelajarannya yang dapat diterapkan adalah *game*

⁴ Syaiful dan Aswan Zain Djaramah Bahri, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010). Hlm. 97

⁵ Shilphy A. Octavia, *Motivasi Belajar Dalam Perkembangan Remaja* (Yogyakarta: Grup Penerbit CV Budi Utama, 2020). Hlm. 52.

⁶ *Ibid.*

⁷ Sugeng Prianto, Darwin Hamisi, and Evi Octaviana, "Metode Pendidikan Agama Islam Dalam Al-Qur'an," *At Tuots: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 2 (2021): 118–27, <https://doi.org/10.51468/jpi.v2i2.45>. Hlm. 181.

based learning, metode pembelajaran tersebut menggunakan media permainan teka-teki silang di mana permainan teka-teki silang ini digemari oleh peserta didik sehingga, permainan teka teki silang menjadi salah satu sarana pembelajaran. *Game based learning* adalah penggunaan permainan yang dirancang khusus untuk tujuan pendidikan sebagai pelengkap metode pembelajaran tradisional, karena dianggap lebih menarik dibandingkan proses pembelajaran yang monoton.⁸ *Game Based Learnig* memiliki potensi untuk meningkatkan kegembiraan, motivasi, dan semangat peserta didik dalam belajar, serta mendorong mereka untuk menjadi lebih inovatif.⁹

Game based learning, merupakan metode pembelajaran yang menarik dan menghibur, memiliki dua peran utama: (1) berfungsi sebagai sumber inspirasi, meningkatkan ketertarikan dan kegembiraan peserta didik dalam proses belajar, dan (2) sebagai alat evaluasi, karena permainan dapat mengatasi kompleksitas yang sulit untuk dipraktikkan dan dimainkan kembali dalam kenyataan.¹⁰ Tujuan dari pembelajaran berbasis permainan adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan keterlibatan peserta didik, memperbaiki efisiensi pembelajaran, dan membangkitkan motivasi karena materi yang diajarkan menjadi lebih

⁸ Nindian Puspa Dewi and Indah Listiowarni, "Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris," *Jurnal RESTI (Rekayasa Sistem Dan Teknologi Informasi)* 5, no. 3 (2019): 124–30, <https://doi.org/10.29207/resti.v3i2.885>. Hlm. 124.

⁹ Nur Fathin Muhtadillah, "Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022," *SKRIPSI IAIN Ponorogo* (2022), [http://dspace.uca.ac.id/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf](http://dspace.uca.ac.id/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo%20de%20Titulacion.pdf) <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf> <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/JAP/article/viewFile/19239/18790>. Hlm. 9.

¹⁰ *Ibid.* Hlm. 10.

mudah untuk diingat.¹¹ *Game based learning* terbukti dapat meningkatkan prestasi peserta didik dan mendukung pendidikan¹².

Mata pelajaran Sirah merupakan mata pelajaran yang memerlukan kreativitas yang tinggi dalam pembelajarannya, perlu diketahui bahwa pelajaran Sirah sangat penting untuk diajarkan di dalam lembaga pendidikan karena dengan mempelajari Sirah seseorang dapat mengambil pelajaran dari masa lalu serta dapat menjadi pribadi dan memperbaiki yang lebih baik dari sebelumnya.¹³ Rasulullah *Shalallahu 'Alaihi Wasallam* yang menjadi sosok inspiratif dalam banyak hal dan Multi ahli. Allah *Subhanahu wata'ala* berfirman dalam surat Al-Ahzab ayat 21, yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

Artinya: “Sesungguhnya telah ada pada diri Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu yaitu bagi orang mengharap rahmat Allah dan kedatangan hari kiamat dan dia banyak menyebut Allah.” (QS. Al-Ahzab: 21)¹⁴

Dalam Muqodimah bukunya, Ibnu Ishaq mendefinisikan Sirah adalah mempelajari secara mendalam tentang perkembangan kehidupan Nabi Muhammad dari masa kanak-kanak, remaja, dewasa, pernikahan, hingga menjadi Nabi, serta perjuangannya yang heroiknya dan menghadapi berbagai tantangan besar hingga akhir hayatnya. Mata pelajaran Sirah adalah pembelajaran yang memperkenalkan kehidupan Nabi Muhammad sebagai

¹¹ Natalis Sukma Pernama, “Game Based Learning Sebagai Salah Satu Solusi Dan Inovasi Pembelajaran Bagi Generasi Digital Native,” *Jurnal Pendidikan Agama Katolik (JPAK)* 22, no. 2 (2022): 313–21, <https://doi.org/10.12681/edusc.3109>. Hlm. 314.

¹² Dewi and Listiowarni, “Implementasi Game Based Learning Pada Pembelajaran Bahasa Inggris.” Hlm. 124.

¹³ Amelia Falensyana, “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Sirah Melalui Metode Mind Mapping Pada Santriwati Kelas Ix I Salafiyah Wustho Islamic Centre Bin Baz Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/ 2022,” *Skripsi STIT Madani* (2022).

¹⁴ Al-Fatih Berkah Cipta, *Kitab Al-Qur'an Al-Fatih Dengan Alat Peraga Tajwid Kode Arab*, pertama (Jakarta: PT. Insan Media Pustaka, 2012). Hlm. 420.

utusan Allah *Ta'ala* yang diutus untuk menyampaikan wahyu kepada umat manusia. Pelajaran ini memiliki standar kompetensi inti yang penting sebagai pedoman dalam proses pembelajaran.¹⁵

Perkembangan metode pembelajaran di Sekolah Dasar (SD) sangat berperan penting dalam mendorong anak untuk berpikir dan bertindak sesuai dengan tingkat perkembangannya, melalui metode yang mendorong keaktifan, kreativitas dan kesenangan anak-anak. Pendidik perlu memiliki ide-ide kreatif dan imajinatif dalam merancang metode pembelajaran yang berarti, karena pembelajaran yang memiliki makna cenderung lebih mudah diingat dibandingkan dengan pengetahuan yang diperoleh secara informal.¹⁶ Peserta didik ditingkat Sekolah Dasar (SD) di mana mereka lebih menyukai belajar sambil bermain dari pada pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah saja, maka pendidik harus bisa menciptakan pembelajaran dengan metode dan media yang mengasikan dan menyenangkan.

Salafiyah Ula Putri Islamic Centre Bin Baz adalah jejang pendidikan setara Sekolah Dasar (SD) yang diselenggarakan di lingkungan Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz. Salafiyah Ula putri juga sering sekali mengikuti lomba-lomba seperti MTQ, dan tahfidzul Quran, serta diadakan pula acara tasmik' Al-Quran bagi peserta didik yang sudah mencapai hafalan 10 Juz. Salafiyah Ula memiliki keunggulan dibidang tahfidzul Quran dengan adanya program tahfidzul Quran ini peserta didik memiliki hafalan mulai dari satu juz hingga lebih dari sepuluh juz, selain tahfidzul Quran Salafiyah Ula

¹⁵ dan Ketut Pegig Arthana Muhammad Saikhul Arif, "Pemanfaatan Media Video Jazirah Nabi 'Muhammad Saw' Pada Mata Pelajaran Sirah Nabawiyah Standar Kompetensi Sejarah Nabi Muhammad Saw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii Smp Elkisi Mojokerto," *Artikel Fakultas Ilmu Pendidikan* 6, no. 3 (2015).

¹⁶ Rima Trianingsih, "Pengantar Praktik Mendidik Anak Usia Sekolah Dasar," *Jurnal: Al Ibtida* 3, no. 2 (2016): 197–211. Hlm. 208.

juga mengadakan program tahsin MBB di mana dengan adanya program ini peserta didik selain memiliki hafalan mereka juga memiliki bacaan Al-Quran yang bagus¹⁷.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara awal pada tanggal 11 September 2023 peserta didik kelas V C di Salafiyah Ula Putri Islamic Centre Bin Baz terkait pembelajaran Sirah yaitu ditemukan sebuah permasalahan terhadap kecenderungan rendahnya motivasi, keaktifan, dan hasil belajar peserta didik dalam pelajaran Sirah, hal ini terbukti dari hasil wawancara terhadap peserta didik, peserta didik mengatakan “pembelajaran dengan metode ceramah mereka merasa tidak terlalu paham dengan pelajaran yang telah disampaikan oleh Ustazah dan tidak menyenangkan atau mengasikan jika terus menerus belajar dengan metode ceramah”.¹⁸ Selain itu, peneliti juga mewawancarai beberapa ustazah terutama pengajar Sirah, ustazah mengatakan “metode yang digunakan dalam pembelajaran Sirah adalah metode ceramah”.¹⁹ Serta peneliti juga melihat dari hasil ujian tengah semester (UTS) kelas V C dari pelajaran Sirah ini rendah dan kurang dari KKM.

Keadaan tersebut tidak baik jika terus-menerus dibiarkan tanpa adanya solusi, hal ini dapat membuat minat belajar peserta didik menjadi rendah sehingga mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Dapat dibuktikan dengan kurang semangatnya peserta didik dalam pembelajaran dan peserta didik lebih suka bermain bersama teman saat belajar khususnya pada mata

¹⁷ Ustadzah Ummu Umaimah, “Wawancara Prasurey : Program Tahfidzul Quran” (Yogyakarta, 2023), 1 Agustus 2023.

¹⁸ Peserta Didik V C, “Wawancara Prasurey : Pembelajaran Sirah Di Kelas” (Yogyakarta, 2023).

¹⁹ Nur Asiyah DKK Jamilah, “Wawancara Prasurey : Metode Pembelajaran Sirah” (Yogyakarta, 2023).

pelajaran Sirah. Untuk membuat peserta didik dapat lebih fokus dan lebih konsentrasi dalam proses belajar di dalam kelas, dengan harapan dapat memperbaiki motivasi belajar peserta didik menjadi lebih bagus maka perlu diadakannya perubahan dalam metode pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti mempunyai minat untuk mengadakan penelitian tindakan kelas yang lebih lanjut tentang “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Dengan Penerapan Metode *Game based learning* (GBL) Terhadap Mata Pelajaran Sirah Kelas V C Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024.”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan di atas, maka pertanyaan pokok permasalahan yang akan diteliti oleh peneliti dalam rangka menyusun Skripsi adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan metode *game based learning* terhadap mata pelajaran Sirah di kelas V C Salafiyah Ula Islamic Center Bin Baz Putri Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik dengan penerapan metode *game based learning* terhadap mata pelajaran Sirah di kelas V C Salafiyah Ula Islamic Center Bin Baz Putri Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024?

C. Tujuan Penelitian

Dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan proses penerapan metode *game based learning* terhadap mata pelajaran Sirah di kelas V C Salafiyah Ula Islamic Center Bin Baz Putri Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024.
2. Untuk meningkatkan motivasi belajar dengan penerapan metode *game based learning* terhadap mata pelajaran Sirah di kelas V C Salafiyah Ula Islamic Center Bin Baz Putri Yogyakarta Tahun Ajaran 2023/2024.

D. Kajian Relevan

Kajian pustaka merupakan analisis terstruktur tentang informasi yang diperoleh dari berbagai sumber literatur yang digunakan sebagai panduan dan referensi dalam melakukan penelitian. Peneliti menemukan beberapa skripsi maupun jurnal yang relevan terhadap penelitian yang dilakukan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Adapun judul skripsi dan jurnal yang terdapat hubungan dengan penelitian ini di antaranya sebagai berikut:

1. Skripsi dari saudari Nur Fathin Muhtadilah berjudul “*Penerapan Model Pembelajaran Game based learning Pada Pembelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Ajaran 2021/2022*”. Dalam skripsi ini dijelaskan bahwa dengan penerapan model *handphone* dapat membantu siswa lebih konsentrasi dan fokus dalam pembelajaran sehingga hasil belajar pun akan meningkat.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian bertujuan untuk mengatasi masalah yang terjadi dalam konteks pembelajaran di dalam kelas. Observasi, dokumentasi, angket, dan tes bermanfaat bagi menghimpunkan berkas yang diterima bagi penelitian ini. Sesuai

penelitian pemanfaatan *handphone* dalam membantu siswa lebih konsentrasi dan fokus dalam pembelajaran PAI.²⁰

Tabel 1. 1 Kajian Relevan peneliti

Persamaan	Perbedaan
a. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode pendekatan <i>game based learning</i> ;	a. Skripsi ini menggunakan media <i>hadnphone</i> sedangkan penelitian yang akan menggunakan media permainan Teka Teki Silang.
b. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK);	b. Skripsi ini mengangkat permasalahan hasil belajar
c. Penelitian ini sama-sama menggunakan mata pelajaran PAI.	sedangkan skripsi yang akan datang mengangkat masalah tentang motivasi belajar.

2. Skripsi dari saudari Sayyidah Ayu Maziyyah berjudul: “*Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game based learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran PAI Kelas VII Pada Era New Normal Di SMPN 1 Turen*”. Skripsi ini dijelaskan bahwa penyebab menurunnya hasil belajar peserta didik adalah kurangnya media belajar, karena dengan memanfaatkan media pembelajaran dapat menunjang proses belajar mengajar yang sangat lancar. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *digital game based learning* berbasis aplikasi *kahoot* untuk menciptakan pengalaman belajar kuis yang hidup dan menyenangkan di dalam kelas serta meningkatkan hasil belajar.

²⁰ Muhtadillah, “Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran Pai Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Tkj 1 Smkn 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022.”

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan pendekatan metode eksperimen menggunakan desain *one group pretest posttest*. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup wawancara, tes dan dokumentasi.²¹

Tabel 1. 2 Kajian Relevan peneliti

Persamaan	Perbedaan
<p>a. Penelitian ini sama-sama menggunakan mata pelajaran PAI;</p> <p>b. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode pendekatan <i>game based learning</i>.</p>	<p>a. Skripsi ini menggunakan media digital <i>kahoot</i> sedangkan penelitian yang akan menggunakan media permainan Teka Teki Silang;</p> <p>b. Skripsi ini mengangkat permasalahan hasil belajar sedangkan skripsi yang akan datang mengangkat masalah tentang motivasi belajar.</p> <p>c. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuantitatif sedangkan penelitian selanjutnya akan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK).</p> <p>d. Metode pengumpulan data pada penelitian ini meliputi wawancara, angket, tes dan dokumentasi sedangkan penelitian selanjutnya akan menggunakan observasi,</p>

²¹ Sayyidah Ayu Maziyyah, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Permainan (Digital Game Based Learning) Jenis Aplikasi Kahoot Terhadap Hasil Pembelajaran Pai Kelas Vii Pada Era New Normal Di Smp Negeri 1 Turen," *Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam* (Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021).

	wawancara, angket dan dokumentasi.
--	------------------------------------

3. Jurnal oleh saudara/saudari Nur Asiah Safitri dan Junaid yang berjudul “Penerapan Model Game based learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah”. Hasil penelitian ini menegaskan bahwa strategi pembelajaran yang efektif adalah yang memungkinkan peserta didik dapat mengembangkan aktivitas mental dan fisik secara optimal. Salah satu metode yang digunakan pendidik untuk membantu peserta didik mencapai hasil belajar yang lebih baik adalah dengan menggunakan model *game based learning*. Pendekatan ini peserta didik menjadi lebih giat belajar dan aktif dalam mengeksplorasi materi akidah akhlak.

Penelitian ini menerapkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebab penelitian tindakan kelas memungkinkan peneliti untuk mengevaluasi masalah pembelajaran di dalam kelas dengan melakukan refleksi dan menyelesaikan masalah tersebut melalui tindakan terencana yang diimplementasikan dalam kondisi nyata, serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.²²

Tabel 1. 3 Kajian Relevan peneliti

Persamaan	Perbedaan
a. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode pendekatan <i>game based learning</i> ;	a. Jurnal ini menggunakan mata pelajaran Akidah Akhlak sedangkan skripsi yang akan datang menggunakan mata

²² Nur Asiah Safitri, “Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Jurnal Islamic Education Studies :,” *Journal, An Indonesian Tsanawiyah, D I Madrasah* 2, no. 1 (2019): 42–50.

<p>b. Penelitian ini menggunakan metode penelitian yang sama yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK).</p>	<p>pelajaran Sirah. b. Jurnal ini mengangkat permasalahan hasil belajar sedangkan skripsi yang akan datang mengangkat masalah tentang motivasi belajar.</p>
---	---

4. Jurnal oleh saudara Rahmad Yoga Nugroho dan kawan-kawan yang berjudul “*Pemanfaatan Aplikasi Kahoot Sebagai Digital Game based learning Pada Mata Pelajaran Fiqih Di SMP Negeri 6 Singosari Malang*”. Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan aplikasi Kahoot berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran Fiqih di SMP Negeri 6 Singosari Malang.

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan eksperimental semu. Pengumpulan data dilaksanakan melalui pre-test dan post-test pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Untuk menganalisis data, digunakan metode statistik deskriptif dan inferensial.²³

Tabel 1. 4 Kajian Relevan peneliti

Persamaan	Perbedaan
<p>a. Penelitian ini sama-sama menggunakan metode pendekatan <i>game based learning</i>.</p>	<p>a. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu, sementara penelitian selanjutnya direncanakan akan menggunakan Pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). b. Jurnal ini menggunakan mata</p>

²³ Rahmad Yoga Nugroho, Qurroti A'yun, and Atika Zuhrotus Sufiyana, “Pemanfaatan Aplikasi Kahoot! Sebagai Digital Game Based Learning Pada Mata Pelajaran Fiqh Di SMP Negeri 6 Singosari Malang,” *Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam* 7, no. 9 (2022), <http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/18002>.

	<p>pelajaran Fiqih sedangkan skripsi yang akan datang menggunakan mata pelajaran sirah.</p> <p>c. Jurnal ini mengangkat permasalahan hasil belajar sedangkan skripsi yang akan datang mengangkat masalah tentang motivasi belajar.</p> <p>d. jurnal ini menggunakan aplikasi <i>kahoot</i> sedangkan skripsi yang akan datang menggunakan media permainan Teka Teki Silang.</p>
--	---

E. Kegunaan Penelitian

Berikut merupakan beberapa manfaat penelitian baik secara teoritis maupun secara praktis, di antaranya:

1. Manfaat teoritis

- a. Temuan dari penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang berarti dalam memperluas pemahaman tentang penerapan pembelajaran berbasis permainan (*game based learning*) dan menjadi referensi untuk meningkatkan motivasi peserta didik.
- b. Penelitian ini memberikan sumbangan pada perkembangan ilmu pengetahuan dan pendidikan dengan memperkaya pemikiran di bidang tersebut.
- c. Penelitian ini diharapkan menjadi landasan yang berguna bagi peneliti yang tertarik untuk mengeksplorasi topik yang serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Bermanfaat sebagai pengalaman dan acuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran mata pelajaran Sirah dengan menggunakan metode *game based learning*, sehingga dapat membuat pembelajaran Sirah lebih menarik, menyenangkan dan efektif.

b. Bagi Lembaga

1) Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Sirah dan mampu memberikan kesan belajar yang menyenangkan bagi peserta didik.

2) Bagi Pendidik

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran Sirah, dan bisa menjadi acuan pendidik khususnya dalam menerapkan metode pembelajaran yang menarik dan efisien dalam pembelajaran Sirah demi terciptanya proses pembelajaran yang lebih baik.

3) Bagi Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dan bahan evaluasi bagi sekolah dalam menetapkan kebijakan pendidikan, dengan tujuan untuk memperbaiki motivasi belajar, meningkatkan kualitas proses pembelajaran, serta mencapai hasil belajar yang lebih optimal bagi peserta didik.

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan serangkaian aktivitas yang mencakup pengumpulan data, analisis dan interpretasi yang relevan dengan tujuan penelitian.²⁴ Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang juga dikenal sebagai *classroom action research*. PTK merupakan pendekatan penelitian yang dilakukan oleh pendidik atau peneliti untuk memahami serta meningkatkan kualitas proses pembelajaran di dalam kelas, dengan tujuan untuk memengaruhi motivasi belajar peserta didik.²⁵

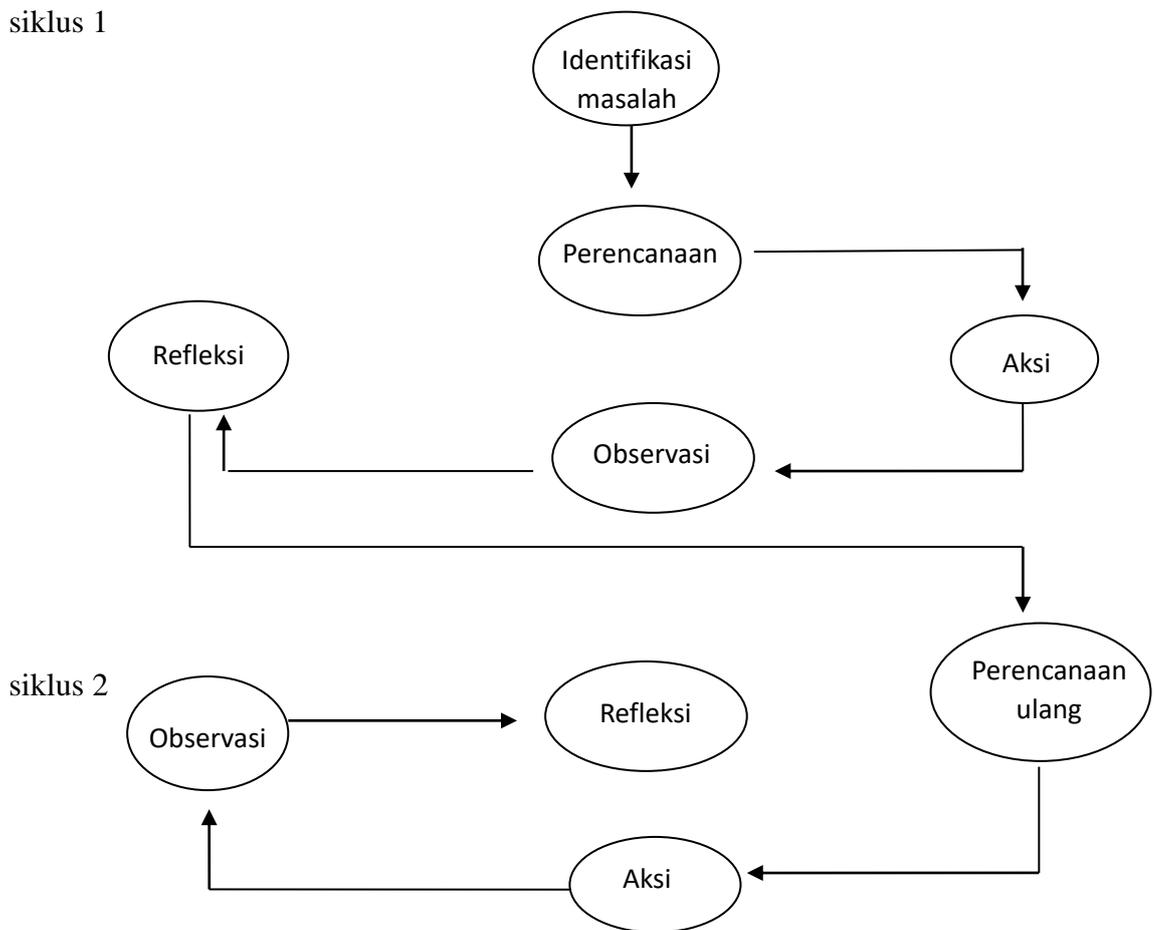
Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat memiliki unsur kualitatif, kuantitatif, atau keduanya, tergantung pada pendekatan yang digunakan oleh peneliti. PTK merupakan metode penelitian yang sangat fleksibel, dan peneliti dapat memilih untuk mengumpulkan data kualitatif, kuantitatif, atau kombinasi dari kedua jenis data, sesuai dengan tujuan penelitian. Tujuan utama dari PTK adalah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas dengan menggunakan pendekatan yang sistematis dan reflektif.

Penelitian tindakan kelas adalah jenis penelitian yang mengkaji pada analisis sebab-akibat dari suatu tindakan, memaparkan kejadian-kejadian yang muncul pasca penerapan tindakan tersebut, dan menguraikan proses dari penerapan awal tindakan hingga pengamatan hasil tindakan yang telah dilaksanakan. Empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas (PTK) yang akan dijabarkan melalui gambar adalah sebagai berikut:

²⁴ Prof. Dr. Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&B*, ed. MT Sutopo, Dr. Ir. S.Pd, kedua 2019 (Bandung: Alfabeta, 2019). Hlm. 2.

²⁵ Supardi, *Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) Berbasis Sistematis Proposal Dan Laporrannya.*, ed. Suryani, pertama (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2015). Hlm. 196.

Gambar 1. 1 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Siklus 1 Dan Siklus II



Menurut Kemmis dan Mc Taggart, gambar tersebut menggambarkan empat tahapan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai:

- a. Tahap 1: Perencanaan (*Planning*), di mana peneliti merumuskan masalah, tujuan dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan, termasuk perencanaan pembelajaran seperti penerapan metode belajar, penyusunan RPP, penggunaan alat peraga atau media, serta format evaluasi dan observasi.²⁶

²⁶ Zainal dan Ahmad Amrullah Aqid, *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Teori Dan Aplikasi*, ed. Sigit Suyantoro (Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta, 2018).

- b. Tahap 2: Pelaksanaan tindakan (*Acting*), di mana rencana yang telah disusun diterapkan di dalam kelas, dengan melakukan observasi sesuai dengan skenario pembelajaran yang tercantum dalam RPP.²⁷
- c. Tahap 3: Pengamatan (*Observasi*), yaitu pelaksanaan pengamatan terhadap perilaku peserta didik selama proses pembelajaran, termasuk memantau diskusi di antara mereka dan memperhatikan pemahaman mereka terhadap materi pembelajaran.²⁸
- d. Tahap 4: Refleksi (*Reflecting*), yaitu kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah terjadi.²⁹ Tahapan refleksi di mana peneliti mengevaluasi dan menganalisis hasil observasi serta pembelajaran, mencatat kekurangan, dan merumuskan pemikiran kembali untuk dipersiapkan pada siklus berikutnya.³⁰

Siklus I

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis refleksi serta membuat kesimpulan pada pelaksanaan siklus I, apabila terdapat kekurangan yang harus diperbaiki pada siklus I maka analisis direfleksikan untuk memecahkan tindakan siklus II.

Siklus II

Siklus ke II memiliki alur yang sama akan tetapi pada tahap perencanaan tindakan siklus II ini berdasarkan hasil refleksi observasi pembelajaran pada siklus I, kemudian tahap refleksi pada siklus ke II peneliti

²⁷ Ibid.

²⁸ Ibid.

²⁹ Ibid.

³⁰ Zainal dan Ahmad Amrullah Aqid, *PTK, PTS, & PTBK*, ed. FI. Sigit Suyantono, pertama (Yogyakarta: Penerbit ANDI Yogyakarta, 2021). Hlm. 43.

menganalisis dan membuat kesimpulan, apabila masalah terselesaikan maka peneliti berhasil.

1. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Tempat penelitian dilaksanakan di Pondok Pesantren Islamic Centre Bin Baz Putri Jenjang Salafiyah Ula yang terletak di Desa Karangploso Kecamatan Piyungan Kabupaten Bantul Provinsi DI Yogyakarta.

b. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 2 November 2023 sampai 31 Januari 2024.

2. Sumber Data

Sumber data penelitian merupakan sebuah subjek yang diperoleh dari suatu data.³¹ Bahwasanya peneliti memerlukan beberapa subjek dari objek untuk penelitian yang sedang dilakukan. Di bawah ini merupakan sumber data yang diaplikasikan oleh peneliti, di antaranya:

a. Data primer

Data primer, yakni Ustadzah pengajar Sirah. Guna untuk peneliti dalam mendapatkan informasi data berupa pembelajaran Sirah, dengan penerapan permainan teka teki silang peserta didik kelas V C Salafiyah Ula ICBB Putri Yogyakarta.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan suatu data yang dapat dijadikan sebagai pendukung dalam penelitian ini yaitu berupa buku Sirah,

³¹ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian* (Jakarta: Rineka Cipta, 2013).

kurikulum sekolah, peserta didik serta dokumentasi yang berkaitan dengan sejarah berdirinya sekolah untuk melengkapi data-data yang dibutuhkan oleh peneliti.

3. Metode pengumpulan data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan beberapa teknik, termasuk:

a. Observasi

Observasi atau pengamatan dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data secara detail dan mendokumentasi setiap kegiatan yang terjadi selama proses penelitian, dari permulaan hingga penutupan.³² Dengan menggunakan teknik observasi, peneliti dapat memperoleh gambaran menyeluruh tentang pelaksanaan pembelajaran Sirah di kelas V C Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta. Selama melakukan observasi, peneliti disarankan untuk menggunakan lembar observasi sebagai alat untuk mencatat kegiatan pembelajaran yang diamati.

b. Wawancara

Sebagai salah satu teknik pengumpulan data, wawancara terstruktur memungkinkan peneliti untuk menggali informasi secara spesifik terkait kegiatan pembelajaran di kelas.³³ Untuk itu, peneliti menyiapkan serangkaian pertanyaan tertulis sebelumnya yang akan diajukan langsung kepada guru atau wali kelas di Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta.

³² Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&B*. Hlm. 203.

³³ *Ibid*, hlm. 192.

c. Angket

Angket atau kuesioner digunakan untuk mengumpulkan data dengan meminta responden, dalam hal ini peserta didik, menjawab serangkaian pertanyaan atau pernyataan yang telah disusun terkait dengan penelitian.³⁴ Tujuannya adalah untuk mengumpulkan tanggapan peserta didik mengenai penerapan metode *game based learning* dalam pembelajaran Sirah, guna mengevaluasi efektivitas metode tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar di Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta.

d. Dokumentasi

Dokumentasi, Metode ini melibatkan pengumpulan berbagai bentuk dokumentasi terkait penelitian, seperti catatan, materi pembelajaran, hasil belajar peserta didik, foto, dan dokumen lain yang relevan.³⁵ Kegiatan dokumentasi ini penting dalam penelitian tindakan kelas di kelas V C Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta untuk memperoleh data tentang profil sekolah, fasilitas pembelajaran, dan catatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Sirah, serta dokumen penting lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

4. Teknik analisis data

Data yang diperoleh melalui pengamatan kegiatan siswa dan guru selama proses pembelajaran menggunakan pendekatan *game based learning* (GBL), serta data motivasi siswa yang dikumpulkan melalui

³⁴ *Ibid*, hlm. 199.

³⁵ Prof. Dr. Suharsini Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, ke-14 (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010). Hlm. 274.

kuesioner pada setiap siklus, akan dianalisis dengan langkah-langkah berikut:

- a. Menganalisis data observasi dari pelaksanaan tindakan di setiap siklus dengan metode analisis deskriptif kualitatif. Pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan dengan detail kondisi yang sedang diteliti.³⁶
- b. Analisis data secara kuantitatif yang diperlukan dalam penelitian ini guna membandingkan hasil angket motivasi belajar pada setiap siklus dengan menggunakan tahapan-tahapan berikut ini:

- 1) Penelitian untuk mendapatkan hasil persentase ketuntasan dapat menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase aktivitas peserta didik

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah frekuensi/banyaknya individu.³⁷

- 2) Skor yang diperoleh akan dijumlahkan dan kemudian diklasifikasikan untuk menilai tingkat motivasi peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran. Berikut adalah tabel klasifikasi hasil persentase skor analisis:³⁸

³⁶ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Pt Remaja Rosdakarya, 2013). Hlm. 54.

³⁷ Anas Sudijono, *Statistik Pendidikan*, ke-27 (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2018).

³⁸ Lenny Puspita Dewi, "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas X Sma N 2 Wates Melalui Pelaksanaan Team Teaching," *Skripsi Pendidikan Matematika Universitas Negeri Yogyakarta* (Universitas Negeri Yogyakarta, 2011). Hlm. 49.

Tabel 1. 5 Kualifikasi Persentase Skor Angket Motivasi Belajar Sirah

Skor Nilai	Kriteria
80-100	Sangat baik
70-79	Baik
60-69	Cukup
50-59	Kurang
0-49	Kurang Sekali

Pedoman menurut Suharsimi Arikunto³⁹

Informasi yang dapat diperoleh dalam tindakan kelas dilakukan dengan menganalisis data untuk menjamin tingkat penerapan dan kesuksesan metode *game based learning* kesesuaian pelaksanaan dan RPP, masalah-masalah yang muncul selama pembelajaran berlangsung, dan rancangan tindakan pembelajaran selanjutnya adalah beberapa topik yang harus dicakup selama analisis. Berikut langkah-langkah untuk mengolah dan menganalisis data:

- a. Pemilihan data sesuai dengan titik fokus permasalahannya dikenal dengan reduksi data. Instruktur dan peneliti pada titik ini membuang data yang tidak relevan.
- b. Gambaran data secara rinci sehingga data yang diurutkan memiliki arti penting. Data dapat dijelaskan dengan membuat tabel dalam bentuk grafik.
- c. Membuat kesimpulan dengan hasil deskripsi data.⁴⁰

³⁹ Yenti, "Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Matematika Melalui Model Problem Based Learning Kelas Via Sdn 09/Iv Kota Jambi" 6, no. 1 (2021): 24–38. Hlm. 27.

Jika motivasi belajar meningkat pada setiap siklusnya, peneliti dengan mengaplikasikan metode pembelajaran *game based learning* berhasil dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. hal ini didasarkan pada pedoman pelaksanaan pembelajaran.

Pendekatan deskriptif dan kualitatif merupakan mayoritas dari analisis data penelitian. Data yang dikumpulkan selama observasi dan setiap siklus penelitian dianalisis secara deskriptif dengan teknik persentase untuk mengetahui hasil kegiatan pembelajaran.⁴¹

G. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah:

1. Pelaksanaan pembelajaran Sirah dengan metode *game based learning* sesuai dengan standar yang telah ditetapkan, dengan mencapai persentase rata-rata hasil observasi sebesar atau lebih dari 75%.
2. Tingkat motivasi belajar Sirah peserta didik secara keseluruhan mencapai kategori tinggi, berdasarkan rata-rata persentase.

H. Sistematika Penulisan

Penyusunan skripsi ini terstruktur dalam empat bab yang diawali dengan bagian formalitas. Bagian formalitas ini mencakup halaman judul, halaman persembahan, kata pengantar, daftar isi dan daftar tabel.

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab I menguraikan tentang latar belakang permasalahan, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan

⁴⁰ Nusa Putra, *Metode Penelitian Kuantitatif Pendidikan* (Rajawali Pers, 2012). Hlm. 247-252.

⁴¹ Sugiono, *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Dan R&B* (Bandung: Alfabeta, 2018). Hlm. 244.

literatur yang berkaitan dengan penelitian sebelumnya, manfaat dari penelitian ini, metode penelitian, dan sistematika pembahasan menjelaskan urutan penyusunan skripsi ini.

2. BAB II: LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan hipotesis yang dihubungkan dengan judul proposal yang telah dipilih oleh peneliti, meliputi upaya meningkatkan motivasi belajar, pentingnya motivasi belajar, jenis motivasi, indikator motivasi belajar, unsur-unsur yang dapat mempengaruhi motivasi belajar, strategi untuk menumbuhkan motivasi belajar, dan metode pembelajaran. Sebaliknya, di Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta, mata pelajaran Sirah mencakup pemahaman tentang kisah kehidupan, pengetahuan tentang agama Islam, dan keteladanan dari Rasulullah *Shalallahu 'Alaihi Wasallam*.

3. BAB III: PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

Bab III menjelaskan gambaran umum Salafiyah Ula Islamic Centre Bin Baz Putri Yogyakarta, meliputi letak geografis, sejarah berdirinya, struktur organisasi, visi & misi sekolah, keadaan pendidikan, peserta didik dan fasilitas yang ada. Peneliti menyajikan sajian data pada bagian kedua. Membahas suatu masalah serta yang berhubungan dengan topik penelitian pada setiap sub bab.

4. BAB IV: PENUTUP

Bab IV adalah bagian penutup yang mencakup kesimpulan dari pembahasan sebelumnya, saran-saran yang diberikan, dan rangkuman. Bagian akhir skripsi ini berisi daftar pustaka, lampiran-lampiran yang dianggap relevan dengan isi skripsi, serta daftar riwayat hidup peneliti