

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Metode pembelajaran dalam lingkungan pendidikan memiliki peran yang sangat penting yang berperan sebagai perantara interaksi antara guru dan siswa, dengan menyajikan informasi dan materi pelajaran secara menarik dan mudah dicerna.<sup>1</sup> Di era digital saat ini, guru bisa memadukan antara metode pembelajaran dengan media, dimana siswa SMP telah terbiasa dengan penggunaan teknologi, media pembelajaran yang inovatif dan interaktif semakin krusial. Media interaktif mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa.

Motivasi dalam belajar sangat erat kaitannya dengan metode pembelajaran yang digunakan. Metode yang tepat dapat meningkatkan minat dan semangat siswa untuk terus belajar. Misalnya, pendekatan yang interaktif dan inovatif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, sehingga siswa merasa lebih terlibat dan termotivasi.

Seperti yang tercantum dalam Al Quran surat An Nahl ayat 125:

أَدْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِلْهُمْ بِالَّتِي هِيَ أَحْسَنُ إِنَّ رَبَّكَ هُوَ أَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ  
عَنْ سَبِيلِهِ وَهُوَ أَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِينَ ﴿١٢٥﴾

*Serulah (manusia) ke jalan Tuhanmu dengan hikmah dan pengajaran yang baik serta debatlah mereka dengan cara yang lebih baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang paling tahu siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dia (pula) yang paling tahu siapa yang mendapat petunjuk. (Q.S. An Nahl:125)*

Menurut Tafsir Al-Misbah, Nabi diperintahkan untuk mengajak orang-orang menuju kebenaran dengan cara yang sesuai dengan keadaan mereka. Untuk orang-orang yang berpendidikan tinggi, Nabi harus berdialog dengan

---

<sup>1</sup> Fuad Try Satrio, "Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk meningkatkan

bijak sesuai dengan pengetahuan mereka. Sedangkan untuk orang-orang biasa, Nabi harus memberikan nasihat dan perumpamaan yang mudah dipahami agar mereka bisa mengerti kebenaran dengan cara yang dekat bagi mereka. Ketika berdiskusi dengan pemeluk agama lain, Nabi harus menggunakan logika dan cara berbicara yang baik, tanpa kekerasan, agar mereka bisa menerima pesan dengan hati terbuka. Metode dakwah ini harus disesuaikan dengan karakter setiap orang. Setelah melakukan semua itu, urusan mereka diserahkan kepada Allah yang Maha Mengetahui.<sup>2</sup> Salah satu perintah dari tafsir ini menyarankan untuk berdialog dengan kaum cendekiawan menggunakan kata-kata bijak. Dalam pembelajaran, metode diskusi dan dialog dapat digunakan untuk mendorong siswa berpikir kritis dan berpartisipasi aktif. Ini tidak hanya meningkatkan pemahaman mereka tetapi juga membangun rasa percaya diri dan motivasi untuk belajar lebih lanjut.

Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAIBP) menjadi salah satu mata pelajaran yang memainkan peran sentral dalam pembentukan karakter peserta didik. Sebagai bagian dari sistem pendidikan nasional, pembelajaran PAIBP bertujuan untuk menanamkan nilai-nilai keagamaan dan moral yang selaras dengan tujuan pendidikan nasional. Melalui pembelajaran ini, siswa tidak hanya diharapkan memahami aspek keilmuan agama, tetapi juga mampu menerapkan nilai-nilai akhlak mulia dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, PAIBP menjadi sarana strategis untuk mewujudkan individu yang berakhlak, cerdas, dan berkontribusi positif terhadap masyarakat.<sup>3</sup>

Strategi yang dilakukan untuk mewujudkan individu yang berakhlak dan cerdas salah satunya dengan proses pembelajaran yang efektif. Proses pembelajaran merupakan sebuah interaksi aktif antara siswa dengan

---

<sup>2</sup> "Tafsir surat an-nahl," n.d., <https://tafsirq.com/16-an-nahl/ayat-125#tafsir-quraish-shihab>.

<sup>3</sup> Pendidikan Agama Islam, Akhlak Mulia, dan Model Pembelajaran, "Model Pembelajaran Berbasis Nilai dalam Pendidikan Agama Islam untuk Meningkatkan Akhlak Mulia" 1 (2024).

lingkungannya. Dalam interaksi ini, siswa mengolah informasi yang diterima menjadi pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Proses ini dirancang untuk memfasilitasi siswa agar mampu mengembangkan potensi diri mereka secara maksimal. Akan tetapi, jika lingkungan belajar tidak mendukung atau motivasi siswa rendah, proses belajar dapat terhambat, sehingga tujuan pembelajaran sulit tercapai.<sup>4</sup>

Motivasi belajar menjadi elemen penting dalam mendukung keberhasilan proses pembelajaran, baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru, motivasi belajar siswa membantu menciptakan suasana pembelajaran yang produktif dan meningkatkan semangat belajar siswa. Sementara itu, bagi siswa, motivasi belajar berperan untuk membangkitkan antusiasme dan keterlibatan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan motivasi yang tinggi, siswa akan merasa lebih senang, terdorong untuk belajar, dan termotivasi untuk mencapai hasil yang optimal, termasuk dalam mata pelajaran PAIBP.<sup>5</sup>

Banyak penelitian tentang STAD berfokus pada hasil belajar atau peningkatan prestasi akademik siswa, akan tetapi penelitian ini memfokuskan pada motivasi belajar. Penekanan pada aspek motivasi ini memberikan perspektif yang lebih mendalam tentang bagaimana metode STAD tidak hanya meningkatkan hasil belajar, tetapi juga memengaruhi faktor internal siswa, seperti dorongan untuk belajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru PAIBP di SMP Negeri 14 Kota Cirebon, ditemukan bahwa rendahnya motivasi belajar siswa menjadi kendala utama dalam pembelajaran PAIBP. Siswa cenderung kurang aktif, terlihat dari sikap mereka yang jarang bertanya, sering mengobrol dengan teman, mencorat-corat kertas, atau bermain sendiri selama pelajaran. Hanya beberapa siswa yang bersedia menjawab pertanyaan dari guru. Metode ceramah yang dominan dalam pengajaran juga menimbulkan kejenuhan.

---

<sup>4</sup> nahdatul Nazmi, "Tugas Guru Dalam Proses Pembelajaran" 2 (2019): 1–23.

<sup>5</sup> Roy Wahyuningsih, "Prestasi Belajar Siswa: Kompetensi Pedagogik Guru Dan Motivasi Belajar Siswa," Jurnal Paedagogy 8, no. 2 (2021): 117.

Meskipun berbagai model pembelajaran inovatif telah diterapkan, rendahnya motivasi siswa tetap menjadi masalah, terutama karena ketidaksesuaian antara metode yang digunakan dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.

Menghadapi tantangan tersebut, diperlukan solusi yang lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa di era digital saat ini. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah integrasi teknologi dalam pembelajaran, seperti model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbasis *game Wordwall*. Penggunaan game berbasis teknologi, seperti *Wordwall*, dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan bagi siswa. Melalui permainan yang mengandung elemen kompetisi dan kolaborasi, siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.<sup>6</sup> Dengan memanfaatkan metode STAD yang menekankan kerja sama dalam kelompok dan permainan berbasis teknologi, siswa dapat lebih mudah memahami materi PAIBP, sekaligus meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Mengidentifikasi seberapa efektif metode pembelajaran STAD dalam mendorong siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan mandiri dalam proses belajar mereka. Dengan menerapkan metode STAD dalam pembelajaran PAI, diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dan menawarkan pedoman praktis bagi pendidik untuk menerapkan model STAD di kelas. memotivasi siswa untuk berpartisipasi lebih aktif dalam proses pembelajaran agar mereka dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. meningkatkan kualitas pendidikan agama dan akhlak siswa dengan mengintegrasikan pembelajaran yang relevan dengan kehidupan sehari-hari.

---

<sup>6</sup> Jurnal Ilmiah et al., “Pengaruh Model Cooperative Learning Menggunakan Teknik Student Teams Achievement Division ( Stad ) Dengan Media Interaktif Wordwall” 8, no. 7 (2024): 25–38.

Menurut Slavin, metode STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah model kooperatif yang berfokus untuk menekankan kerja sama antara peserta didik di dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini memungkinkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan bagi peserta didik yang memotivasi mereka untuk terus aktif belajar.<sup>7</sup> Dengan bantuan media, *wordwall* dapat membantu penerapan model pembelajaran STAD karena meningkatkan partisipasi. *Wordwall* merupakan aplikasi berbasis web yang dapat membantu mempermudah guru membuat rencana pembelajaran dan menyusun materi pembelajaran yang membangkitkan rasa ingin tahu, meningkatkan keterlibatan peserta didik dan berpusat pada partisipasi peserta didik. Media ini memungkinkan peserta didik berinteraksi secara langsung dan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran, yang membuat pembelajaran menjadi menyenangkan dengan fitur *game* di dalamnya.<sup>8</sup>

Urgensi dan kebaruan dari penelitian ini terletak pada penggabungan metode pembelajaran kooperatif tipe STAD dengan penggunaan game *Wordwall* dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti. Dengan semakin rendahnya motivasi belajar siswa, terutama pada mata pelajaran tersebut, penelitian ini menawarkan pendekatan inovatif yang mengintegrasikan teknologi dan interaksi kelompok untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru mengenai penerapan metode yang relevan dan menarik untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Maka masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana “Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Divisions* (STAD)

---

<sup>7</sup> Bella Nur Afinda, Ratna Sari Siti Aisyah, and Imas Eva Wijayanti, “Cooperative-STAD Dengan Word Square: Dampaknya Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa,” *JIPVA (Jurnal Pendidikan IPA Veteran)* 3, no. 1 (2019): 17.

<sup>8</sup> I Wayan et al., “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan *Wordwall*: Solusi Meningkatkan Kompetensi Pengetahuan Matematika Siswa Sekolah Dasar,” *Indonesian Journal of Instruction* 4, no. 3 (2023): 163–72.

Berbasis *Game Wordwall* Terhadap Motivasi Belajar Siswa kelas VIII di SMP Negeri 14 Kota Cirebon.

## **B. Identifikasi Masalah**

Pembelajaran PAIBP di SMP Negeri 14 Kota Cirebon ditemukan beberapa masalah pembelajaran sebagai berikut:

1. Siswa tidak terlibat aktif dalam pembelajaran, yang mengarah pada rendahnya motivasi belajar.
2. Kurangnya partisipasi siswa
3. Hanya beberapa siswa yang mau menjawab pertanyaan dari guru.
4. Metode ceramah yang dominan
5. Ketidaksesuaian metode dengan karakter siswa

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat luasnya ruang lingkup yang akan diteliti dan keterbatasan waktu, maka dari itu batasan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Subjek penelitian ini adalah kelas VIII D dan VIII E SMP Negeri 14 Kota Cirebon.
2. Penelitian ini dilaksanakan ketika proses pembelajaran menggunakan metode kooperatif tipe STAD berbasis game *wordwall*.
3. Penelitian ini mengenai motivasi belajar siswa ketika pembelajaran berlangsung.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, peneliti merumuskan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode *student team achievement divisions* (STAD) berbasis game *wordwall* terhadap motivasi belajar siswa?
2. Bagaimana penggunaan metode konvensional terhadap motivasi belajar siswa?

3. Apakah motivasi belajar siswa yang menggunakan metode *student team achievement divisions* (STAD) berbasis *game wordwall* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang menggunakan metode konvensional?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk menjelaskan bagaimana penggunaan metode *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbasis *Game Wordwall* terhadap motivasi belajar siswa.
2. Untuk menjelaskan bagaimana penggunaan metode konvensional terhadap motivasi belajar siswa.
3. Untuk Menemukan Apakah motivasi belajar siswa yang menggunakan metode *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbasis *Game Wordwall* lebih tinggi daripada motivasi belajar siswa yang menggunakan metode konvensional.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin peneliti dapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi wawasan kepada peneliti khususnya dan kepada pembaca umumnya mengenai penggunaan metode *Student Team Achievement Division* (STAD) berbasis *Game Wordwall* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dapat dijadikan sebagai pembandingan, pertimbangan dan pengembangan pada bidang pendidikan untuk masa yang akan datang.

2. Secara Praktis

- a. Bagi siswa, Suasana belajar yang menyenangkan yang diciptakan oleh metode *Student Team Achievement Division* (STAD) berbasis *Game Wordwall* dapat mendorong siswa untuk lebih termotivasi dalam belajar.

- b. Bagi guru, Guru dapat memanfaatkan metode *Student Team Achievement Division* (STAD) berbasis *Game Wordwall* sebagai alternatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, memotivasi mereka, dan memudahkan penilaian pemahaman mereka.
- c. Bagi sekolah, metode *Student Team Achievement Division* (STAD) dapat menjadi strategi efektif bagi sekolah untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PAIBP.
- d. Bagi peneliti, metode *Student Team Achievement Division* (STAD) berbasis *Game Wordwall* dapat menjadi fokus penelitian untuk meningkatkan profesionalitas guru dalam memperbaiki kualitas pembelajaran PAIBP di kelas secara berkelanjutan.

### G. Kerangka Teori

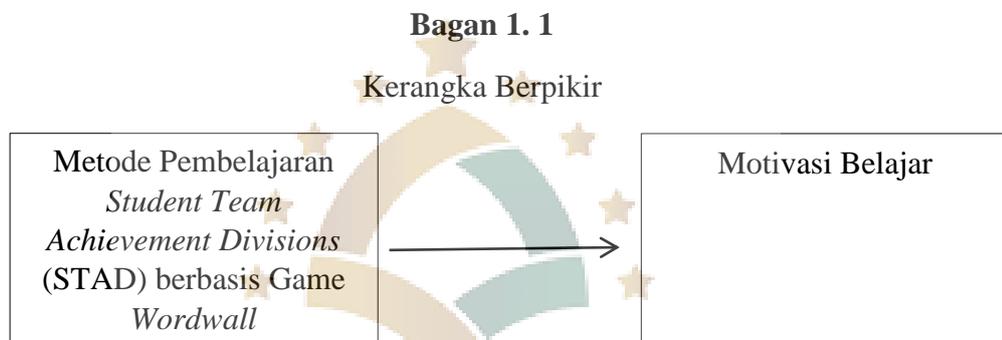
Masalah yang ada pada pembelajaran PAIBP adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Hal ini disebabkan guru kurang berinovasi untuk mengembangkan metode pembelajaran, dalam proses pembelajaran cenderung berpusat pada guru. Pembelajaran seperti itu membuat siswa kurang tertarik dan kesulitan memahami materi yang dipelajari, sehingga hasil belajarpun rendah.

Motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan dengan model pembelajaran yang sesuai dengan lingkungan sekolah dan karakteristik siswa. Guru memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas dengan menggunakan media, metode, dan teknik yang bervariasi untuk menyampaikan materi.<sup>9</sup> Model pembelajaran kooperatif tipe STAD, misalnya, dapat memicu motivasi belajar siswa dengan melibatkan mereka secara aktif dalam proses pembelajaran dan meningkatkan pemahaman konsep.

---

<sup>9</sup> C. Lorenzi et al., "Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Metode Pembelajaran pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SMAN 1 Sukaraja , Kabupaten Sukabumi" 2, no. 2 (2024).

Menurut Slavin, Metode pembelajaran kooperatif *Student Teams Achievement Division* (STAD) mendorong siswa untuk berkolaborasi dalam kelompok kecil, sehingga mereka dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit.<sup>10</sup> Melalui diskusi, siswa saling berbagi pengetahuan dan pengalaman, membangun pemahaman bersama tentang topik yang dibahas. Proses ini tidak hanya meningkatkan pemahaman individu, tetapi juga mendorong peningkatan motivasi belajar siswa. Kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam tabel berikut ini.



Penelitian ini hendak mencari pengaruh antara variabel independent (bebas) dengan variabel dependent (terikat). Dimana yang menjadi variabel independent (bebas) adalah Metode Pembelajaran *Student Team Achievement Divisions* (STAD) berbasis Game *Wordwall* (X), dan yang menjadi variabel dependent (terikat) adalah Motivasi Belajar Siswa (Y).

<sup>10</sup> Universitas Muhammadiyah et al., "Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad ( Student Teams Achievement Division ) Di SMP IT Muhammadiyah Takengon" 2, no. 1 (2023).