

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat di era globalisasi telah membawa pengaruh besar terhadap berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Kemajuan teknologi memberikan kontribusi yang signifikan dalam berbagai aspek pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia.¹ Peran teknologi informasi tidak hanya sebatas alat bantu, tetapi telah bertransformasi menjadi media utama dalam proses transformasi pendidikan. Sehingga teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia, di mana hampir setiap aktivitas bergantung pada kemajuan digital, mulai dari komunikasi, hiburan, hingga pendidikan. Dengan mengintegrasikan teknologi dalam pendidikan, guru dapat berperan sebagai fasilitator dan motivator, menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan responsif terhadap kebutuhan siswa.²

Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih menarik, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa serta memperluas akses terhadap berbagai sumber pengetahuan. Melalui pembelajaran berbasis teknologi, siswa dapat berpartisipasi secara aktif dan memperoleh informasi dengan lebih mudah dari guru. Selain itu, teknologi mendorong kolaborasi antar guru dan siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan mendukung.³ Pendidikan yang efektif di era digital perlu memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik serta mendorong kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, pendidikan berbasis teknologi

¹ Muzamil Hussain AL Hussaini, "Effect of Information Technology on Education," *International Journal of Information Technology and Computer Engineering*, no. 24 (2022): 1–5.

² I Gusti Ngurah Wahyu Bawa Saputra, "Peran Guru Sebagai Pemimpin Dengan Menggunakan E-Learning Untuk Melahirkan Generasi Digital," *Lampuhyang* 14, no. 2 (2023): 121–35.

³ Astry Nurbayanni et al., "Pemanfaatan Media Dan Teknologi Di Lingkungan Belajar Abad 21," *Jurnal Sosial Humaniora Sigli* 6, no. 1 (2023): 183–89.

menjadi strategi utama untuk mempersiapkan generasi yang adaptif, inovatif, dan kompetitif di tengah arus globalisasi.

Di sisi lain, motivasi belajar adalah aspek psikologis yang memengaruhi keberhasilan proses pendidikan. Motivasi menjadi penggerak utama yang menentukan seberapa besar upaya yang akan diberikan oleh siswa dalam belajar. Rendahnya motivasi belajar siswa dapat berdampak langsung terhadap prestasi akademik. Berdasarkan observasi awal yang dilakukan di MAN 1 Cirebon, penulis menemukan bahwa metode dan media pembelajaran yang diterapkan masih belum optimal dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, terutama dalam mata pelajaran Al-Qur'an Hadits. Banyak siswa mengaku merasa bosan akibat pola pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif. Pendekatan ceramah yang terlalu dominan, ditambah dengan tidak optimalnya pemanfaatan teknologi, menjadikan suasana kelas terasa kaku dan kurang menyenangkan. Kondisi ini menyebabkan siswa kehilangan antusiasme dalam belajar, bahkan dapat menurunkan motivasi siswa terhadap mata pelajaran keagamaan, khususnya Al-Qur'an Hadits.

Penelitian ini diperlukan karena pembelajaran Al-Qur'an Hadits merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam pendidikan Islam. Sebagai sumber ajaran agama Islam, Al-Qur'an Hadits memiliki peran yang sangat fundamental dalam membentuk karakter dan pemahaman siswa terhadap ajaran agama Islam.⁴ Oleh karena itu, pembelajaran Al-Qur'an Hadits harus dilakukan dengan cara yang menarik dan menyenangkan agar siswa dapat memahami isi ajaran dengan baik dan mengimplementasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Dasar penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga diberitahukan dalam Al-Qur'an Surat Al-Alaq 4 -5 :

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۗ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝

⁴ Kirtawadi Kirtawadi, "Kedudukan Al-Quran Dan Hadis Sebagai Dasar Pendidikan Islam," *JURNAL PAI: Jurnal Kajian Pendidikan Agama Islam* 2, no. 2 (2023): 204–19.

“Yang mengajarkan (manusia) dengan perantaraan kalam (pena). Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya.”

Ayat ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam proses pendidikan adalah sesuai dengan ajaran Islam. Dalam penggunaan platform digital seperti *Blooket* sebagai media pembelajaran modern dapat dianggap sebagai implementasi dari “qalam” yaitu alat bantu untuk menyampaikan ilmu secara lebih efektif dan menarik.

Dalam dunia pendidikan digital, terdapat banyak pendekatan inovatif yang dapat diterapkan untuk mengatasi masalah tersebut, salah satunya adalah gamifikasi. Gamifikasi adalah penggunaan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan, yang diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Elemen-elemen permainan seperti poin, level, tantangan, dan penghargaan, dapat menjadi daya tarik tersendiri bagi siswa, yang pada akhirnya dapat memacu siswa untuk lebih aktif dan termotivasi dalam belajar.⁵ Salah satu platform edukatif yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan gamifikasi adalah *Blooket*. *Blooket* merupakan sebuah platform pembelajaran berbasis permainan yang memfasilitasi siswa untuk belajar melalui permainan interaktif. Dengan menggunakan *Blooket*, materi pembelajaran dapat disampaikan dengan cara yang lebih menyenangkan, sehingga siswa akan merasa lebih tertarik dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.⁶

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa gamifikasi berdampak positif pada motivasi dan keterlibatan belajar siswa. Salah satunya, Zafirah dan Surat menemukan bahwa *Blooket* mampu meningkatkan keterlibatan siswa hingga 60% dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.⁷

⁵ Putra, L. D., Hidayat, F. N., Izzati, I. N., & Ramadhan, M. A. (2024). Penerapan gamifikasi untuk meningkatkan motivasi dan kolaborasi pada siswa sekolah dasar. *ALACRITY: Journal of Education*, 131-139.

⁶ Nabila Nabila and Didah Nurhamidah, “Penerapan Blooket Sebagai Media Digital Terhadap Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Menengah Kejuruan,” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 6, no. 1 (2024): 870–78.

⁷ Nur Haida Zafirah and Shahlan Surat, “Kesan Penggunaan Modul Pintar Darab Terhadap Tahap Motivasi Dan Pencapaian Murid SRITI,” *Jurnal Dunia Pendidikan* 5, no. 1 (2023): 678–92.

Selain itu, Andi Miranda dan tim juga mencatat bahwa terdapat peningkatan motivasi dan partisipasi melalui gamifikasi.⁸ Adapun tantangan seperti keterbatasan teknologi dan kemampuan guru masih menjadi kendala. Sebagian besar studi fokus pada sekolah umum dan mata pelajaran umum, sementara kajian tentang penggunaan *Blooket* di madrasah, khususnya dalam pelajaran Al-Qur'an Hadits, masih minim. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekosongan tersebut mengenai efektivitas pendekatan gamifikasi berbasis *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di MAN 1 Cirebon. Diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik bagi siswa.

Penelitian ini didasarkan pada teori *Self-Determination Theory* (SDT) oleh Deci dan Ryan sebagai *grand theory* utama, yang menjelaskan bahwa motivasi dapat berkembang secara optimal apabila tiga kebutuhan dasar psikologis yaitu, otonomi, kompetensi dan keterhubungan terpenuhi dalam lingkungan belajar. Ketika ketiga kebutuhan ini terpenuhi, siswa akan cenderung menunjukkan motivasi intrinsik yang lebih tinggi, yang pada akhirnya berdampak positif terhadap keterlibatan dan hasil belajar siswa. Selain itu, teori behavioristik oleh Skinner juga digunakan sebagai kerangka pendukung, karena pendekatan gamifikasi memanfaatkan penguatan positif berupa poin dan penghargaan untuk meningkatkan partisipasi belajar siswa.

Kebutuhan penelitian ini semakin relevan mengingat madrasah masih belum mengoptimalkan pemanfaatan media digital dibandingkan sekolah umum. Selain itu, kebutuhan untuk menghadirkan alternatif media pembelajaran yang tidak hanya inovatif tetapi juga relevan dengan gaya belajar siswa saat ini. Dalam penyampaian nilai karakter dan religius akan lebih menarik jika menggunakan pendekatan modern. Media pembelajaran

⁸ Adiyono Andi Miranda, Seli Rahmawati, "Gamifikasi Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Dan Hadits Di Madrasah Aliyah: Meningkatkan Motivasi Dan Partisipasi Siswa," *FIKRUNA: Jurnal Ilmiah Kependidikan Dan Kemasyarakatan* 7 (2024): 70–85.

berbasis game seperti *Blooket* menawarkan solusi inovatif untuk meningkatkan motivasi belajar sekaligus menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kontekstual. Dengan begitu, penguatan materi pelajaran, khususnya Al-Qur'an Hadits, dapat dilakukan secara lebih efektif dan relevan.

Secara keseluruhan, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi sejauh mana pendekatan gamifikasi berbasis *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Cirebon. Dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas pendekatan tersebut dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dan pihak sekolah dalam merancang metode pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif di masa depan.

Dengan demikian, pentingnya motivasi belajar dalam pendidikan tidak bisa diabaikan, terlebih dalam pembelajaran Al-Qur'an Hadits yang memiliki nilai-nilai penting dalam kehidupan beragama. Pendekatan gamifikasi berbasis *Blooket* menawarkan solusi yang kreatif dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Diharapkan kajian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan metode pembelajaran yang lebih menarik dan efektif di MAN 1 Cirebon, serta menjadi referensi bagi penelitian serupa di masa yang akan datang.

B. Identifikasi Masalah

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mata Pelajaran keagamaan, khususnya Al-Qur'an Hadits.
2. Metode dan media pembelajaran yang monoton dan kurang variatif.
3. Belum diterapkannya pendekatan gamifikasi seperti *Blooket* untuk meningkatkan motivasi belajar.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini memiliki fokus dan batasan yang jelas agar ruang lingkup kajian tetap terarah dan terukur. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya difokuskan pada pembelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Cirebon, khususnya pada siswa kelas XI.
2. Pendekatan gamifikasi yang diterapkan dalam penelitian ini menggunakan platform *Blooket* sebagai media pembelajaran.
3. Penelitian ini berfokus pada motivasi belajar siswa sebagai variabel yang diukur, tanpa menilai aspek lain dari pembelajaran seperti pencapaian akademik atau pemahaman materi secara mendalam.

D. Rumusan Masalah

Beberapa rumusan masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan metode gamifikasi berbasis *Blooket* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas XI di MAN 1 Cirebon?
2. Bagaimana motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Cirebon?
3. Seberapa efektif penggunaan metode gamifikasi berbasis *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang ingin dicapai, antara lain:

1. Untuk mengetahui penggunaan metode gamifikasi berbasis *Blooket* pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits kelas XI di MAN 1 Cirebon.
2. Untuk mengetahui motivasi belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Cirebon.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan metode gamifikasi berbasis *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Al-Qur'an Hadits di MAN 1 Cirebon.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

a) Bagi Pendidik

Penelitian ini dapat memberikan wawasan baru bagi guru dan pengelola pendidikan tentang pentingnya pendekatan inovatif dalam pembelajaran, khususnya dalam mengajarkan Al-Qur'an Hadits. Pendekatan gamifikasi berbasis *Blooket* dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

b) Bagi Siswa

Manfaat praktis bagi siswa adalah terciptanya pengalaman belajar yang lebih menyenangkan, interaktif, dan menantang melalui gamifikasi berbasis *Blooket*. Dengan metode yang lebih menarik, diharapkan siswa tidak hanya memperoleh pengetahuan agama Islam, tetapi juga merasa lebih terlibat dalam proses belajar.

c) Bagi Sekolah

Penggunaan pendekatan gamifikasi berbasis *Blooket* dapat menjadi salah satu upaya dalam menjawab tantangan kurangnya motivasi belajar siswa terhadap pelajaran agama, sekaligus mengoptimalkan penggunaan teknologi dalam pendidikan. Hal ini juga dapat memperkuat mutu sekolah sebagai institusi pendidikan yang adaptif terhadap perkembangan zaman dan kebutuhan generasi muda.

d) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai ilmu serta pengalaman yang berharga untuk menghadapi berbagai permasalahan di masa depan dan menjadi wawasan mengenai pembelajaran melalui gamifikasi dengan menerapkan platform *Blooket* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya pada pembelajaran Al – Qur'an Hadits.

2. Manfaat Teoritis

a) Bagi Pihak Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi mengenai alternatif penggunaan media pembelajaran guna meningkatkan kualitas dan mutu sekolah melalui pengembangan kompetensi guru dalam hal memahami siswa, perancangan dan pelaksanaan pembelajaran.

b) Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan kepada pendidik dalam memanfaatkan media pembelajaran berbasis *Blooket* yang dapat mengefektifkan proses pembelajaran.

c) Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan, pengaplikasian serta mendorong peneliti untuk mengkreasikan penggunaan media ini, sehingga siswa tidak lagi merasa bosan dan media ini dapat diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

d) Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi landasan bagi penelitian selanjutnya tentang penerapan teknologi dan metode pembelajaran inovatif lainnya dalam pendidikan agama Islam. Peneliti selanjutnya dapat memperluas kajian ini dengan mengeksplorasi pendekatan-pendekatan lain dalam gamifikasi atau teknologi pembelajaran yang lebih variatif, serta menerapkan penelitian ini di berbagai sekolah atau jenjang pendidikan lainnya.

G. Kerangka Teori

Pendekatan gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang memanfaatkan elemen permainan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna. Menurut teori *Self-Determination* (SDT) dari Ryan dan Deci, motivasi belajar akan meningkat secara optimal apabila tiga kebutuhan psikologis dasar terpenuhi: autonomi, kompetensi, dan relasi.

Blooket sebagai media gamifikasi mampu memberikan ruang bagi siswa untuk memilih, mengambil kendali, dan berpartisipasi aktif, sehingga mendukung kebutuhan akan autonomi.

Melalui fitur-fitur interaktif seperti tantangan, skor, dan *leaderboard*, *Blooket* menumbuhkan rasa kompetensi siswa dengan memberikan umpan balik langsung atas keberhasilan siswa dalam menjawab soal atau menyelesaikan misi pembelajaran. Selain itu, fitur permainan kolaboratif dalam *Blooket* juga mendukung terbentuknya relasi sosial antar siswa, yang membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak terisolasi. Ketiga aspek ini sangat sejalan dengan prinsip dasar SDT dalam membentuk motivasi intrinsik.

Dengan terpenuhinya ketiga aspek tersebut, siswa tidak hanya termotivasi oleh hadiah atau tekanan eksternal, tetapi terdorong oleh rasa ingin tahu dan kepuasan personal dalam belajar. Oleh karena itu, integrasi *Blooket* dalam pembelajaran kelas XI di MAN 1 Cirebon diharapkan mampu menciptakan kondisi belajar yang memfasilitasi perkembangan motivasi belajar yang bersifat internal, berkelanjutan, dan efektif.

Gambar 1.1 Bagan Kerangka Teori

