

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan nasional yang berperan dalam membentuk karakter, moral, dan spiritualitas peserta didik. Namun, dalam praktiknya pembelajaran PAI masih menghadapi berbagai tantangan, khususnya berkaitan dengan rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa. Proses pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah menyebabkan pembelajaran cenderung berlangsung secara monoton sehingga keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran menjadi terbatas (Istiqomah & Sopian, 2025). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran PAI belum sepenuhnya mampu menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan bermakna bagi peserta didik, terutama pada jenjang SMP.

Rendahnya motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI dipengaruhi oleh berbagai faktor, baik faktor internal maupun eksternal. Dari aspek internal, sebagian siswa menganggap materi PAI kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari sehingga minat belajar mereka menjadi rendah. Selain itu, rendahnya rasa percaya diri, kecenderungan cepat bosan, serta ketertarikan siswa terhadap hiburan digital turut memengaruhi keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dari aspek eksternal, penggunaan metode pembelajaran yang kurang variatif serta minimnya dukungan lingkungan belajar yang interaktif menyebabkan siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan (Purnomo et al., 2025).

Selain motivasi belajar, rendahnya keaktifan siswa dalam pembelajaran PAI juga menjadi permasalahan yang perlu diperhatikan. Keaktifan belajar tidak hanya dipengaruhi oleh metode mengajar guru, tetapi juga dipengaruhi oleh persepsi siswa terhadap pentingnya pembelajaran PAI. Herawati dan Novebri menemukan bahwa rendahnya rasa percaya diri serta persepsi negatif siswa terhadap relevansi PAI turut menghambat keterlibatan aktif mereka dalam pembelajaran. Di samping itu, lingkungan belajar yang kurang kondusif

menyebabkan siswa cenderung pasif dan menganggap mata pelajaran PAI kurang penting dibandingkan mata pelajaran lainnya (Gea & Novebri, 2024).

Hamzah menjelaskan bahwa rendahnya motivasi belajar PAI dipengaruhi oleh persepsi siswa yang menganggap mata pelajaran PAI hanya sebatas hafalan dan kurang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Persepsi tersebut menyebabkan siswa belajar hanya untuk memenuhi tuntutan akademik, bukan karena dorongan intrinsik untuk memahami nilai-nilai keagamaan. Selain itu, rendahnya rasa percaya diri, kecenderungan cepat bosan, dan ketertarikan terhadap hiburan digital turut memengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PAI (Hamzah, 2022).

Selain faktor internal, lingkungan keluarga dan sosial juga memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa. Sari dkk. menjelaskan bahwa kurangnya dukungan lingkungan keluarga serta minimnya suasana belajar yang mendukung menyebabkan siswa kurang memiliki semangat dalam mengikuti pembelajaran agama. Di era digital, perhatian siswa juga lebih mudah teralihkan pada penggunaan gawai dan media sosial dibandingkan kegiatan belajar. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa rendahnya motivasi belajar PAI tidak hanya dipengaruhi oleh metode pembelajaran, tetapi juga oleh faktor psikologis, sosial, budaya, dan lingkungan keluarga yang membentuk sikap siswa terhadap pembelajaran agama (Sari, 2024).

Kondisi rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa tersebut dapat dijelaskan melalui *teori Self Determination Theory* yang dikemukakan oleh Deci dan Ryan. Teori ini menjelaskan bahwa motivasi belajar akan tumbuh apabila peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang mampu memenuhi kebutuhan akan kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial. Namun, pembelajaran PAI yang masih berlangsung secara monoton dan berpusat pada guru menyebabkan siswa kurang memperoleh ruang untuk terlibat aktif, berinteraksi, dan mengekspresikan kemampuan dirinya. Akibatnya, motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI menjadi rendah dan berdampak pada minimnya partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung (Ryan & Deci, 2000).

Kondisi tersebut menuntut adanya pembaruan pembelajaran yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif, partisipatif, dan bermakna. Salah satu pendekatan pembelajaran yang dinilai mampu menjawab kebutuhan tersebut adalah Joyful Learning. Pendekatan ini menekankan pengalaman belajar yang melibatkan emosi positif siswa sehingga pembelajaran tidak hanya berorientasi pada penyampaian materi, tetapi juga pada keterlibatan dan kenyamanan siswa selama proses belajar berlangsung. Mahmudah menjelaskan bahwa Joyful Learning mampu meningkatkan perhatian, keterlibatan, dan keinginan belajar siswa karena peserta didik merasa lebih dihargai secara emosional dalam pembelajaran (Mahmudah, 2025).

Dalam implementasinya, pendekatan *Joyful Learning* dapat dikembangkan melalui penggunaan *game-based learning*. Pembelajaran berbasis *game* dinilai mampu menghadirkan aktivitas belajar yang lebih interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik di era digital yang terbiasa dengan visualisasi, tantangan, dan respons cepat. Penggunaan permainan edukatif dalam pembelajaran tidak hanya meningkatkan perhatian siswa, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif, kerja sama, serta kemampuan berpikir siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media permainan dalam pembelajaran memberikan pengaruh positif terhadap aktivitas dan motivasi belajar siswa. Salsabila et al. menemukan bahwa penggunaan media ular tangga berbasis permainan dalam pembelajaran PAI mampu meningkatkan motivasi belajar siswa SMP secara signifikan (Salsabila et al., 2025). Penelitian Maulana et al. juga menunjukkan bahwa penggunaan media Kokami dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan kreativitas dan daya pikir inovatif siswa (Maulana et al., 2025). Selain itu, Kartini dan Sriyanto menemukan bahwa penggunaan *game* edukatif berbasis Quizizz mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (Kartini & Sriyanto, 2023). Temuan-temuan tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis *game* memiliki potensi untuk menciptakan pembelajaran yang lebih aktif dan partisipatif.

Seiring dengan implementasi Kurikulum Merdeka, paradigma pembelajaran juga mengalami pergeseran menuju pembelajaran mendalam (*deep learning*) yang menekankan keterlibatan aktif siswa dalam memahami dan menerapkan pengetahuan secara kontekstual. Pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* dinilai relevan dengan paradigma tersebut karena mampu mendorong pembelajaran yang aktif, kolaboratif, dan reflektif. Selain itu, penggunaan permainan edukatif juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity* (4C) sebagai bagian dari penguatan Profil Pelajar Pancasila.

Meskipun penelitian mengenai *Joyful Learning* dan *game-based learning* telah banyak dilakukan, sebagian besar penelitian sebelumnya lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau motivasi belajar secara terpisah. Penelitian mengenai penerapan *Joyful Learning* berbasis *game* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SMP yang mengkaji motivasi dan keaktifan belajar secara simultan masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan pada pengintegrasian pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* dalam pembelajaran PAI dengan mengukur dua variabel terikat sekaligus, yaitu motivasi dan keaktifan belajar siswa.

Landasan teori *Joyful Learning* sendiri berasal dari pendekatan psikologi positif yang menyatakan bahwa suasana belajar yang menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan motivasi intrinsik peserta didik. Menurut Hurlock dalam (Mahmudah, 2025), emosi positif yang muncul selama proses belajar akan memperkuat persepsi dan daya ingat, sehingga siswa lebih mudah menyerap dan mengingat materi yang diajarkan. Dalam perspektif Islam, pembelajaran ideal harus menghadirkan suasana yang penuh kelembutan, kegembiraan, dan kasih sayang. Hal ini ditegaskan Allah dalam hadis Rasulullah. Rasulullah SAW memberi teladan dalam pendidikan. Beliau bersabda:

يَسِّرُوا وَلَا تُعَسِّرُوا، وَبَشِّرُوا وَلَا تُنْفِرُوا

“Mudahkanlah, jangan mempersulit; gembirakanlah, jangan membuat orang lari” (HR. al-Bukhari no. 69; Muslim no. 1734).

Hadis ini menjadi landasan penting bahwa pembelajaran dalam Islam harus memudahkan, menyenangkan, dan membangkitkan semangat belajar. Bahkan dalam riwayat Anas bin Malik r.a., Rasulullah dikenal suka bersenda gurau dengan anak-anak, yang menunjukkan bahwa pendekatan penuh kegembiraan merupakan bagian dari metode pendidikan yang diajarkan Nabi.

كَانَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَحْسَنَ النَّاسِ خُلُقًا، وَكَانَ لِي أَخٌ يُقَالُ لَهُ أَبُو عُمَيْرٍ... فَكَانَ إِذَا جَاءَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ «فَقَالَ: «يَا أَبَا عُمَيْرٍ، مَا فَعَلَ النُّعَيْرُ؟»

“Rasulullah adalah orang yang paling baik akhlaknya. Beliau suka bersenda gurau dengan kami...” (HR. Muslim no. 2316)

Secara akademis, pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* juga didukung oleh berbagai penelitian kontemporer. Mubaroq menjelaskan bahwa *Joyful Learning* merupakan pendekatan humanis yang mampu menciptakan suasana belajar yang lebih aktif dan memotivasi peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran (Mubaroq, 2025). Melalui permainan edukatif, siswa tidak hanya memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif, tetapi juga terdorong untuk membangun kerja sama, komunikasi, dan keterlibatan sosial selama proses pembelajaran berlangsung.

Motivasi belajar merupakan faktor psikologis yang berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran. Motivasi tidak hanya menentukan arah perilaku belajar siswa, tetapi juga menentukan intensitas dan ketahanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut *Self Determination Theory* yang dikemukakan Deci dan Ryan, lingkungan belajar yang mendukung akan menumbuhkan rasa kompetensi, otonomi, dan keterhubungan sosial siswa sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar dan partisipasi aktif peserta didik (Ryan & Deci, 2000). Dalam konteks pembelajaran PAI, pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* dinilai relevan karena mampu menghadirkan pengalaman belajar yang melibatkan aspek emosional, sosial, dan kognitif siswa secara bersamaan.

Fenomena rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PAI masih ditemukan di berbagai sekolah, termasuk di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon. Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan peneliti, sebagian siswa terlihat kurang antusias mengikuti pembelajaran PAI, terutama ketika pembelajaran berlangsung dengan metode konvensional yang minim variasi. Keaktifan siswa dalam bertanya, berdiskusi, maupun menjawab pertanyaan masih relatif rendah. Selain itu, penggunaan media pembelajaran interaktif dalam pembelajaran PAI juga belum optimal sehingga pembelajaran belum sepenuhnya mampu menciptakan suasana belajar yang aktif dan partisipatif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti memandang bahwa pendekatan Joyful Learning berbasis game perlu dikaji lebih mendalam untuk mengetahui efektivitasnya terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran PAI. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran PAI yang lebih inovatif, interaktif, dan relevan dengan karakteristik peserta didik di era digital.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka dapat diidentifikasi berbagai masalah yang berkaitan dengan pembelajaran Al-Qur'an sebagai berikut:

1. Motivasi belajar siswa terhadap pelajaran PAI masih rendah: Banyak siswa yang mengikuti pelajaran PAI hanya karena kewajiban, bukan karena dorongan dari dalam diri. Hal ini berdampak pada kurangnya minat untuk memahami materi secara mendalam.
2. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran masih terbatas: Siswa cenderung pasif dalam kelas, kurang terlibat dalam diskusi, tanya jawab, maupun kegiatan kolaboratif, karena pendekatan pembelajaran yang masih dominan satu arah.
3. Metode pembelajaran PAI cenderung konvensional dan monoton: Pembelajaran masih didominasi oleh ceramah dan hafalan, sehingga siswa cepat bosan dan tidak antusias.

4. Minimnya pemanfaatan pendekatan pembelajaran inovatif seperti *Joyful Learning* berbasis *game*: Padahal pendekatan ini sangat potensial untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa, khususnya di era digital saat ini.
5. Kebutuhan akan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik generasi Z: Siswa saat ini memerlukan metode belajar yang interaktif, menyenangkan, dan memadukan unsur teknologi atau permainan agar pembelajaran menjadi lebih menarik dan bermakna.

C. Pembatasan Masalah

Dari beberapa identifikasi masalah yang telah disebutkan di atas, peneliti membatasi pada permasalahan rendahnya motivasi dan keaktifan belajar siswa dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon. Fokus utama diarahkan pada penerapan pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* edukatif sebagai variabel bebas, serta motivasi dan keaktifan belajar siswa sebagai variabel terikat. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas IX semester I yang mengikuti pembelajaran PAI secara tatap muka di lingkungan sekolah. Penelitian ini tidak membahas capaian akademik kognitif secara menyeluruh, melainkan hanya menganalisis efektivitas metode pembelajaran tersebut dalam meningkatkan motivasi dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dapat rumusan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana Pendekatan *Joyful Learning* Berbasis *Game* dilaksanakan dalam Pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon?
2. Seberapa Besar Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran PAI melalui Pendekatan *Joyful Learning* Berbasis *Game* di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon?

3. Seberapa Besar Keaktifan Belajar Siswa dalam Pelajaran PAI melalui Pendekatan *Joyful Learning* Berbasis *Game* di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon?
4. Seberapa Efektifkah Pendekatan *Joyful Learning* Berbasis *Game* dalam Pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Pendekatan *Joyful Learning* Berbasis *Game* dilaksanakan dalam Pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon.
2. Untuk Mengukur Seberapa Besar Motivasi Belajar Siswa dalam Pelajaran PAI melalui Pendekatan *Joyful Learning* Berbasis *Game* di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon.
3. Untuk Mengukur Seberapa Besar Keaktifan Belajar Siswa dalam Pelajaran PAI melalui Pendekatan *Joyful Learning* Berbasis *Game* di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon.
4. Untuk Menjelaskan Seberapa Efektif Pendekatan *Joyful Learning* Berbasis *Game* dalam Pelajaran PAI di SMP Negeri 2 Sumber Kabupaten Cirebon?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam konteks ilmu pengetahuan khususnya sumbangan dalam bidang pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game*.
 - b. Sebagai pijakan dan referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game*.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan pengetahuan tentang pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game*.

- b. Bagi universitas atau lembaga pendidikan, dapat memperoleh informasi secara konkrit mengenai pendekatan *Joyful Learning* berbasis *game* dalam pelajaran PAI terhadap motivasi dan keaktifan siswa/mahasiswa.

