

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan sebuah proses yang ditempuh oleh seseorang untuk mencari ilmu pengetahuan dan menjadi suatu usaha pembinaan kepribadian manusia agar menjadi manusia yang seutuhnya. Menurut Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 adalah suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya agar menjadi agen perubahan bangsa yang siap menerima tantangan apapun di masa sekarang.¹ Ilmu itu sendiri berdasarkan Al-Qur'an adalah suatu bentuk keistimewaan yang diberikan kepada manusia untuk menjadi seseorang yang unggul terhadap makhluk-makhluk lain.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحَ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ - ١١

"Wahai orang-orang yang beriman! Apabila dikatakan kepadamu, "Berilah kelapangan di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah, niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan, "Berdirilah kamu," maka berdirilah, niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang

¹ Syarnubi Syarnubi, "Profesionalisme Guru Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Religiusitas Siswa Kelas IV di SDN 2 Pangarayan," *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 5, no. 1 (2019): hlm. 88, doi:10.19109/tadrib.v3i1.1382.

yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu beberapa derajat. Dan Allah Mahateliti apa yang kamu kerjakan”. (Q.s Al-Mujadillah, 58:11).²

Sesuai ayat di atas seseorang yang beriman dan memiliki ilmu maka akan diangkat derajatnya disisi Allah. Maka pentingnya memiliki ilmu pengetahuan dan setiap manusia memiliki kewajiban agar menuntut ilmu. Dengan adanya ilmu pengetahuan baik dibidang akademis maupun non akademis akan terbentuknya manusia yang mempunyai kemampuan intelektual yang baik serta mempunyai ahklak yang terpuji.

Sedangkan pendidikan agama Islam merupakan pendidikan yang didalamnya termuat ajaran-ajaran Islam, yaitu berupa arahan dan pengasuhan peserta didik. ³Dalam Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang standar isi, disebutkan bahwasannya ruang lingkup pendidikan agama Islam mencakup aspek Al-Qur’an, hadis, fiqih, akhlak, aqidah dan tarikh.⁴

Pendidikan agama Islam menurut Ahmad D. Marimba, yaitu bimbingan jasmani dan rohani berdasarkan hukum-hukum yang ada pada agama Islam, dengan tujuan terbentuknya suatu kepribadian yang sesuai dengan ukuran-ukuran agama Islam.⁵ Zuhairini mengatakan bahwa pendidikan agama Islam sebagai bentuk pengasuhan terhadap peserta didik secara

² Kementerian Agama R, *l-Qur’an dan Terjemahannya (Edisi Penyempurnaa)* (Jakarta: Kementerian Agama, 2019), hlm. 810.

³ Ary Antony Putra, “Konsep Pendidikan Agama Islam Perspektif Imam Al-Ghazali,” *Jurnal At-Thariqah* 1, no. 1 (juni 2016): hlm. 46, doi:10.25299/althariqah.2016.vol1(1).617.

⁴ Baldi Anggara, “Pola Pembinaan Baca Tulis Al-Qur’an Mahasiswa PAI Fakultas FITK UIN Raden Fatah Palembang,” *Tadrib: Jurnal Pendidikan Agama Islam* 05, no. 02 (2019): hlm. 188. Doi: 10.19109/tadrib.v5i2.2680

⁵ Ahmad Tafsir, *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1992), hlm. 24.

sempurna dengan adanya harapan peserta didik dapat menjalani kehidupannya sesuai dengan ajaran-ajaran agama Islam.⁶ Dengan melihat pengertian diatas dapat dinyatakan bahwa pendidikan agama Islam ini adalah sebuah pendidikan dimana didalamnya terdapat unsur-unsur agama Islam yang akan membimbing dan mengarahkan peserta didik agar mengamalkan dan merealisasikan ajaran tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran berawal dari kata belajar yang merupakan proses dimana aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan suatu perubahan, perubahan tersebut yaitu perubahan perilaku seseorang yang bersifat positif dan bersifat kekal dengan melakukan latihan atau pengalaman yang menyangkut kepribadian seseorang baik dari segi psikisnya maupun fisik.⁷ Dengan kata lain belajar itu suatu jalan yang ditempuh untuk mendapatkan suatu pandangan baru tentang dunia pendidikan bawasannya dengan ilmu yang didapatkan dari belajar akan mengubah sesuatu yang ada pada diri seseorang. Jadi pembelajaran itu sendiri ialah suatu proses belajar dimana disitu terdapat interaksi antara peserta didik, pendidik dan sumber belajar.⁸ Secara sederhana pembelajaran ini adalah sebuah bentuk bantuan dari seorang pendidik ke peserta didik untuk mendapatkan suatu ilmu untuk mencapai tujuan pendidikan.⁹

⁶ Zuhairini, *Metodik Khusus Pendidikan Agama Islam*, (Surabaya: Usaha Offset Printing, 1981), hlm 25

⁷ M. Andi Setiawan, *Belajar dan Pembelajaran*, (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017), hlm.3

⁸ Magfirah, *Integrasi Permainan Tradisional; Lojo-lojo Pindip dalam Model Pembelajaran Problem Guided Solving Discovery* (Bandung: Media Sains Indonesia, 2021), hlm. 9.

⁹ Moh. Suardi, *Belajar dan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Deepublish, 2018), hlm 7

Guru harus menjadi motivator serta fasilitator peserta didik agar dapat mendapatkan hasil yang baik. Namun untuk mencapai hal tersebut tentunya tidaklah mudah seorang guru perlu kreativitas dalam mengelola pembelajaran, karena apabila seorang guru tidak memiliki kreativitas maka pembelajaran yang disampaikan akan sulit untuk dipahami oleh siswa. Kreativitas guru seperti penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan tepat sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium, yang secara harfiah memiliki arti “ perantara atau pengantar”.¹⁰ Jadi media ini adalah alat perantara atau alat penghubung. Menurut brings berpendapat bahwa media adalah sebuah alat fisik yang menyediakan pesan serta dapat merangsang siswa untuk belajar.¹¹ Syaiful Djamarah berpendapat bahwa dalam suatu proses pembelajaran kehadiran media memiliki arti yang cukup penting, karena didalam proses tersebut ketidakjelasan bahan ajar yang dibawakan guru akan terbantu dengan hadirnya media sebagai perantara.¹²

Problematika yang sering terjadi pada saat proses pembelajaran adalah siswa yang merasakan jenuh. Seorang siswa merasakan kejenuhan diakibatkan karena pembelajaran yang dibawakan oleh seorang guru itu terlihat monoton. Salah satu media yang dapat digunakan untuk menghilangkan kebosanan siswa yaitu dengan media permainan, dimana permainan ini bisa

136 ¹⁰ Syaiful Bahri Djamarah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2022), hlm.

¹¹ Arief S. Sadiman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 6.

¹² Syaiful Bahri Djamarah, *Op. cit.*, hlm 136

membangkitkan rasa kesenangan pada siswa melalui kegiatan bermain¹³. Pada saat siswa merasa senang pasti dia akan menemukan kenyamanan dalam suatu pembelajaran yang dibawakan oleh guru. Kegiatan bermain merupakan suatu aktivitas yang dilakukan oleh siswa untuk mendapatkan unsur kesenangan atau kebahagiaan bagi seorang siswa itu sendiri.¹⁴ dalam penggunaan media permainan seorang guru hendaknya menggunakan media permainan yang mengandung unsur edukasi.

Permainan edukasi menurut Darmadi merupakan semua kegiatan permainan yang sudah dirancang dengan tujuan memberikan pengalaman pendidikan belajar kepada seseorang yang melakukan permainan tersebut. Adapun menurut Nilawati (Nilawati dkk, 2017) menyatakan bahwa permainan edukasi ini merupakan suatu kegiatan yang dijadikan alat main yang dapat menggiatkan atau menstimulasikan alat pancaindera seseorang.¹⁵ Disebutkan juga bawasannya permainan edukasi ini adalah permainan yang memiliki unsur mendidik yang terdapat dalam permainan tersebut, salah satu unsur yang terdapat dalam sebuah permainan yaitu keseimbangan. Keseimbangan tersebut tergantung dari tujuan dan maksud yang ingin dicapai dari permainan itu sendiri.¹⁶ Jadi dapat disimpulkan bawasannya permainan edukasi adalah sebuah permainan yang terdapat unsur mendidik, dimana permainan edukasi ini tidak

¹³ Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab*, (Yogyakarta: DIVA Press, 2011), hlm. 26

¹⁴ M. Fadillah, *Bermain dan Permainan Anak Usia Dini*, (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 6

¹⁵ vellia Novianty Malik, "Permainan Edukasi dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Anak Usia Dini pada Sentra Iman dan Taqwa (IMTAQ) di TK Islam Ar-Rosyid Cisauk," *PAKAR Pendidikan* 19, no. 02 (2021): hlm. 34.

¹⁶ Syamsuddin Asyrofi dan Toni Pransiska, *Permainan Edukatif Pembelajaran Bahasa Arab*, (Bandung: Nusamedia, 2021), hlm. 11

hanya mendapatkan kesenangan semata dan untuk meredakan sebuah kebosanan pada siswa saat melaksanakan pembelajaran tetapi disini permainan edukasi juga dapat meningkatkan sebuah prestasi belajar siswa.

Sebuah pembelajaran dikatakan berhasil dan berkualitas apabila siswa mendapatkan hasil belajar yang optimal.¹⁷ Hasil akhir dari pembelajaran dapat dilihat dari prestasi belajar siswa. Jika pembelajaran berjalan sesuai dengan tujuan yang direncanakan maka prestasi belajar siswa menunjukkan sebuah peningkatan begitupun sebaliknya. Prestasi belajar itu sendiri berasal dari dua kata yaitu prestasi dan belajar. Prestasi itu merupakan pengetahuan yang didapatkan dari sebuah pengembangan keterampilan dalam pembelajaran di sekolah biasanya ditandai dengan nilai-nilai yang diberikan oleh seorang guru dan nilai tersebut dapat berupa nilai yang tinggi, sedang ataupun rendah. Sedangankan belajar ini seperti yang sudah diketahui yaitu usaha untuk memperoleh suatu kepandaian atau ilmu.¹⁸ Dengan begitu prestasi belajar adalah hasil akhir yang menunjukkan hasil usaha yang dilakukan oleh siswa selama proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 18 oktober 2022 di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur dilihat dari proses pembelajaran yang berlangsung dikelas, dapat diketahui keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar terbilang rendah dan bersifat pasif yaitu

¹⁷ Afika Tisa Auliya, Ali Imron, dan Mardeli Mardeli, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Masalah Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa di SMP Negeri 20 Palembang," *PAI Raden Fatah* 03, no. 03 (2021): hlm. 227, doi.10.19109/pairf.v313.7046.

¹⁸ Siti Maesaroh, "Peranan Metode Pembelajaran terhadap Minat dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam", *Jurnal Kependidikan*, Vol. 01, No. 01 (1 Nopember 2013): hlm159, doi: 10.24090/jk.v1i1.536

cenderung hanya sebagai penerima saja. Siswa kelihatan kurang semangat, banyak yang keluar kelas, kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru, dan ramai membicarakan materi di luar pelajaran. Siswa kurang termotivasi dan kurang berani mengemukakan pendapatnya bila diberi pertanyaan guru. Kemandirian siswa dalam usaha menguasai materi pun masih rendah, hal ini terlihat pada saat guru memberikan soal tentang materi berikutnya yang belum disampaikan, hampir tidak ada yang menjawab. Proses kegiatan belajar mengajar masih sederhana dengan didominasi kegiatan seperti mencatat di papan tulis atau dengan di dekete, ceramah dan pemberian tugas. Akibat dari kondisi diatas maka prestasi hasil belajar siswa rendah.

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka menarik untuk melakukan penelitian secara mendalam mengenai Judul **“Pengaruh Media Permainan Edukasi Pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam terhadap Prestasi Belajar Siswa di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur”**.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Beberapa pendidik kurang dalam memberikan materi pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga siswa tidak memperhatikan dengan baik
2. Hasil belajar siswa dilihat dari ulangan harian masih banyak yang mendapatkan nilai rendah
3. Penyampaian materi masih menggunakan media pembelajaran yang tepat sehingga siswa sulit memahami materi yang disampaikan guru mengakibatkan siswa ketika diberikan pertanyaan tidak bisa menjawab.
4. Siswa masih banyak yang susah menjawab pertanyaan ketika diberi pertanyaan.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah ini ditujukan agar masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini lebih terarah dan dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Penulis memberikan batasan masalah yaitu pada sasaran dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI MIPA I Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan menggunakan media permainan edukasi berupa Make a Match.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah.

Maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pelaksanaan permainan edukasi pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur?
2. Bagaimana prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur?
3. Apakah ada pengaruh media permainan edukasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur?

E. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Adapun tujuan dan manfaat penelitian yang dilakukan yaitu sebagai berikut:

1. Tujuan Penelitian

- a. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pelaksanaan permainan edukasi yang ada di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur.
- c. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh media permainan edukasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam terhadap prestasi belajar di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur.

2. Manfaat Penelitian

- a. Bagi Peneliti, sebagai pengetahuan dan pengalaman bagi penulis sebelum terjun sebagai pengajar.
- b. Siswa, agar mereka merasa pembelajaran yang disampaikan lebih menarik dan membuat suasana yang nyaman dan mereka mudah memahami materi yang disampaikan sehingga bisa meningkatkan prestasi belajar siswa.
- c. Guru, dapat dijadikan referensi bagi guru untuk lebih meningkatkan kreatifitasnya dalam pengguna metode pembelajaran yang tepat.
- d. Peneliti selanjutnya, agar menjadi informasi tertulis bagi peneliti selanjutnya khususnya dalam pada mata pelajaran pendidikan agama Islam

F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka adalah sebuah kegiatan mengamati kembali pustaka atau penelitian-penelitian sebelumnya, untuk mengetahui ada tidaknya kesamaan pada penelitian sebelumnya.maka dari itu disini penulis menguraikan beberapa karya yang berhubungan dengan judul proposal.

Karya Pertama, Siti Maunah, mahasiswa Program Studi Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Dalam Skripsinya yang berjudul “Pengaruh Permainan Edukatif Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang”.¹⁹Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan edukasi terhadap hasil belajar siswa. Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen (ekperimental method). Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan ternyata terhadap pengaruh yang signifikan setelah menerapkan metode permainan edukatif terhadap hasil belajar siswa. Adapun persamaannya yaitu terdapat pada variabel bebasnya yaitu penggunaan permainan edukatif dan perbedaannya yaitu penggunaan metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.

Karya Kedua, Cahyani Amildah Citra dalam Jurnal berjudul “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran berbasis Game Edukasi Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya”. Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP), Vol. 08, No. 02, 2020. Jurnal ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas penggunaan media Quizizz terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan rancangan metode penelitian quasi eksperimental design dengan desain nonequivalent group pretest design. Dari hasil penelitian yang sudah dilakukan penggunaan media pembelajaran berbasis Quizizz efektif meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran

¹⁹ Siti Ma’unah, “Pengaruh Penerapan Metode Permainan Edukatif terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Ma’had Islamy Palembang”. Uin Raden Fatah Palembang (2017): hlm 1

teknologi pembelajaran. Adapun persamaan dengan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan permainan edukasi, sedangkan perbedaannya yaitu terdapat pada metode penelitiannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif.²⁰

Karya Ketiga, Septiananda Rahmadiani, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Dalam Skripsinya yang berjudul “Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMP Negeri 13 Palembang”.²¹ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan sebelum dan sesudah menerapkan permainan edukasi. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen. Dari hasil penelitian yang sudah dilaksanakan terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah diterapkannya permainan ular tangga sebagai media pembelajaran mata pelajaran PAI di SMP Negeri 13 Palembang. Perbedaan penelitian ini adalah pada jenis permainan yang digunakan yaitu permainan ular tangga dan menggunakan metode penelitian eksperimen. Sedangkan persamannya yaitu sama-sama menggunakan dan menggunakan media pembelajaran berupa permainan.

²⁰Cahyani Amildah Citra, “Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya”, *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, Vol. 08, No. 02, (2020): hlm 266, doi: 1026740/jpap.v8n2.p261.

²¹Septiananda Rahmadiani, “Penerapan Permainan Ular Tangga sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Negeri 13 Palembang”. UIN Raden Fatah Palembang (2018): hlm 1

G. Kerangka Teori

1. Permainan Edukasi

Permainan atau yang dikenal dengan kata game adalah sesuatu hal yang bisa dimainkan dengan menggunakan sebuah aturan tertentu dan pada penentuannya akan ada yang kalah dan ada yang menang.²² Sedangkan menurut Andang Ismail (2009:26) menyatakan bawasannya permainan ini terbagi menjadi dua arti. Pertama, permainan merupakan suatu kegiatan bermain yang secara murni untuk mencari kesenangan tanpa adanya pemikiran untuk kalah dan menang. Kedua, permainan yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan kepuasan yaitu dengan adanya pencarian pihak yang menang dan yang kalah.²³

Depdiknas (2000:21) permainan atau game adalah sebuah kegiatan yang mengakibatkan terjadinya suatu interaksi antar individu ataupun antar kelompok untuk meraih tujuan. Dalam sebuah permainan akan dibatasi dengan suatu aturan-aturan tertentu yang telah disepakati oleh semua belah pihak baik secara lisan maupun tertulis.²⁴

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bawasannya permainan ini adalah suatu kegiatan dimana terdapat unsur yang menyenangkan dan menarik seseorang untuk tidak sungkan melakukan kegiatan tersebut dengan sebuah aturan-aturan tertentu yang sudah disepakati bersama untuk menentukan siapa yang menang dan yang kalah.

²² Surya Anggaraini Fina, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Ladang Kata, 2017), hlm 8

²³ Erma, *Permainan Dalam Pembelajaran sebagai Motivasi Belajar di Era New Normal* (Lombok: Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia, 2022), hlm. 45.

²⁴ Darmadi, *Asyiknya Belajar sambil Bermain*, (Bogor: Guepedia) hlm 30

Menurut Rohmalina Wahab Edukasi memiliki pengertian, semua yang dilakukan oleh seorang guru harus mengandung unsur mendidik baik dari segi ucapan, sikap dan kegiatan guru, baik yang dilakukan di dalam kelas maupun diluar kelas bahkan dilingkungan sekolah ataupun dilingkungan masyarakat luas²⁵

Disini dapat disimpulkan bahwa edukasi merupakan segala hal yang dilakukan mengandung unsur mendidik yang memiliki manfaat meningkatkan kemampuan seseorang.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwasannya permainan edukasi ini adlah sebuah kegiatan yang menyenangkan dimana terdapat unsur mendidik dan melatih untuk meningkatkan kemampuan seseorang dengan berbagai aturan-aturan tertentu.

Permainan sebagai suatu metode dalam pembelajaran tentunya tidak selamanya menjadi satu-satunya metode yang unggul dalam segala bidang ada beberapa kelebihan dan kelemahan yang dimiliki oleh metode permainan ini yaitu sebagai berikut:

2. Prestasi Belajar

Prestasi merupakan sebuah bentuk pencapaian seseorang yang didasarkan pada kemampuan yang dimilikinya. Prestasi juga merupakan sebuah bukti yang nyata dari suatu usaha seseorang. Hal itu juga selaras dengan yang dikemukakan oleh Muhammad Amin yaitu prestasi adalah usaha yang pasti mendapatkan hasil yang baik namun disisi lain kurang

²⁵ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, Cet. Ke-2 (Palembang: Grafika Telindo Press, 2015), hal. 97

baik pun menjadi sebuah prestasi. Adapun lembaga pendidikan menyatakan ada dua macam kegiatan yang dapat mengantarkan siswa dalam mencapai sebuah prestasi yang baik yaitu kegiatan akademik dan non akademik.²⁶

Jadi dapat disimpulkan bahwa prestasi merupakan suatu bentuk hasil dari pencapaian peserta didik dalam proses belajar dengan berbagai kemampuan yang dimilikinya.

Gason (2018) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses yang dilalui seseorang dalam mendapatkan kecakapan, keterampilan dan sebuah sikap. Moh. Zaiful Rosyid (2019) menerangkan belajar itu sebuah kegiatan yang dikerjakan oleh seseorang dalam mendapatkan suatu transformasi perbuatan secara keutuhan, sebagai bentuk dari buah interaksi seseorang dengan lingkungannya sendiri.²⁷

Dengan penjelasan dapat kita tarik pengertian bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilalui untuk memperoleh wawasan yang akan bermanfaat dalam perubahan tindakan yang baru.

Adapun pendapat menurut para pakar pendidikan dalam mengartikan prestasi belajar yaitu Suryabrata (2006) menyatakan prestasi belajar adalah suatu penilaian yang diberikan dari guru sebagai wujud kemajuan siswa selama kurun waktu tertentu. Syah (2009) berpendapat bahwa pada saat proses belajar akan terdapat suatu hasil yang nyata dan dapat diukur. Hasil nyata tersebut berupa Prestasi belajar Kemudian

²⁶ Abdulloh dan Suntoko, *Peningkatan dan Pengembangan Prestasi Belajar Peserta Didik* (Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2019), hlm. 16.

²⁷ *Ibid.*, hlm. 15.

Winkel (2004), prestasi belajar adalah bukti dari keberhasilan pembelajaran sesuai dengan kualitas yang dicapai. Prestasi ini hasil dari belajar yang dapat diukur dengan sebuah kriteria tertentu.²⁸

Dengan berbagai pendapat tersebut, prestasi belajar berarti hasil nyata kegiatan anak didik selama pembelajaran melalui beberapa tahapan tertentu. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai bentuk dari kualitas siswa dalam mengikuti pembelajaran yang dilakukannya.

H. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu objek pengamatan yang terdapat dalam penelitian, biasanya disebut dengan gejala yang akan diteliti. Menurut Arikunto (2010) variabel penelitian merupakan objek yang akan diteliti atau apa yang menjadi fokus perhatian dalam suatu penelitian.²⁹

Terdapat hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya maka variabel dalam penelitian dapat dibedakan menjadi beberapa macam.³⁰

1. Variabel Independen atau Variabel Bebas (X)

Variabel independen atau bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau sebuah sebab adanya suatu perubahan atau munculnya variabel dependen atau terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media permainan edukasi

²⁸ Umi Fania Julianti, *Prestasi Belajar Siswa: Kaitannya dengan Kualitas Pengajaran Dosen* (Pekalongan: Penerbit NEM, 2022), hlm. 18.

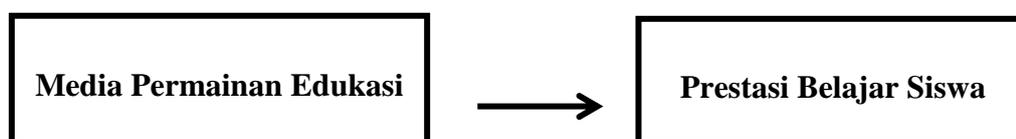
²⁹ Sandu Siyoto dan M. Ali Sodik, *Dasar Metodologi Penelitian* (Karanganyar: Literasi Media Publishing, 2015), hlm. 49.

³⁰ Made Indra dan Ike Cahyaningrum, *Cara Mudah Memahami Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hlm. 3.

2. Variabel Dependen atau Variabel Terikat (Y)

Variabel dependen atau terikat Variabel ini merupakan variabel yang dipengaruhi atau variabel yang menjadi sebab dari adanya variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu prestasi belajar siswa.

Skema Variabel



I. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari bahasa Yunani yang terdiri dari dua kata, yaitu "Hupo" yang berarti sementara dan "thesis" yang berarti pernyataan atau teori. Karlinger dan Tuchman berpendapat bahwa hipotesis ini adalah dugaan terhadap suatu hubungan dua variabel atau lebih.³¹

Hipotesis dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a), yaitu media permainan edukasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur.
2. Hipotesis Nol (H_0), yaitu media permainan edukasi pada mata pelajaran pendidikan agama Islam tidak berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur.

³¹ Indra Jaya, *Penerapan Statistik untuk Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2019), hlm 91

J. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penelitian ini, maka penelitian ini akan tersusun dalam lima bab yang masing-masing bab terdiri dari beberapa sub bab yaitu sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan yang terdiri dari Latar Belakang, Identifikasi Masalah, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Tinjauan Pustaka, Kerangka Teori, Variabel Penelitian, Hipotesisi Penelitian, dan Sistematika Pembahasan.

BAB II : Landasan Teori, yang membahas tentang metode permainan edukasi dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran PAI di SMA Negeri Semendawai Suku III Kab. OKU Timur.

BAB III : Metodologi Penelitian, yang menguraikan tentang tempat penelitian, pendekatan jenis penelitian, sampel dan populasi, teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV : Hasil Penelitian, yang membahas tentang hasil deskripsi data, pengujian hipotesis, pembahasan penelitian dan keterbatasan penelitian.

BAB V : Penutup, kesimpulan dan saran