

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat penting bagi kehidupan manusia, inti dari pendidikan adalah proses pembelajaran. Pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Oleh karena itu, guru harus mampu menyusun pelajaran yang dapat mencapai tujuan pembelajaran kepada setiap siswa. Namun, Realita di lapangan, biasanya dalam satu kelas siswa memiliki karakteristik yang berbeda-beda, baik dalam hal kemampuan awal siswa, cara berpikir, daya tangkap, metode belajar, minat belajar, dan tingkat partisipasi dalam proses pembelajaran, sehingga guru harus memiliki kemampuan untuk menyusun pembelajaran yang sesuai dengan minat siswa untuk mencapai tujuan proses pembelajaran.¹

Secara etimologi (bahasa), minat berasal dari bahasa Inggris yaitu *interest* yang berarti menarik atau tertarik. Sedangkan secara terminologi (istilah), minat adalah keinginan, ketertarikan, kesukaan dan kemauan terhadap suatu hal. Sederhananya, minat (*Interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.² Minat penting sekali untuk membangkitkan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran. Jika peserta didik memiliki minat belajar tinggi maka ia akan memperhatikan mata

¹ Miftahul Ulum And Bettet Pamekasan, "Jurnal Pengembangan Dan Penelitian Pendidikan" 06, No. 4 (2024): 1–11.

² Koko Wiranata, "Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Al-Qur'an Hadits Di Man 2 Bengkulu Kelas XI IPA" 2507, No. February (2020): 1–9.

pelajaran yang dipelajarinya, namun sebaliknya jika peserta didik memiliki minat yang rendah, maka dalam proses pembelajaran ia tidak akan memperhatikan pendidik menjelaskan materi pembelajaran. Minat adalah rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tanpa ada yang menyuruh.³

Minat sendiri memiliki pengaruh yang besar terhadap keberhasilan belajar. Karena, apabila pelajaran yang tidak bisa menarik minat individu, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya karena kurangnya daya tarik untuk mengikuti pelajaran tersebut. Akan tetapi, apabila bahan pelajaran yang diberikan oleh guru dapat menarik minat siswa, maka dapat lebih mudah bagi siswa untuk memahaminya karena dengan minat dapat menambah kegiatan belajar. Namun sebaliknya, jika masih ada siswa yang kurang memiliki minat, maka dapat diusahakan dengan cara menjelaskan pelajaran semenarik mungkin seperti dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat supaya siswa lebih mudah memahami dan tertarik mengikuti pelajaran.⁴ Siswa yang memiliki minat belajar yang baik tentu akan berpengaruh terhadap pemahaman konsep siswa yang semakin baik pula.⁵

Media sebagai perantara atau saluran yang membawa informasi atau materi dari sumber belajar pada penerima. Jika media atau saluran itu baik dan tepat sesuai dengan muatan yang dibawa, maka informasi akan diterima baik oleh siswa.

³ Nur Rohmah, "Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Minat Marga Tiga Kabupaten Lampung Timur," 2019, 120.

⁴ Firosa Nur Aini, "Pengaruh Game Based Learning Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas Xi Ips," *Jurnal Pendidikan* 6 (2018): 249–55.

⁵ Wayan Widiana, "Game Based Learning Dan Dampaknya Terhadap Peningkatan Minat Belajar Dan Pemahaman Konsep Siswa Dalam Pembelajaran Sains Di Sekolah Dasar," *Jurnal Edutech Undiksha* 10, No. 1 (2022): 1–10, <https://doi.org/10.23887/Jeu.V10i1.48925>.

Demikian sebaliknya, jika media tidak tepat akan mengalami gangguan, maka informasi yang akan disampaikan tidak dapat diterima dengan baik oleh siswa. Maka dapat disimpulkan, bahwa penggunaan media pengajaran itu sangat penting karena dapat mempertinggi kualitas proses belajar mengajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar para siswa. Disinilah peran media, sebagai alat bantu memperjelas pesan pembelajaran. Oleh karena itu, dalam memenuhi harapan tersebut diperlukan kreativitas dan keterampilan guru dalam membuat, memilih, dan menggunakan media yang tepat sehingga dapat mempengaruhi proses dan kualitas pembelajaran.⁶

Dalam pendekatan teori behaviorisme menurut John B. Watson, yaitu sebuah teori yang menjelaskan bahwa belajar adalah perubahan perilaku yang terjadi akibat pengalaman dan interaksi dengan lingkungan.⁷ Teori ini berfokus pada hubungan antara stimulus (rangsangan) dan respon (tindakan yang dihasilkan). Menurut pendekatan ini, pembelajaran tidak dipengaruhi oleh faktor mental internal seperti emosi atau pemikiran, melainkan lebih ditentukan oleh bagaimana individu merespons stimulus yang diberikan oleh lingkungan.⁸

⁶ Mimik Supartini Et Al., “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Dan Kreativitas Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas Tinggi Di Sdn Mangunharjo 3 Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo,” *Jurnal Penelitian Dan Pendidikan Ips (Jppi)* 10, No. 2 (2016): 1858–4985, [Http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jppi](http://Ejournal.Unikama.Ac.Id/Index.Php/Jppi).

⁷ Nurul Azizatul Isnaini et al., “Dari Stimulus-Respon Hingga Modifikasi Perilaku; Tinjauan Teori Behaviorisme John B. Watson Dan Realisasinya Dalam Pembelajaran,” *JlIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6, no. 12 (2023): 10062–70, <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i12.2442>.

⁸ Miftahul Ulum And Ahmad Fauzi, “Behaviorism Theory And Its Implications For Learning,” *Journal Of Insan Mulia Education I*, No. 2 (2023): 53–57, [Https://Doi.Org/10.59923/Joinme.V1i2.41](https://doi.org/10.59923/Joinme.V1i2.41).

Menurut Aini bahwa penggunaan *game based learning* sangat berpengaruh terhadap hasil belajar. Siswa yang menggunakan metode *game based learning* mengalami peningkatan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang menggunakan model konvensional dalam pembelajaran. Dengan melalui pemberian soal *pre-test* dan *post-test* dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar kelas kontrol 69% dan kelas eksperimen 81%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *game based learning* sangat berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa.⁹

Pemanfaatan metode pembelajaran berbasis *game based learning* merupakan media pembelajaran yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, menjadikan pembelajaran aktif, umpan balik yang cepat, serta kolaborasi dan kompetisi yang sehat. Dengan adanya pendekatan media pembelajaran *game based learning* ini juga memungkinkan siswa untuk mengulangi pelajaran tanpa merasa bosan, serta memperkuat pemahaman dan keterampilan mereka. Namun, terdapat beberapa tantangan dalam implementasinya, seperti keterbatasan alat, kebutuhan persiapan matang, dan potensi gangguan suasana kelas. Maka dari itu, guru perlu kreatif dan terampil dalam merancang permainan yang relevan dengan tujuan pembelajaran sehingga pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa untuk berkreasi dan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.¹⁰

⁹ Firosa Nur Aini, “Pengaruh *Game Based Learning* Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS.”

¹⁰ Katolik Santo Thomas, “Pengaruh Metode *Game Based Learning* Terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran IPA Kelas IV SD 040547” 01, No. 02 (2024): 47–52.

Di SMK Ma'arif 3 Kebumen sebagai salah satu lembaga pendidikan yang menerapkan *game based learning* dalam pembelajarannya terdapat beberapa faktor internal yang berkontribusi terhadap rendahnya minat belajar siswa dalam belajar bahasa Arab khususnya di sekolah SMK Ma'arif 3 Kebumen. Salah satunya adalah beberapa siswa tidak membawa buku catatannya dan tidak mengetahui materi pelajaran yang akan dipelajarinya di kelas, Bahkan ada yang terlihat mengantuk saat akan mengikuti pelajaran. Hal ini menunjukkan betapa tidak tertariknya anak-anak saat proses pembelajaran sedang berlangsung. Karena kurangnya *feedback* antara pengajar dan siswa yang menandakan kurangnya semangat siswa dalam belajar, sehingga mengakibatkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan lancar.¹¹ Salah satunya adalah metode pembelajaran yang kurang bervariasi sehingga menyebabkan siswa atau peserta didik merasa bosan, kurang tertarik dan kehilangan minatnya dalam belajar. Hal ini ditunjukkan dengan adanya data nilai bahasa Arab yang masih dibawah KKM

Tabel 1.1.

Data Nilai Bahasa Arab Kelas XI SMK Ma'arif 3 Kebumen

Nilai yang diperoleh	Jumlah Siswa	Ketuntasan
70	35 Siswa	Tidak Tuntas
80	15 Siswa	Tuntas
90	10 Siswa	Sangat Tuntas
Jumlah Tidak Tuntas		35 Siswa

¹¹ Observasi aktivitas siswa dalam pembelajaran PAI di Kelas X DKV, 22 Oktober 2024.

Jumlah Tuntas	25 Siswa
---------------	----------

Berdasarkan nilai mata pelajaran Bahasa Arab di SMK kelas XI pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024, diketahui bahwa rata-rata nilai siswa berada pada kategori cukup, yaitu sebesar 70 dari skala 100. Meskipun sebagian besar siswa mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), terdapat sekitar 30% siswa yang memperoleh nilai masih di bawah standar. Fenomena ini menimbulkan dugaan adanya penurunan motivasi atau daya minat belajar siswa terhadap pelajaran bahasa Arab. Untuk itu, penting dilakukan kajian lebih lanjut mengenai minat belajar siswa, karena minat merupakan salah satu faktor penting yang dapat memengaruhi hasil belajar. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana tingkat daya minat belajar siswa terhadap mata pelajaran bahasa Arab di kelas XI SMK Ma'arif 3 Kebumen sebelum dan setelah menggunakan media pembelajaran, serta kaitannya dengan pencapaian hasil belajar mereka.

Agar pembelajaran dapat mempengaruhi hasil belajar, maka salah satu yang dapat dilakukan adalah dengan melakukan pemilihan metode pembelajaran yang tepat sehingga dapat meningkatkan kompetensi dan kemampuan siswa, karena dengan pemakaian media pembelajaran dalam proses pembelajaran yang tepat dapat menimbulkan minat yang baru, serta membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Misalnya dengan media seperti video, animasi, atau aplikasi pendidikan dapat membuat materi yang kompleks lebih mudah dipahami, sekaligus

menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi untuk belajar dengan maksimal dan mereka lebih termotivasi untuk memahami materi dengan lebih baik juga dapat dijadikan sebagai pengontrol arah dan kecepatan belajar.¹²

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis sejauh mana penggunaan metode pembelajaran berbasis *game* dapat memengaruhi minat belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Arab di SMK Ma'arif 3 Kebumen. Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen, guna memberikan kontribusi ilmiah dalam upaya peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Arab di sekolah tersebut.

B. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini memerlukan pembatasan masalah agar fokus dan tujuan penelitian dapat tercapai dengan jelas. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti hanya membatasi Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.

¹² Wilda Ayu Et Al., “Strategi Pemilihan Media Pembelajaran Yang Efektif Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” 1, No. April (2025): 97–108.

C. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen?
2. Bagaimana Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen?

D. Penegasan Istilah

Didalam penelitian ini terdapat beberapa istilah yang perlu dijelaskan terlebih dahulu agar tidak terjadi kesalahpahaman bagi para pembaca. Adapun istilah -istilah yang perlu dijelaskan adalah sebagai berikut:

1. Minat Belajar Siswa

Minat belajar siswa dapat diartikan sebagai tingkat keterlibatan, fokus, dan dorongan yang dimiliki oleh siswa selama proses pembelajaran, yang terlihat dari aktivitas serta keinginan siswa untuk mempelajari materi pelajaran secara lebih mendalam. Minat belajar tersebut memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran, terutama pada mata pelajaran yang dipandang menantang, seperti bahasa Arab. Minat belajar

memiliki kaitan yang erat dengan tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran di dalam kelas.¹³

2. Game Based Learning

Game Based Learning (GBL) *Game Based Learning (GBL)* adalah metode pembelajaran yang memanfaatkan permainan digital atau elemen permainan untuk mendukung proses belajar. Pendekatan ini bertujuan menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam memahami materi pelajaran, seperti bahasa Arab.¹⁴

3. Mata Pelajaran Bahasa Arab

Bahasa Arab sebagai mata pelajaran mencakup pengajaran keterampilan dasar dalam bahasa Arab, seperti membaca, menulis, berbicara, dan memahami teks dalam bahasa tersebut. Dalam konteks SMK, mata pelajaran ini bertujuan untuk membekali siswa dengan kemampuan praktis dalam menggunakan bahasa Arab, yang relevan dengan kebutuhan sosial dan profesional mereka.¹⁵

4. Keterbatasan Media Pembelajaran

¹³ Miftahul Ulum and Ahmad Fauzi, “*Behaviorism Theory and Its Implications for Learning*.”

¹⁴ Mohammad Anam S And Wasis D Dwiyogo, “*Teori Belajar Behavioristik Dan Implikasinya Dalam Pembelajaran.*,” Universitas Negeri Malang, 2019, 2, https://Cdn-Gbelajar.Simpkb.Id/S3/P3k/Pedagogi/Artikel/Teori_Belajar_Behavioristik_Dan_Implikas.pdf.

¹⁵ Kiki Mardiyani, “*Tujuan Dan Penerapan Teori Behaviorisme Dalam Pembelajaran,*” *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Kearifan Lokal* 2, no. 5 (2022): 260–71, <http://jipkl.com/index.php/JIPKL/article/view/30>.

Keterbatasan media pembelajaran merujuk pada kurangnya variasi atau ketersediaan media yang efektif dalam mendukung proses belajar mengajar. Media yang digunakan di sekolah seringkali terbatas, yang dapat mengurangi keterlibatan siswa dan efektivitas pembelajaran, terutama dalam materi yang menantang seperti bahasa Arab.¹⁶

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan, penelitian ini memiliki beberapa tujuan, antara lain:

1. Untuk menganalisis Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.
2. Untuk menganalisis bagaimana Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.

F. Kegunaan Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan akan memberikan manfaat dan kegunaan sebagai berikut :

1. Secara teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberi kontribusi yang berharga pada ilmu pendidikan agama islam khususnya pada mata pelajaran bahasa Arab

¹⁶ Miftahul Ulum and Ahmad Fauzi, “*Behaviorism Theory and Its Implications for Learning.*”

- b. Memberikan solusi untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan bahasa Arab dalam pengembangan ilmu pengetahuan baik di lembaga pendidikan formal maupun non formal.
- c. Dapat dijadikan acuan bagi penelitian selanjutnya yang memiliki permasalahan serupa dengan penelitian ini.

2. Secara praktis

a. Bagi sekolah

Semoga penelitian ini menjadi sumbangan yang dapat dimanfaatkan oleh pihak sekolah untuk dijadikan pengetahuan sejauh mana Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.

b. Bagi guru

Semoga penelitian ini dapat memberikan informasi dan dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi pendidik, khususnya dalam melaksanakan pembelajaran bahasa arab yang berhubungan dengan Pengaruh Penggunaan *Game Based Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Arab Terhadap Minat Belajar Siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.

c. Bagi siswa

Semoga penelitian ini dapat digunakan untuk memberdayakan peserta didik dalam mempengaruhi aktivitas minat belajar siswa di SMK Ma'arif 3 Kebumen.