

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Agama Islam (PAI) berperan signifikan dalam pengembangan karakter, moral, dan aspek spiritual siswa. Kegiatan belajar di sekolah menjadi dasar utama untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional adalah mencetak generasi yang unggul dalam aspek intelektual, emosional, dan spiritual¹

Menurut Abuddin, proses pembelajaran PAI merupakan bentuk interaksi antara guru dan siswa di lingkungan pendidikan yang bertujuan menanamkan nilai-nilai Islam. Proses ini mencakup penyampaian ilmu agama, pembiasaan ibadah, dan keteladanan akhlak.² Menurut Zamroni, pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) adalah proses dalam menyampaikan ajaran-ajaran Islam yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik, agar mereka dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari.³

Pendidikan pada hakikatnya bukan sekedar bertujuan mentransfer ilmunpengetahuan, akan tetapi juga mengembangkan seluruh potensi peserta didik, termasuk potensi kreativitas. Dalam dunia yang terus berkembang dan kompetitif, kemampuan berpikir kreatif merupakan salah satu keterampilan

¹ Muhammad Haris, "PENDIDIKAN ISLAM DALAM PERSPEKTIF PROF. H.M ARIFIN" VI, no. 2 (2015): 1–19.

² Abbudin, "Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Dalam Pembinaan Aqidah Akhlak," 2024.

³ S. Alimin, M., Kamilah, H., & Widad, "Relevansi Tujuan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Untuk Membangun Karakter Religius Siswa Di Sekolah (Systematic Literature Review)," 2024.

yang sangat penting dan perlu dimiliki oleh setiap siswa.⁴ Kreativitas memungkinkan siswa untuk menemukan solusi baru, berpikir di luar kebiasaan, serta menyesuaikan diri dengan berbagai tantangan dalam kehidupan nyata.

Namun pada kenyataannya, proses pembelajaran bersifat konvensional ini masih banyak dilakukan di sekolah, berpusat pada guru, dan cenderung menekankan pada hafalan. Hal ini berdampak pada kurang berkembangnya kreativitas siswa dalam belajar. Mereka sering merasa pasif, tidak diberi ruang untuk berpendapat, bereksplorasi, dan mengemukakan ide-ide baru.

Kemampuan berpikir kreatif dalam belajar merupakan aspek krusial yang perlu dimiliki oleh setiap siswa di sekolah Islam, karena hal ini berperan sebagai salah satu faktor penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran. Berbagai kajian literatur menegaskan bahwa kreativitas berperan penting dalam kehidupan, sebab merupakan kemampuan peserta didik untuk menemukan beragam alternatif solusi dalam menghadapi suatu permasalahan.⁵

Kreativitas yang dimiliki peserta didik dimanfaatkan untuk menyelesaikan berbagai permasalahan yang dihadapi dan mencari berbagai alternative sehingga pemecahannya tercapai sesuai dengan penyesuaian diri secara kuat. Pemikiran kreatif perlu dikembangkan, karena dapat membantu peserta didik berpikir lebih lancar dan fleksibel, melihat suatu permasalahan dari beragam

⁴ Munandar, *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat* (Jakarta: Rineka cipta, 2009).

⁵ M Yusuf Ahmad and Syahraini Tambak, "Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Penyesuaian Diri Mahasiswa Thailand" 15, no. 2 (2018).

perspektif, serta menghasilkan banyak ide baru.⁶ konteks pelajaran Pendidikan Agama Islam, pengembangan kreativitas juga sangat penting agar siswa tidak semata-mata memahami ajaran Islam secara tekstual, akan tetapi juga mampu mengaktualisasikannya dalam kehidupan harian secara kreatif dan relevan dengan zaman.

Sejauh ini, kreativitas belajar merupakan aspek penting dalam pembentukan kemampuan berfikir kritis, pemecahan masalah, dan inovatif siswa. Diera modern saat ini, siswa tidak hanya diharapkan menguasai materi pelajaran, tetapi juga mampu mengembangkan keterampilan lainnya, mampu mengembangkan ide-ide baru serta mengekspresikan pemahaman mereka melalui cara-cara kreatif. Maka diperlukannya metode pembelajaran yang bisa mendorong untuk lebih aktif, antusias, dan kreatif dalam proses-proses pembelajaran.

Permainan adalah salah satu metode pembelajaran yang bisa digunakan untuk menciptakan suasana belajar yang aktif, kreatif, kompetitif, sekaligus menyenangkan. Untuk menerapkan metode permainan dalam pembelajaran, diperlukan pemahaman mengenai langkah-langkah penyusunannya. Permainan sebaiknya dilakukan dalam kondisi yang ceria dan menyenangkan. Pada praktiknya, guru memang kerap menggunakan permainan dalam kegiatan mengajar, namun umumnya masih terbatas pada teknik pengajaran bahasa.⁷

⁶ M. Rahayu, S., & Jannah, "Pengembangan Kreativitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran Aktif," 2023.

⁷ Mardiah, "METODE PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI MADRASAH IBTIDAIYAH" 1, no. 1 (2015): 61–77.

Metode permainan dalam pembelajaran memiliki banyak keunggulan, salah satunya adalah meningkatkan keterlibatan aktif siswa. Dengan menggunakan games dalam pembelajaran PAI, siswa tidak hanya menjadi pendengar pasif, tetapi mereka dapat berpartisipasi langsung, berkompetisi secara sehat, dan belajar sambil bermain.⁸

Mendorong siswa agar berpikir lebih kreatif, mengasah kemampuan problem solving, serta mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerjasama dan komunikasi. Permainan juga dapat membantu peserta didik mengingat materi yang telah dipelajari, karena proses belajar berlangsung dengan cara yang lebih menyenangkan dan mengaitkan pengalaman belajar yang positif.

Penggunaan metode games dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan nilai afektif siswa, karena mereka dapat merasa lebih terhubung dengan materi yang diajarkan. Permainan sering mengandung unsur kompetisi dan kolaborasi yang mendorong siswa untuk berupaya lebih maksimal serta menjalin kerja sama dengan teman-temannya demi meraih tujuan tertentu. Dalam konteks PAI, ini sangat bermanfaat karena dapat menanamkan etika Islam dan nilai-nilai moral melalui interaksi sosial yang terjadi dalam permainan, seperti nilai kerjasama, saling menghargai, dan sportifitas.⁹

Menurut Nurkhalimah, Ketika mendengar strategi pembelajaran dengan metode permainan ranking satu, biasanya yang terbayang adalah acara kuis di salah satu stasiun televisi swasta. Strategi ini memang diadaptasi dari kuis

⁸ Agus, "Model-Model Pembelajaran." (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011).

⁹ Hakim, "Efektivitas Pembelajaran PAI Dalam Pembinaan Akhlak Peserta Didik," 2023.

ranking satu tersebut, namun telah dimodifikasi agar sesuai dengan pembelajaran.¹⁰

Menurut Situmorang, permainan ranking satu ialah suatu metode permainan penilaian yang dilakukan oleh guru untuk menentukan pencapaian hasil belajar siswa yang baik yang didalam terdapat proses belajar mengajar dengan menghadirkan suasana yang menyenangkan sekaligus kompetitif.¹¹

Ranking satu merupakan permainan menjawab pertanyaan dengan cara menuliskan jawaban pada papan tulis menggunakan spidol yang disediakan, lalu jawaban tersebut dihapus kembali untuk menjawab soal berikutnya.¹² Permainan ranking satu membuat siswa guna melaksanakan pembelajaran yang dapat dipadukan dengan permainan serta menciptakan lingkungan pembelajaran yang mengasyikkan, aktif, kreatif serta efektif.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan studi dengan judul: “Pengaruh Metode Permainan Ranking Satu Terhadap Kreativitas belajar siswa dalam Pembelajaran PAI Di SMK Bangun Persada.”

B. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini yaitu:

¹⁰ Bachtiar, *Filsafat Ilmu* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, n.d.).

¹¹ Situmorang, “Pengaruh Permainan Ranking 1 Berbantuan Media Kartu Terhadap Hasil Belajar Siswa Akuntansi SMA Gajah Mada Tahun Ajaran 2016/2017,” 2016.

¹² Maslani, “MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEAKTIFAN SISWA MELALUI PERMAINAN (GAME) RANKING I PADA MATERI NORMA DALAM KEHIDUPAN BERSAMA DI KELAS VII A SMPN 4 PELAIHARI,” 2016.

1. Kurangnya kreativitas siswa pada proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam.
2. Kurangnya Penggunaan metode pembelajaran inovatif yang dapat meningkatkan partisipan aktif dan keterlibatan siswa.
3. Potensi metode permainan pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam belum dilakukan secara optimal.

2. Batasan Masalah

Untuk menghindari perluasan cangkupan permasalahan utama, maka permasalahan yang hendak dikaji pada penelitian ini berdasarkan permasalahan-permasalahan diatas. Batasan masalah dalam penelitian diantaranya:

1. Penelitian ini mengkaji kepada kreativitas belajar siswa pada pembelajaran PAI kelas X bab 3 “Menjalani hidup penuh manfaat dengan menghindari berfoya-foya, ria, sum`ah, takabur dan hasad”.
2. Penelitian ini menerapkan metode pembelajaran melalui permainan Ranking Satu.

3. Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “apakah pengaruh metode permainan ranking satu terhadap kreativitas belajar siswa pada pembelajaran PAI Di SMK Bangun Persada?”.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh metode permainan Ranking Satu terhadap kreativitas belajar siswa dalam pembelajaran PAI di SMK Bangun Persada.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan partisipasi dalam pengembangan teori-teori pembelajaran, terutama dalam konteks penggunaan metode permainan untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa. Penelitian ini akan memperkaya literatur mengenai penerapan metode permainan dalam pendidikan agama, khususnya di lingkungan SMK. Temuan-temuan dari penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, yang dapat diterapkan di berbagai jenjang pendidikan.

2. Manfaat Praktis

a. bagi Guru

Metode permainan Ranking Satu diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif yang efektif untuk meningkatkan kreativitas belajar siswa dalam memahami serta menghayati materi PAI. Melalui penerapan metode ini, siswa menjadi lebih termotivasi untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran PAI dapat dicapai dengan lebih maksimal.

b. bagi Siswa

Peserta didik dapat lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran sekaligus mengembangkan kreativitas belajarnya. Selain itu, hal ini juga mendorong mereka untuk lebih percaya diri dalam mengemukakan gagasan atau pendapat, serta memahami materi dengan lebih mendalam dan aplikatif.

c. Bagi Peneliti

Dengan diadakan penelitian ini, peneliti dapat memperdalam pemahaman tentang penerapan metode permainan Rangking Satu pada pembelajaran PAI dan efeknya terhadap kreativitas belajar siswa. Peneliti juga dapat mengembangkan keterampilan dalam merancang, melaksanakan, dan menganalisis penelitian, serta meningkatkan kualitas penelitian akademik yang dapat digunakan untuk publikasi.

E. Penelitian Relevan

Penelitian yang sejalan dengan penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fitria (2024) berjudul “Pengaruh Permainan Ranking Satu berbantuan PowerPoint Interaktif terhadap Hasil Belajar IPAS di Kelas IV SD”. Dalam penelitian ini, data dikumpulkan menggunakan instrumen berupa soal pretest dan posttest pada materi IPAS. Analisis data dilakukan dengan uji paired sample t-test dan uji n-gain. Rata-rata nilai pretest untuk IPS adalah 43,64 dan IPA 42,73, sedangkan rata-rata nilai posttest mencapai 75,00 untuk IPS dan 74,09 untuk IPA. Hasil uji paired sample t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Selain itu, skor rata-rata n-gain adalah

0,5792. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan Ranking Satu dengan bantuan PowerPoint interaktif memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN Kropak 02. Metode ini tergolong memiliki efektivitas sedang dan cukup layak diterapkan dalam pembelajaran IPAS di kelas tersebut. Persamaan dengan jurnal ini adalah penggunaan metode Ranking Satu, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus penelitian yang lebih menitikberatkan pada hasil belajar IPAS di tingkat SD.

2. Penelitian ini dilakukan oleh Nurfriana (2023) dengan judul “**Pengaruh Metode Permainan Rangking Satu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V di MI Negeri Kota Cirebon**”. Pengujian ini menunjukkan Penerapan metode permainan Ranking Satu mampu meningkatkan hasil belajar IPS siswa, dibuktikan dengan rata-rata nilai posttest sebesar 89,52 serta hasil uji t yang menunjukkan nilai signifikansi 0,00.¹³ Persamaan dari jurnal tersebut Menggunakan metode permainan Rangking Satu dan perbedaannya fokus kepada hasil belajar IPS di MI.
3. Penelitian ini dilakukan oleh Sriwahyuningsih (2021) dengan judul “**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match dengan Permainan Rangking One Physical Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa**”. Hasil pengujian menunjukkan bahwa berdasarkan analisis uji-t,

¹³ Nurfriana, “Pengaruh Metode Permainan Rangking Satu Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V Di MI Negeri Kota Cirebon” 3, no. 1 (2022): 93–104.

diperoleh thitung untuk motivasi belajar sebesar 2,318 dengan ttabel 2,002, sehingga secara matematis thitung > ttabel. Sementara itu, untuk hasil belajar diperoleh thitung sebesar 4,152 dengan ttabel 2,002, yang juga menunjukkan thitung > ttabel pada taraf signifikansi 5%. Temuan penelitian ini membuktikan adanya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe make a match dengan permainan Ranking One Physical terhadap motivasi serta hasil belajar siswa.¹⁴ Persamaan dari jurnal tersebut Menggunakan metode permainan Rangking Satu dan perbedaannya menggabungkan dengan model pembelajaran koperatif tipe Make A Match dan fokus pada motivasi serta hasil belajar siswa.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Kurniawati (2020) berjudul “Pengaruh Quantum Teaching dengan Permainan Ranking Satu terhadap Hasil Belajar Asam Basa di SMK”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode Quantum Teaching yang dipadukan dengan permainan Ranking Satu mampu meningkatkan hasil belajar materi Asam Basa di SMK dengan nilai effect size sebesar 1,5.¹⁵ Persamaan dengan jurnal ini adalah penggunaan metode permainan Ranking Satu, sedangkan perbedaannya terletak pada fokus materi yang berupa Asam Basa.
5. Penelitian ini dilakukan oleh Mujinem (2013) dengan judul “Efektivitas Metode Permainan dalam Pendidikan Nilai dan Keterampilan Sosial

¹⁴ Sriwahyuningsih, “Pengaruh Model Pembelajaran Koperatif Tipe Make A Macth Dengan Permainan Rangking One Physical Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa” 2, no. 1 (2018): 29–35.

¹⁵ Kurniawati, “Pengaruh Quantum Teaching Permainan Rangking Satu Terhadap Hasil Belajar Asam Basa SMK.” 2020.

dalam Pembelajaran IPS Sekolah Dasar”. Hasil pengujian menunjukkan bahwa metode permainan terbukti efektif dalam meningkatkan pendidikan nilai serta keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS.¹⁶ Kesamaan dari jurnal tersebut adalah penggunaan metode permainan yang terbukti efektif dalam meningkatkan pendidikan nilai dan keterampilan sosial siswa pada pembelajaran IPS. Adapun perbedaannya, jurnal tersebut tidak secara khusus menerapkan metode Ranking Satu dan lebih menitikberatkan pada pengembangan nilai serta keterampilan sosial dalam IPS.

6. Penelitian ini dilakukan oleh Maslani, M (2016) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Dan Keaktifan Siswa Melalui Permainan (game) ranking 1. Pengujian ini menunjukan metode permainan ranking satu terbukti mampu meningkatkan keaktifan siswa dikelas. Selain itu hasil belajar siswa meningkat signifikan karena siswa termotivasi untuk berkompetisi secara sehat.¹⁷ Persamaan dari jurnal tersebut ialah sama-sama menggunakan metode ranking satu dan perbedaannya fokus terhadap meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Unugiri (2024) berjudul “Pengaruh Permainan Ranking Satu dengan Bantuan PowerPoint Interaktif

¹⁶ Mujinem & Sekar Purbarini, “EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN DALAM PENDIDIKAN NILAI DAN KETERAMPILAN SOSIAL DALAM PEMBELAJARAN IPS SEKOLAH DASAR,” 2013.

¹⁷ Maslani, (2016). Meningkatkan hasil belajar dan keaktifan siswa melalui permainan (game) Ranking 1 pada materi norma dalam kehidupan bersama di kelas VII A SMPN 4 Pelaihari. Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan, 6(2), 1010-1020.

terhadap Hasil Belajar.” Dalam penelitian tersebut menunjukkan penggabungan ranking satu dengan media powerpoint interaktif dapat meningkatkan hasil belajar secara signifikan dan terjadi peningkatan dari rata-rata siswa dari 71,5 meningkat menjadi nilai rata-rata 87,5 setelah perlakuan. Serta siswa merasa pembelajaran lebih menarik karena ada unsur visualisasi dan tantangan permainan¹⁸ persamaannya ialah sama-sama menggunakan metode permainan ranking satu berbantu power point dan perbedaannya ialah fokus terhadap hasil belajar.

8. penelitian ini dilakukan oleh Wahyuni (2025) dengan judul “Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game Terhadap Minat Belajar PAI” dalam penelitian ini menunjukkan game basic learning pada pembelajaran PAI meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan dilihat dari siswa aktif bertanya, menjawab dan berdiskusi karena ada unsur kompetisi dan keseruan didalam pembelajarannya.¹⁹ Persamaannya ialah pembelajaran berbasis game serta pembelajaran PAI dan perbedaannya ialah terfokus pada hasil belajar.
9. penelitian ini dilakukan oleh insanika (2025) dengan judul “Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar”. Penggunaan media permainan edukatif dalam pembelajaran PAI dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

¹⁸ Unugiri (2025). *Pengaruh Permainan Ranking Satu Berbantu Powerpoint Interaktif terhadap Hasil Belajar*, 2(1), 90.

¹⁹ Wahyuni, (2025). *Pengaruh Strategi Pembelajaran Berbasis Game dalam Menumbuhkan Minat Belajar PAI. Analysis: Journal of Education*, 3(1), 97-103

Siswa yang biasanya pasif menjadi lebih berani tampil dan guru merasakan adanya perubahan sikap siswa yang lebih aktif dan interaktif saat pembelajaran berlangsung.²⁰ persamaan yaitu sama-sama media game serta pembelajaran PAI dan perbedaannya fokus kepada meningkatkan motivasi belajar siswa SMP.

10. penelitian ini dilakukan oleh Septian (2024) dengan judul “Penguatan Numerasi Siswa Melalui Metode Permainan Rangking Satu di kabupaten Cianjur”. Hasil penelitian ini terbukti bahwa adanya peningkatan dalam penguatan numerasi siswa.²¹ persamaannya yaitu sama-sama menggunakan metode permainan rangking satu dan perbedaannya terfokus pada penguatan numerasi siswa.

²⁰ Ihsanika Journal (2025). Penerapan Media Game Edukatif dalam Pembelajaran PAI untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VIII A SMPIT Al-Jabar Karawang.

²¹ Septian, A (2024). *Penguatan Numerasi Siswa melalui Model Permainan Rangking 1 di Kabupaten Cianjur*. Jurnal Pengabdian Sains dan Humaniora, 3(2), 126-132.