

**PENGEMBANGAN *GAME* EDUKASI
MUAMALAH MISSION SEBAGAI MEDIA
PEMBELAJARAN BANK SYARIAH KELAS X
SMKN 14 JAKARTA**

ANISA ANANDA

1404622044



Intelligentia - Dignitas

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
TAHUN 2026**

LEMBAR PENGESAHAN

Penanggung Jawab/Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum
Universitas Negeri Jakarta



Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D.

NIP. 198107182008011016

No.	Nama	Tanda Tangan	Tanggal
1.	<u>Dr. Izzatul Mardhiah, S.Ag., M.A.</u> NIP. 197803062009122002 Ketua		16/7/2026
2.	<u>Ahmad Nur Fahmi, S.Pd., M.Pd.</u> NIP. 199406192025061008 Penguji Ahli I		15/7/2026
3.	<u>Zulfatun Ni'mah, S.S., M.Pd.</u> NIP. 199704302025062007 Penguji Ahli II		15/7/2026
4.	<u>Mushlihin, S.Pd.I, M.A.</u> NIP. 197911202008121002 Pembimbing I		16/7/2026
5.	<u>Rudi M. Barmansyah, S.Pd.I., M.Pd.I</u> NIP. 198905252023211024 Pembimbing II		16/7/2026

Tanggal Lulus: 03 Agustus 2026



LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta:

Nama : Anisa Ananda

No. Registrasi : 1404622044

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Pengembangan *Game* Edukasi Muamalah Mission sebagai Media Pembelajaran Bank Syariah Kelas X SMKN 14 Jakarta adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat oleh orang lain, bukan hasil penjiplakan karya tulis orang lain, serta bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya tidak benar.

Jakarta, 13 Juli 2026

Pembuat Pernyataan,



Anisa Ananda

NIM.1404622044



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI,
SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
UPT PERPUSTAKAAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: (021) 4894221

Laman: lib.unj.ac.id.

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Anisa Ananda
NIM : 1404622044
Fakultas/Prodi : Ilmu Sosial dan Hukum/S1 Pendidikan Agama Islam
Alamat Surel : anisaananda07@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas Karya Ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-Lain (.....)

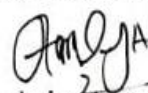
yang berjudul: **Pengembangan Game Edukasi Muamalah Mission sebagai Media Pembelajaran Bank Syariah Kelas X SMKN 14 Jakarta**

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini, UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, dan mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak UPT Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 16 Juli 2026


Anisa Ananda

MOTTO

“Dan bahwa manusia hanya memperoleh apa yang telah diusahakannya.”

(QS. An-Najm: 39)

*“Jalani saja, nanti perlahan sampai. Berdoa saja, nanti semesta kabulkan.
Berjuang saja, nanti juga berhasil. Setiap usaha akan menemukan hasilnya pada
waktunya.”*



ABSTRAK

Anisa Ananda, Pengembangan *Game* Edukasi Muamalah Mission sebagai Media Pembelajaran Bank Syariah Kelas X SMKN 14 Jakarta.

Penelitian ini difokuskan pada analisis kebutuhan media pembelajaran pada topik bank syariah, perancangan *game* edukasi Muamalah Mission, pengembangan produk menggunakan Construct 3, mengimplementasikannya dalam pembelajaran PAI kelas X, serta mengevaluasi media pembelajaran yang dikembangkan. Metode yang diterapkan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan mengadopsi model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pengumpulan data pada tahap analisis dilakukan melalui wawancara dengan guru serta penyebaran kuesioner kepada peserta didik untuk memperoleh gambaran kebutuhan pembelajaran. Tahap perancangan mencakup penyusunan tujuan pembelajaran, pembuatan *storyboard*, serta penyusunan alur permainan dan materi. Selanjutnya, pada tahap pengembangan dibuat berbagai komponen pendukung seperti aset visual, video pembelajaran berbantuan kecerdasan buatan, serta *game* edukasi yang kemudian melalui proses validasi oleh validator media dan validator materi. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba skala terbatas dengan melibatkan guru dan peserta didik yang selanjutnya memberikan penilaian melalui angket pengguna. Adapun tahap evaluasi berfokus pada penyempurnaan produk berdasarkan hasil validasi serta masukan yang diperoleh selama uji coba. Hasil penelitian menunjukkan bahwa skor penilaian validator media meningkat dari 77% menjadi 98% setelah dilakukan revisi, sedangkan validator materi memberikan nilai sebesar 95%. Tanggapan peserta didik mencapai 87%, sementara guru memberikan penilaian sebesar 96% yang dikategorikan dengan sangat baik. Berdasarkan seluruh rangkaian pengembangan tersebut, *game* edukasi Muamalah Mission dinilai layak dimanfaatkan sebagai media pembelajaran materi bank syariah bagi peserta didik kelas X SMKN 14 Jakarta.

Kata Kunci: *Game* Edukasi, Media Pembelajaran, Bank Syariah, Construct 3, PAI

ABSTRACT

Anisa Ananda, Development of the Educational Game Muamalah Mission as a Learning Tool for Islamic Banking in Grade 10 at SMKN 14 Jakarta

This study was conducted to analysis the need for learning media on Islamic banking material, design an educational game entitled Muamalah Mission, develop the game using Construct 3, implement it in tenth-grade Islamic Religious Education (PAI) classes, and evaluate the developed learning media. The research employed a Research and Development (R&D) approach based on the ADDIE model, which consists of the Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation phases. During the analysis stage, data were gathered through teacher interviews and student questionnaires to determine instructional needs. The design phase involved formulating learning objectives, preparing storyboards, and organizing both game mechanics and instructional content. In the development phase, visual assets, AI-assisted learning videos, and the educational game were produced and subsequently reviewed by media and content experts. The implementation stage consisted of a limited trial involving teachers and students, who provided feedback through user-response questionnaires. Evaluation was carried out by refining the product based on expert assessments and user feedback obtained during the trial. The findings revealed that the media expert validation score increased from 77% in the initial assessment to 98% after revisions were completed, while the material expert validation reached 95%. Student responses achieved a score of 87%, whereas teacher evaluations reached 96%, both categorized as very good. Based on the overall development process and evaluation results, Muamalah Mission was deemed appropriate for use as a learning medium for Islamic banking material among tenth-grade students at SMKN 14 Jakarta.

Keywords: Educational Game, Learning Media, Islamic Banking, Construct 3, Islamic Education

**أنيسا أناندا، تطوير لعبة تعليمية بعنوان "مهمة المعاملات" كوسيلة تعليمية لمواد الصيرفة الإسلامية
جاكرتا 14 SMKN للطلاب الصف العاشر في مدرسة**

أجريت هذه الدراسة لتحليل الحاجة إلى وسائط تعليمية في مادة المصرفية الإسلامية، وتصميم لعبة تعليمية ، وتطبيقها في فصول التربية Construct 3 بعنوان «مهمة المعاملات»، وتطوير اللعبة باستخدام برنامج للصف العاشر، وتقييم الوسائط التعليمية المطورة. واعتمد البحث نهج البحث (PAI) الدينية الإسلامية ، الذي يتألف من مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ ADDIE استناداً إلى نموذج (R&D) والتطوير والتقييم. خلال مرحلة التحليل، تم جمع البيانات من خلال مقابلات مع المعلمين واستبيانات للطلاب لتحديد الاحتياجات التعليمية. تضمنت مرحلة التصميم صياغة الأهداف التعليمية، وإعداد لوحات القصة، وتنظيم آليات اللعبة والمحتوى التعليمي. في مرحلة التطوير، تم إنتاج العناصر المرئية ومقاطع الفيديو التعليمية المدعومة بالذكاء الاصطناعي واللعبة التعليمية، ثم تمت مراجعتها لاحقاً من قبل خبراء الوسائط والمحتوى. تألفت مرحلة التنفيذ من تجربة محدودة شارك فيها المعلمون والطلاب، الذين قدموا ملاحظاتهم من خلال استبيانات ردود المستخدمين. تم إجراء التقييم من خلال تحسين المنتج بناءً على تقييمات الخبراء وتعليقات المستخدمين التي تم الحصول عليها خلال التجربة. أظهرت النتائج أن درجة تقييم خبراء الإعلام ارتفعت من 77% في التقييم وحقت ردود 98% إلى 95% بعد الانتهاء من المراجعات، بينما بلغت درجة تقييم خبراء المواد 95% الطلاب نسبة 87%، في حين بلغت تقييمات المعلمين 96%، وصُنفت كلاهما على أنها «جيدة جداً». وبناءً على عملية التطوير الشاملة ونتائج التقييم، رُئي أن برنامج «مهام المعاملات» مناسب للاستخدام كوسيلة تعليمية لمواد المصرفية SMKN 14 Jakarta الإسلامية بين طلاب الصف العاشر في مدرسة.

الكلمات المفتاحية: لعبة تعليمية، وسائط تعليمية، الصيرفة الإسلامية، كونستركت 3، التعليم الإسلامي



KATA PENGANTAR

Bismillāhirrahmānirrahīm. Alhamdulillah rabbil ‘ālamīn, segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, nikmat, pertolongan, dan kasih sayang-Nya yang tiada henti diberikan kepada penulis. Berkat izin dan ridha-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengembangan Game Edukasi Muamalah Mission sebagai Media Pembelajaran Bank Syariah Kelas X SMKN 14 Jakarta”** sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Jakarta. Shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada junjungan Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, serta seluruh umatnya yang istiqamah mengikuti ajarannya hingga akhir zaman. Semoga kita semua mendapatkan syafaat beliau di yaumul akhir. *Āmīn yā rabbal ‘ālamīn*.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, dukungan, doa, motivasi, serta kebaikan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan penuh rasa hormat dan ketulusan hati, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Firdaus Wajdi, S.Th.I., M.A., Ph.D., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Jakarta.
2. Sari Narulita, M.Si., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Jakarta.
3. Muslihin, S.Pd.I., M.A. dan Rudi Muhamad Barnansyah, M.Pd.I., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini.
4. Seluruh dosen dan tenaga kependidikan Program Studi Pendidikan Agama Islam Universitas Negeri Jakarta yang telah memberikan ilmu, pengalaman, dan pelayanan selama masa perkuliahan.
5. Ibu Nadya Fadillah Fidhyallah, S.Pd., M.Pd. selaku validator ahli media dan Ibu Erika Takidah, S.E., Ak., M.Si., CA, Ph.D selaku validator ahli materi yang telah memberikan penilaian, saran, dan masukan dalam penyempurnaan produk penelitian ini.
6. Ibunda tercinta, Sri Sundari, sosok perempuan hebat yang menjadi alasan terbesar penulis untuk terus melangkah hingga berada di titik ini. Terima kasih

atas seluruh pengorbanan, kasih sayang, doa yang tidak pernah putus, serta perjuangan yang tidak dapat diukur dengan apa pun. Terima kasih karena telah membesarkan, merawat, mendidik, dan menemani penulis sejak kecil seorang diri dengan penuh ketulusan. Tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan rasa syukur penulis memiliki ibu seperti beliau. Semoga setiap lelah, air mata, dan doa yang telah diberikan menjadi amal terbaik di sisi Allah SWT. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai salah satu bentuk rasa terima kasih dan cinta yang tak terhingga untuk Ibu.

7. Kakak tercinta, Rika Oktaviani, yang selalu hadir memberikan dukungan, semangat, apresiasi, nasihat, dan keyakinan kepada penulis dalam setiap proses yang dilalui. Terima kasih karena selalu menjadi tempat penulis bertanya, meminta pendapat, dan berbagi cerita, bahkan ketika penulis sering kali keras kepala dan tidak mudah menerima masukan. Terima kasih pula kepada keponakan tersayang, Darra Adzra Wiska, yang kehadirannya selalu menjadi sumber kebahagiaan, penyemangat, dan penghibur di tengah rasa lelah selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Penulis juga mengenang dengan penuh kasih dan doa kepada almarhum kakak kedua tercinta, Risa Agustiani, serta almarhum paman, Syamsudin, yang memiliki tempat istimewa dalam perjalanan hidup penulis. Terutama almarhum Paman Syamsudin yang semasa hidupnya telah memberikan perhatian, kasih sayang, dan menjadi figur ayah bagi penulis pada masa tumbuh kembang. Semoga Allah SWT melimpahkan rahmat, mengampuni segala dosa beliau, dan menempatkan keduanya di tempat terbaik di sisi-Nya.
9. Fitriyana, S.Pd., selaku Guru Pendidikan Agama Islam SMKN 14 Jakarta, beserta seluruh guru dan staf sekolah yang telah memberikan izin, bantuan, dukungan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian.
10. Seluruh peserta didik kelas X BR 2 SMKN 14 Jakarta yang telah bersedia menjadi responden dan berpartisipasi dalam penelitian ini.
11. Sahabat terbaik penulis, Najmah Ayu Karimah, yang selalu hadir menemani dan memberikan dukungan selama proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah menjadi tempat berbagi cerita, keluh kesah, serta penyemangat dalam berbagai situasi. Terima kasih pula kepada Syifa Latifah,

Aldina Annisa Putri, Safira Nur Hakim, Tiara Nur Anggraeni, dan Stevany yang tetap menjaga persahabatan dan memberikan dukungan hingga saat ini.

12. Teman seperjuangan selama masa perkuliahan, Amanda Trianita, yang selalu menjadi partner dalam berbagai perjalanan akademik, mulai dari perkuliahan, bimbingan, magang, hingga penyusunan skripsi. Terima kasih pula kepada Mora Alivia Defahmi, S.Pd., Iris Agripina Zen, Fisca Dwiyantri, Fadlilatul Ashri, Devita Hendriyanti, Misti Hanita, Ma'wah Salsabila, Alivia Salsabila, Muh Fauzan Nastiar, dan Faza Sabila Firdaus, S.Pd. atas kebersamaan dan pengalaman berharga selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
13. Seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, doa, dan kebaikan dalam bentuk apa pun yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan terbaik dari Allah SWT.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi.

Jakarta, 17 Juni 2026



Anisa Ananda
1404622044

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	ii
LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
MOTTO	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
تجريدي.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Spesifikasi Produk.....	6
F. Tujuan Pengembangan	6
G. Manfaat Pengembangan	7
BAB II KAJIAN TEORI	8
A. Media Pembelajaran.....	8
B. <i>Game</i> edukasi	9
C. Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Materi Fikih Muamalah	12
D. Pendekatan Pembelajaran <i>Deep Learning</i>	14
E. Model Pengembangan Media Pembelajaran	16
F. Hasil Penelitian Terdahulu	17
G. Kerangka berpikir.....	19
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	21
A. Strategi Pengembangan	21
1. Jenis Penelitian	21

2. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
3. Sumber Data dan Subjek Penelitian	22
4. Teknik Pengumpulan Data	22
B. Prosedur Pengembangan	23
1. Analisis atau <i>Analyze</i>	23
2. Perancangan atau <i>Design</i>	25
3. Pengembangan atau <i>Development</i>	25
4. Implementasi atau <i>Implementation</i>	26
5. Evaluasi atau <i>Evaluation</i>	26
C. Instrumen Pengumpulan Data	26
1. Pedoman Wawancara Guru	26
2. Angket Analisis Kebutuhan Peserta Didik	27
3. Angket Validasi Ahli Media.....	28
4. Angket Validasi Ahli Materi	29
5. Angket Tanggapan Guru.....	30
6. Angket Tanggapan Peserta Didik	31
D. Teknik Analisis Data	32
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi.....	34
1. Analisis atau <i>Analysis</i>	34
2. Desain atau <i>Design</i>	38
3. Pengembangan atau <i>Development</i>	45
4. Implementasi atau <i>Implementation</i>	64
5. Evaluasi atau <i>Evaluation</i>	68
B. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi.....	72
C. Kelebihan dan Kekurangan <i>Game</i> Edukasi.....	83
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	86
A. Kesimpulan.....	86
B. Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN.....	93
BIOGRAFI PENULIS	136

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Indikator Wawancara Guru PAI-BP	27
Tabel 3. 2 Indikatr Analisis Kebutuhan Peserta Didik.....	27
Tabel 3. 3 Indikator Validasi Ahli Media	28
Tabel 3. 4 Indikator Validasi Ahli Materi.....	29
Tabel 3. 5 Indikator Tanggapan Guru	30
Tabel 3. 6 Indikator Tanggapan Peserta Didik.....	31
Tabel 3. 7 Kategori Kriteria Penilaian Skala Likert.....	32
Tabel 3. 8 Kriteria Interpretasi Kelayakan Media.....	33
Tabel 4. 1 Pemetaan Capaian dan Tujuan Pembelajaran	35
Tabel 4. 2 <i>Storyboard Game</i> Edukasi Muamalah Mission	43
Tabel 4. 3 Tampilan Antarmuka <i>Game</i> Muamalah Mission.....	51
Tabel 4. 4 Hasil Penilaian Media oleh Validator Tahap I.....	55
Tabel 4. 5 Hasil Penilaian Media oleh Validator Tahap II	58
Tabel 4. 6 Hasil Penilaian Materi oleh Validator.....	61
Tabel 4. 7 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik	65
Tabel 4. 8 Hasil Angket Tanggapan Guru	66
Tabel 4. 9 Menu Pedoman Sebelum dan Sesudah Revisi	69
Tabel 4. 10 Profil Pengembang pada Menu <i>Expand</i>	69
Tabel 4. 11 Perubahan Jenis Huruf (<i>Font</i>).....	70
Tabel 4. 12 Perbaikan Dialog Awal	70
Tabel 4. 13 Penambahan Tombol <i>Previous</i> pada Dialog Misi.....	71
Tabel 4. 14 Petunjuk Penggunaan dan Peran “Aman”.....	71

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Tampilan Awal Website Construct 3	11
Gambar 2. 2 Tampilan Antarmuka Construct 3	12
Gambar 2. 3 Kerangka Berpikir	20
Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE	21
Gambar 4. 1 Flowchart Game Edukasi Muamalah Mission	42
Gambar 4. 2 Desain Aset Game Edukasi	47
Gambar 4. 3 Pembuatan Karakter Game Edukasi.....	47
Gambar 4. 4 Hasil Video Pembelajaran Berbasis AI	48
Gambar 4. 5 Proses Penyuntingan Video Pembelajaran.....	49
Gambar 4. 6 Tampilan Layout Awal pada Construct 3	50
Gambar 4. 7 Pengaturan Event sheet pada Construct 3	50
Gambar 4. 8 Tampilan Menu Utama di Smartphone	73
Gambar 4. 9 Tampilan Jendela Petunjuk Penggunaan di Smartphone	74
Gambar 4. 10 Tampilan Jendela Profil Pengembang di Smartphone	74
Gambar 4. 11 Tampilan Menu Materi di Smartphone	75
Gambar 4. 12 Tampilan Halaman Submateri di Smartphone	75
Gambar 4. 13 Tampilan Menu Mulai Misi di Smartphone.....	76
Gambar 4. 14 Tampilan Halaman Permainan Misi di Smartphone	77
Gambar 4. 15 Bentuk Soal Pilih Satu Jawaban.....	77
Gambar 4. 16 Bentuk Soal Pilih Dua Jawaban	77
Gambar 4. 17 Bentuk Soal Slider.....	78
Gambar 4. 18 Bentuk Soal True or False atau Halal-Riba.....	78
Gambar 4. 19 Tampilan Umpan Balik Jawaban Benar.....	78
Gambar 4. 20 Tampilan Umpan Balik Jawaban Salah	79
Gambar 4. 21 Tampilan Jendela Timeout.....	79
Gambar 4. 22 Tampilan Menu Evaluasi di Smartphone	80
Gambar 4. 23 Tampilan Halaman Mulai Kuis di Smartphone.....	80
Gambar 4. 24 Tampilan Menu Pedoman di Smartphone	81
Gambar 4. 25 Tampilan Jendela Tujuan Pembelajaran di Smartphone	81
Gambar 4. 26 Tampilan Jendela Referensi di Smartphone.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Modul Ajar Bank Syariah <i>Game</i> Edukasi	93
Lampiran 2 Lembar Panduan Wawancara Guru	105
Lampiran 3 Instrumen Analisis Awal	108
Lampiran 4 Lembar Hasil Validasi Ahli Media Tahap I	114
Lampiran 5 Lembar Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	118
Lampiran 6 Lembar Hasil Validasi Ahli Materi	122
Lampiran 7 Hasil Angket Tanggapan Peserta Didik.....	126
Lampiran 8 Lembar Hasil Tanggapan Guru	129
Lampiran 9 Barcode Pengunduhan Aplikasi Muamalah Mission.....	133
Lampiran 10 Surat Izin Penelitian.....	134
Lampiran 11 Dokumentasi.....	135

