

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi digital telah membawa perubahan yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk bidang pendidikan. Perkembangan tersebut mendorong terjadinya transformasi dalam proses pembelajaran yang tidak lagi terbatas pada penggunaan sumber belajar konvensional, tetapi juga memanfaatkan teknologi digital sebagai sarana pembelajaran. Dalam konteks Pendidikan Agama Islam (PAI), pemanfaatan teknologi menjadi salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus menyesuaikan proses belajar dengan karakteristik peserta didik yang tumbuh di era digital. Guru dituntut mampu mengintegrasikan teknologi secara tepat agar pembelajaran berlangsung lebih efektif, relevan, dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Meskipun demikian, pemanfaatan teknologi digital dalam pendidikan Islam masih belum berkembang secara optimal karena inovasi pembelajaran dan integrasi teknologi dalam kegiatan belajar mengajar masih terbatas (Abdillah et al., 2025; Hasanah et al., 2025).

Pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada umumnya telah memanfaatkan berbagai metode pembelajaran. Di sisi lain, proses pembelajaran masih sering didominasi oleh penyampaian materi secara langsung sehingga peserta didik cenderung berperan sebagai penerima informasi. Kondisi tersebut menyebabkan pembelajaran lebih berorientasi pada penguasaan materi dibandingkan pembentukan pemahaman yang mendalam. Akibatnya, peserta didik belum memperoleh kesempatan yang optimal untuk mengaitkan materi dengan pengalaman maupun konteks kehidupan sehari-hari. Nafiah et al. (2024) menjelaskan bahwa pembelajaran PAI perlu menempatkan peserta didik sebagai subjek pembelajaran yang aktif sehingga mampu membangun pemahaman yang lebih bermakna.

Kebutuhan akan pembelajaran yang lebih aktif dan bermakna tersebut sejalan dengan implementasi pendekatan pembelajaran mendalam (*deep learning*). Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah Republik Indonesia (2025) menjelaskan bahwa pembelajaran mendalam berorientasi pada terciptanya proses belajar yang bermakna (*meaningful*), berkesadaran (*mindful*), dan menyenangkan

(*joyful*). Melalui pendekatan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga mampu mengaitkan dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Di samping itu, implementasi pembelajaran mendalam dalam pembelajaran PAI masih perlu diperkuat agar peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan bermakna (Chasunah et al., 2025).

Salah satu materi dalam Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP) yang memerlukan pemahaman mendalam adalah fikih muamalah, khususnya materi bank syariah. Materi ini tidak hanya menuntut peserta didik memahami konsep dan prinsip perbankan syariah, tetapi juga memahami penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Pemahaman terhadap bank syariah menjadi penting karena berkaitan dengan penguatan literasi ekonomi syariah peserta didik di tengah perkembangan aktivitas ekonomi modern. Hasil penelitian Djafar (2024) menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik terhadap materi bank syariah masih belum optimal. Kondisi tersebut sejalan dengan hasil wawancara bersama guru PAI-BP di SMKN 14 Jakarta yang mengungkapkan bahwa peserta didik masih mengalami kesulitan memahami konsep-konsep bank syariah karena materi memuat berbagai istilah ekonomi syariah yang belum familiar. Selain itu, berdasarkan pengalaman peneliti selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) di SMKN 14 Jakarta, peserta didik juga menunjukkan kesulitan dalam membedakan berbagai jenis akad pada bank syariah serta memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan perbankan syariah.

Rendahnya pemahaman peserta didik terhadap materi fikih muamalah dipengaruhi oleh berbagai faktor dalam proses pembelajaran. Penyampaian materi yang masih didominasi penjelasan teoritis menyebabkan peserta didik mengalami kesulitan ketika harus menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi yang mereka temui dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, penggunaan media pembelajaran yang mampu mendukung keterlibatan peserta didik juga masih perlu ditingkatkan, khususnya pada pembelajaran fikih (Syahidan & Mukminin, 2024). Akibatnya, pembelajaran belum sepenuhnya mampu menghadirkan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan bermakna bagi peserta didik.

Seiring perkembangan teknologi, penggunaan media digital menjadi salah satu alternatif yang dapat mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih

interaktif. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media digital memiliki potensi yang lebih besar dalam meningkatkan keterlibatan peserta didik dibandingkan penggunaan media konvensional (Maghrobi, 2025). Media digital memungkinkan peserta didik berinteraksi secara lebih aktif dengan materi pembelajaran melalui berbagai bentuk penyajian yang menarik dan variatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pemanfaatan media digital dapat menjadi salah satu alternatif untuk mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif. Salah satu bentuk inovasi yang dapat diterapkan adalah penggunaan *game* edukasi sebagai media pembelajaran. Kehadiran *game* edukasi memungkinkan peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih interaktif sekaligus memberikan kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif dalam memahami materi yang dipelajari.

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa *game* edukasi memberikan kontribusi positif terhadap keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran (Abdillah et al., 2025). Selain membantu meningkatkan partisipasi peserta didik, *game* edukasi juga dapat mendukung terbentuknya pemahaman konseptual yang lebih baik melalui aktivitas eksplorasi, simulasi, dan pemecahan masalah. Pendekatan *Game Based Learning* dinilai selaras dengan prinsip pembelajaran mendalam karena mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, menganalisis situasi, dan mengambil keputusan berdasarkan tantangan yang diberikan (Karimah et al., 2025). Dengan demikian, *game* edukasi memiliki potensi untuk digunakan sebagai media yang mendukung pembelajaran Pendidikan Agama Islam secara lebih bermakna.

Salah satu platform yang dapat dimanfaatkan untuk mengembangkan *game* edukasi adalah Construct 3. Platform ini menyediakan berbagai fitur yang memungkinkan pengembangan media pembelajaran dilakukan secara lebih mudah melalui sistem *drag-and-drop* tanpa memerlukan kemampuan pemrograman yang kompleks. Penelitian Lamada et al. (2022) menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan Construct 3 memenuhi standar kelayakan untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu, Construct 3 memungkinkan pengembangan media yang interaktif, menarik secara visual, serta dapat diakses melalui perangkat Android yang banyak digunakan peserta didik.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 14 Jakarta yang mayoritas peserta didiknya telah terbiasa menggunakan teknologi digital dalam aktivitas sehari-hari. Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa seluruh peserta didik telah memiliki smartphone dan menunjukkan ketertarikan terhadap media pembelajaran digital yang interaktif, khususnya yang memadukan unsur visual, audio, dan animasi. Di sisi lain, pengembangan media pembelajaran berbasis game edukasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya materi bank syariah di tingkat SMK, masih relatif terbatas. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini difokuskan pada pengembangan game edukasi *Muamalah Mission* sebagai media pembelajaran bank syariah kelas X SMKN 14 Jakarta. Pengembangan dilakukan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE guna menghasilkan media pembelajaran yang sistematis, layak digunakan, serta mampu mendukung keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penelitian ini berjudul **"Pengembangan Game Edukasi Muamalah Mission sebagai Media Pembelajaran Bank Syariah Kelas X SMKN 14 Jakarta."**

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada bagian latar belakang menunjukkan adanya sejumlah kondisi yang menjadi dasar identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Proses pembelajaran PAI masih didominasi penyampaian materi oleh guru sehingga partisipasi aktif peserta didik dalam kegiatan pembelajaran belum optimal.
2. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran PAI masih belum dilakukan secara maksimal karena integrasi teknologi dalam proses pembelajaran masih terbatas.
3. Implementasi pembelajaran mendalam (*deep learning*) dalam pembelajaran PAI masih perlu diperkuat agar peserta didik mampu memahami dan mengaplikasikan konsep secara lebih bermakna.
4. Pemahaman peserta didik terhadap materi fikih muamalah, khususnya bank syariah, masih belum optimal serta belum sepenuhnya dapat dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari.
5. Ketersediaan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik pada materi bank syariah masih terbatas.

6. Pemanfaatan *game* edukasi sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran PAI masih belum diterapkan secara optimal.
7. Pengembangan media pembelajaran bank syariah berbasis *game* edukasi menggunakan Construct 3 pada jenjang SMK masih relatif terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, penelitian ini dibatasi pada pengembangan *game* edukasi Muamalah Mission sebagai media pembelajaran materi bank syariah pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas X. Penelitian difokuskan pada proses pengembangan media menggunakan model ADDIE dengan ruang lingkup penelitian dibatasi pada peserta didik kelas X Bisnis dan Retail 2 SMKN 14 Jakarta. Aspek yang dikaji meliputi proses pengembangan, penilaian kelayakan oleh ahli media dan ahli materi, serta tanggapan guru dan peserta didik terhadap penggunaan media yang dikembangkan.

D. Rumusan Masalah

Berlandaskan permasalahan yang telah ditetapkan melalui identifikasi serta pembatasan masalah, penelitian ini diarahkan pada pengembangan *game* edukasi Muamalah Mission sebagai media pembelajaran materi bank syariah kelas X di SMKN 14 Jakarta. Agar pembahasan penelitian memiliki arah yang jelas, fokus tersebut kemudian diturunkan ke dalam beberapa rumusan masalah berikut.

1. Bagaimana hasil analisis kebutuhan terhadap media pembelajaran pada materi bank syariah di SMKN 14 Jakarta?
2. Bagaimana perancangan *game* edukasi Muamalah Mission sebagai media pembelajaran?
3. Bagaimana proses pengembangan *game* edukasi Muamalah Mission menggunakan Construct 3?
4. Bagaimana implementasi *game* edukasi Muamalah Mission dalam pembelajaran PAI?
5. Bagaimana hasil evaluasi terhadap media pembelajaran *game* edukasi Muamalah Mission?

E. Spesifikasi Produk

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran digital berbentuk *game* edukasi bernama Muamalah Mission yang dibuat menggunakan Construct 3. Pengembangan media tersebut ditujukan untuk membantu peserta didik kelas X memahami materi bank syariah melalui pengalaman belajar yang lebih dekat dengan situasi nyata dan tidak monoton. Adapun karakteristik produk yang dikembangkan meliputi:

1. Media pembelajaran berbentuk *game* edukasi digital yang dikembangkan dengan memanfaatkan platform Construct 3.
2. *Game* dirancang dalam bentuk permainan interaktif 2D dengan konsep misi (*mission-based game*) yang memuat beberapa level pembelajaran.
3. *Game* memuat unsur multimedia berupa teks, gambar, animasi, audio serta video pembelajaran untuk mendukung penyampaian materi secara interaktif.
4. Materi yang disajikan berfokus pada konsep bank syariah sebagai bagian dari materi ekonomi syariah pada mata pelajaran PAI-BP kelas X.
5. *Game* dilengkapi dengan fitur evaluasi berupa kuis atau tantangan pada setiap level untuk mengukur pemahaman peserta didik.
6. Produk dapat diakses melalui perangkat *Smartphone* berbasis android secara fleksibel.
7. Desain tampilan disusun secara menarik dan mudah digunakan, menyesuaikan karakteristik peserta didik.
8. *Game* dapat dimanfaatkan secara fleksibel, baik untuk belajar mandiri maupun sebagai media pendamping dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas.

F. Tujuan Pengembangan

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan *game* edukasi Muamalah Mission sebagai media pembelajaran bank syariah kelas X SMKN 14 Jakarta. Tujuan khusus dari pengembangan ini meliputi:

1. Menganalisis kebutuhan media pembelajaran pada materi bank syariah.
2. Merancang *game* edukasi Muamalah Mission sebagai media pembelajaran.
3. Mengembangkan produk *game* edukasi menggunakan Construct 3.
4. Mengimplementasikan *game* edukasi dalam pembelajaran PAI di kelas X.

5. Mengevaluasi kelayakan media berdasarkan hasil validasi ahli dan tanggapan pengguna.

G. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Pengembangan media ini diharapkan dapat memperluas kajian dalam bidang pendidikan, khususnya terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran PAI. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pengembangan media serupa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran berupa *game* edukasi Muamalah Mission diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi bank syariah melalui penyajian yang interaktif, menarik, dan kontekstual.

b. Bagi Guru

Menjadi alternatif media dalam menyampaikan materi sehingga pembelajaran lebih variatif dan berbasis teknologi.

c. Bagi Sekolah

Mendukung pengembangan inovasi pembelajaran berbasis teknologi serta menjadi referensi dalam peningkatan kualitas pembelajaran PAI di lingkungan sekolah.

d. Bagi Peneliti

Menjadi rujukan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis *game* edukasi pada materi PAI maupun bidang lainnya.