

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting dalam kehidupan yang juga merupakan salah satu penentu dari kemajuan suatu negara. Pengertian pendidikan berdasarkan Undang-Undang no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar murid secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan Nasional Indonesia juga memiliki tujuan seperti yang tertera pada Undang-Undang no. 20 tahun 2003 pasal 3 yaitu untuk berkembangnya potensi murid agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Bagi seorang pelajar muslim, Pendidikan Agama Islam (PAI) merupakan salah satu yang terpenting dalam berbagai bidang pendidikan. Hal ini dikarenakan Pendidikan Agama Islam sangat berperan dalam mengembangkan pemahaman dan pendalaman nilai-nilai Islam sehingga dapat membentuk generasi muslim yang *kaffah*. Namun di sisi lain, Pendidikan Agama Islam harus terus beradaptasi seiring dengan perkembangan zaman yang sangat pesat.

Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran penting dalam membekali murid dengan pengetahuan, pemahaman, dan penghayatan terhadap ajaran Islam agar dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari (Kemendikdasmen, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran Pendidikan Agama Islam tidak hanya menekankan penguasaan materi, tetapi juga menuntut kemampuan berpikir, menganalisis, dan merefleksikan nilai-nilai Islam dalam berbagai konteks kehidupan (Paimin dkk., 2026).

Kurikulum Merdeka sangat menekankan keterlibatan murid secara aktif, reflektif, dan emosional sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan kontekstual. Pendekatan terbaru dari kurikulum ini adalah pembelajaran

mendalam atau *deep learning*, yaitu model pembelajaran yang berlandaskan tiga prinsip utama: *meaningful learning* (pembelajaran bermakna), *mindful learning* (pembelajaran berkesadaran), dan *joyful learning* (pembelajaran menggembirakan) yang terintegrasi dalam proses belajar murid (Rahmawati dkk., 2025). Pembelajaran mendalam mendorong murid untuk memahami materi secara lebih mendalam, mengaitkannya dengan pengalaman nyata, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan reflektif terkait dengan kehidupan mereka (Chotimah dkk., 2025).

Penerapan Kurikulum Merdeka dalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum optimal. Padahal mata pelajaran ini sangat penting untuk pengembangan pemahaman dan pendalaman nilai-nilai Islam. Pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih menghadapi masalah kecenderungan pembelajaran yang bersifat dangkal (*surface learning*) sehingga tujuan pembelajaran mendalam belum bisa tercapai secara keseluruhan. Selain itu, pembelajaran yang masih didominasi metode ceramah serta kurangnya partisipasi murid pada saat pembelajaran menunjukkan bahwa prinsip pembelajaran mendalam belum sepenuhnya terimplementasi, sehingga proses pembelajaran belum mampu mendorong pemahaman yang bermakna, kesadaran belajar, serta pengalaman belajar yang menggembirakan (Paimin dkk., 2026).

Prinsip pembelajaran mendalam menekankan kegiatan pembelajaran yang tidak sekadar transfer informasi, tetapi pengalaman belajar yang holistik dan menyenangkan sehingga menjadi relevan dengan kehidupan sehari-hari (Syafi'i & Darnanengsih, 2025). Dari berbagai komponen dan prinsip pembelajaran mendalam, media pembelajaran merupakan salah satu yang terpenting.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran (Rosidah dkk., 2022). Selain sebagai komponen dalam pembelajaran, media pembelajaran juga berperan dalam membangun suasana yang menyenangkan, kondusif, dan efisien ketika belajar di kelas. Media mendorong proses belajar murid dalam kegiatan pembelajaran di kelas karena

dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemajuan murid (Rumondang dkk., 2025). Penggunaannya dalam pembelajaran juga dapat meningkatkan minat dan motivasi murid dalam mengikuti proses pembelajaran (Magdalena dkk., 2021).

Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi murid selama pembelajaran berlangsung (Fatharani dkk., 2022). Pada penelitian lainnya juga didapat kesimpulan bahwa media pembelajaran berbasis permainan sangat layak digunakan dan dapat meningkatkan minat serta hasil belajar murid (Widiyanto, 2023).

Kurikulum merdeka masih belum optimal bukan hanya karena kurangnya partisipasi murid serta penggunaan metode ceramah dan hafalan saja, tetapi juga karena penggunaan media pembelajaran masih jarang diaplikasikan. Media pembelajaran ini seharusnya menjadi salah satu komponen penting yang dapat meningkatkan minat dan motivasi murid pada proses pembelajaran. Tetapi sayangnya, media yang digunakan masih kurang variasi dan inovasi. Selain itu juga, media pembelajaran yang digunakan sering kali tidak sesuai dengan karakteristik murid dan materi serta terbatas pada perangkat tertentu (Khasanah dkk., 2023; Rumondang dkk., 2025; Samosir, 2024).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara bersama bapak Chairullah yang dilakukan di SMA Negeri 61 Jakarta tanggal 13 Februari, ditemukan bahwa proses pembelajaran di kelas belum sepenuhnya menunjukkan terlaksananya prinsip BBM (bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan). Hal ini terlihat dari masih adanya murid yang kurang memperhatikan pembelajaran, mengalami kesulitan untuk fokus, serta belum mampu memahami materi secara optimal (Usman, 2026). Hasil observasi juga menunjukkan bahwa salah satu faktor yang melatarbelakangi kondisi tersebut adalah penggunaan media pembelajaran yang monoton dan kurang variatif. Temuan ini juga didukung dengan hasil wawancara yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran di kelas masih terbatas pada Power Point

(PPT) sehingga media pembelajaran yang digunakan belum sepenuhnya menyesuaikan dengan karakteristik murid yang sebagian besar menyukai pembelajaran interaktif dan kontekstual (Usman, 2026).

Data tersebut juga diperkuat dengan hasil kuesioner awal dari murid muslim kelas X-1 yang berjumlah 29 orang, sebanyak 17 orang (58,6%) merasa belum bisa memahami dan mendalami materi sepenuhnya. 18 orang (62,1%) merasa media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan belum bisa membuat fokus pada pembelajaran, dan 20 orang (69%) merasa proses pembelajaran membosankan. Selain itu, 21 orang (72,4%) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang variatif, serta 29 orang (100%) mengharapkan adanya media berbentuk permainan untuk mendukung proses pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan upaya pengembangan media pembelajaran yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih bermakna, berkesadaran, dan menggembirakan bagi murid.

Media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah permainan jenga yang berupa menara balok dengan modifikasi warna dan tambahan kartu tantangan. Materi yang digunakan pada media ini merupakan materi bab 6 pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMA Negeri 61 Jakarta tentang Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia. Materi ini dipilih karena berdasarkan hasil observasi, hasil belajar murid pada materi ini masih tergolong rendah. Selain itu, penggunaan media yang kurang interaktif dan inovatif menyebabkan minimnya keterlibatan aktif murid dalam memahami, mengaplikasi, dan merefleksi nilai-nilai materi ini masih terbatas. Kondisi ini yang menyebabkan murid mengalami kesulitan untuk mengikuti pembelajaran secara optimal.

Maka dari itu, media pembelajaran berbasis permainan jenga ini menarik untuk dikembangkan. Jenga merupakan permainan yang terbuat dari balok kayu yang disusun ke atas berbentuk menara dengan jumlah 51 buah. Permainan ini dimodifikasi dengan menambahkan kartu tantangan yang bisa diambil setelah menarik balok jenga dengan tanda warna. Permainan jenga memiliki kelebihan untuk melatih banyak kemampuan seperti melatih strategi,

kemampuan berpikir, kerja sama, fokus, dan mengontrol emosi (Khoridah, 2022). Selain itu, permainan ini juga dapat meningkatkan minat belajar murid (Khasanah dkk., 2023).

Penelitian ini penting dilakukan karena dapat memberikan solusi inovatif untuk meningkatkan pengalaman belajar mendalam pada mata pelajaran PAI. Dengan mengembangkan media ini, diharapkan penerapan pembelajaran mendalam di kelas dapat lebih optimal. Selain itu, hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru dan pengembang kurikulum dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan menarik. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pendidikan agama Islam saja, tetapi juga pada pengembangan pendidikan secara umum.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan-permasalahan sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam masih cenderung berpusat pada guru dan minim keterlibatan murid.
2. Pendekatan pembelajaran yang berfokus pada hafalan dan tekstual dibandingkan dengan pemahaman konseptual dan refleksi nilai (pembelajaran mendalam).
3. Media pembelajaran yang digunakan masih terbatas dan kurang variatif sehingga belum mampu menarik perhatian murid secara optimal.
4. Media pembelajaran belum menyesuaikan dengan karakteristik murid.
5. Hasil belajar murid pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam terutama pada materi bab 6 masih tergolong rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, penelitian ini dibatasi menjadi:

1. Pengembangan media pembelajaran permainan “Jenga” sebagai berbasis pendekatan pembelajaran mendalam pada materi PAI kelas X bab 6: Menjauhi Pergaulan Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia.
2. Model pengembangan yang digunakan yaitu ADDIE yang sebatas menguji kelayakan media, tidak mengukur keberhasilan media.
3. Pengambilan sampel dilakukan di SMAN 61 Jakarta.
4. Sampel merupakan murid kelas X-1 yang telah mengikuti pembelajaran materi bab 6.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana analisis kebutuhan dari pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 61 Jakarta?
2. Bagaimana desain media pembelajaran permainan “Jenga” berbasis pendekatan pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMAN 61 Jakarta?
3. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran permainan “Jenga” berbasis pendekatan pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMAN 61 Jakarta?
4. Bagaimana implementasi media pembelajaran Jenga berbasis pendekatan pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam X SMAN 61 Jakarta?
5. Bagaimana evaluasi media pembelajaran Jenga berbasis pendekatan pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X SMAN 61 Jakarta?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk pengembangan yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran konvensional “Jenga” memiliki spesifikasi sebagai berikut:

1. Materi yang dibahas berfokus pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X Bab 6 dengan judul Menjauhi Pergaulan

Bebas dan Perbuatan Zina untuk Melindungi Harkat dan Martabat Manusia.

2. Bentuk dari produk yang dikembangkan berupa permainan fisik berbentuk Jenga atau menara balok kayu. Pada setiap balok terdapat warna yang akan merujuk pada kartu instruksi tantangan yang harus dikerjakan oleh murid serta balok bonus.
3. Desain media pembelajaran ini berisikan penyampaian materi yang dikemas dengan permainan berupa tantangan ataupun pertanyaan yang dikerjakan secara berkelompok.

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian berikut adalah:

1. Mengetahui analisis kebutuhan dari pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 61 Jakarta.
2. Membuat desain media pembelajaran Jenga berbasis pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 61 Jakarta.
3. Melakukan pengembangan media pembelajaran permainan jenga berbasis pembelajaran mendalam pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X di SMAN 61 Jakarta.
4. Melakukan penilaian kelayakan produk berdasarkan validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa pada media pembelajaran permainan “Jenga”.
5. Melakukan uji penilaian produk pada guru dan murid terhadap media pembelajaran permainan “Jenga” pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam kelas X.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat bermanfaat bagi Lembaga Pendidikan serta memperkaya konsep-konsep dan ilmu pengetahuan mengenai pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan untuk ke depannya, penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis sebagai berikut.

- 1) Bagi sekolah, penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam penentuan media pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik murid serta dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
- 2) Bagi guru, penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan pemahaman baru mengenai media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan ketika mengajar di kelas. Penggunaan media interaktif juga dapat membangun suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.
- 3) Bagi murid, penelitian ini dapat menambah pengalaman menyenangkan dari proses belajar menggunakan media interaktif serta dapat membantu meningkatkan minat dan motivasi belajar murid.

