

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan utama dalam membentuk generasi yang cerdas dan berakarakter. Dalam pendidikan nasional, mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) punya peran penting untuk menanamkan nilai akhlak. Kedisiplinan, serta memberikan pemahaman kepada siswa tentang cara beribadah dan bermuamalah sesuai yang dianjurkan dalam syariat[1]. Salah satu materi yang cukup penting dalam PAI adalah tata cara pemandian jenazah. Materi Fiqih ini bukan hanya teori, tetapi juga membutuhkan langkah-langkah yang benar agar siswa bisa melakukan praktik keagamaan dengan benar.[1]

Berdasarkan observasi langsung di kelas XI SMA AL BAAQIL, peneliti memantau proses pembelajaran, aktivitas siswa, dan melihat fasilitas yang ada. Hasil observasi menunjukkan bahwa siswa kurang aktif, kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan sekolah ini memiliki fasilitas penunjang pembelajaran seperti laptop dan komputer yang standar untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Peneliti juga melakukan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI), Bapak Faisal Fuadi, M.Pd, yang menyampaikan bahwa pembelajaran masih konvensional dalam bentuk ceramah, sehingga kondisi ini menyebabkan siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran. Rendahnya keaktifan dan minat siswa tersebut berdampak langsung pada hasil belajar, serta sebagian siswa telah mencapai KKM, namun masih ada yang berada pada batas atau di bawah KKM serta mengalami kesulitan dalam memahami materi fiqih tata cara pemandian jenazah.. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih memiliki tingkat pemahaman yang berada dibawah KKM Selain itu, guru tersebut juga menjelaskan bahwa sekolah ini berbasis pondok pesantren, sehingga siswa tidak diperbolehkan membawa telepon pintar.

Sesuai permasalahan yang saya temukan diatas, maka diperlukan media pembelajaran alternatif yang dapat membuat siswa lebih aktif terlibat dan mampu

menampilkan langkah pemandian jenazah lebih jelas. Penelitian ini menawarkan game edukasi interaktif, pemilihan ini didasari beberapa keunggulan karena dinilai lebih menarik, menyediakan visual prosedur yang runtut, serta mampu meningkatkan motivasi, pemahaman dan aktifitas siswa secara langsung melalui fitur interaktif.

Efektivitas dalam penggunaan game sebagai media pembelajaran juga telah dibuktikan oleh sejumlah penelitian sebelumnya. Salah satu studi penelitian pendidikan formal menyampaikan peningkatan ketuntasan belajar KKM dari 40% menjadi 85% setelah melalui dua tahapan penerapan GBL pada materi Fiqih[2]. Penelitian lain pada mata pelajaran informatika dengan menggunakan media Quizizz berbasis permainan menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar dari 62,20% menjadi 87,64% atau meningkat sebesar 25,44%, jauh lebih tinggi dibandingkan kelas menggunakan metode biasa[3]. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media berbasis game lebih efektif dari pada metode pembelajaran biasa.

Dengan melihat aturan sekolah yang dimana tidak diperbolehkan membawa smartphone namun menyediakan fasilitas komputer dan laptop, maka game edukasi berbasis desktop menjadi pilihan yang sesuai dengan kebutuhan yang ada. Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran alternatif yang menarik, interaktif, dan efektif dalam membantu siswa memahami materi fiqih yang memerlukan ketepatan Langkah serta penerapan praktik secara benar.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa?
2. Seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi terhadap peningkatan pemahaman siswa kelas XI SMA AL BAAQII pada materi Fiqih tata cara pemandian jenazah?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi agar fokus dan ruang lingkup jelas. Berikut batasan-batasan masalah yang diterapkan:

1. Lokasi penelitian terbatas pada kelas XI SMA AL BAAQIL.
2. Platform yang digunakan untuk mengkas software adalah Windows (desktop). Karena sekolah ini adalah berbasis pesantren dan tidak diperbolehkan membawa smartphone serta fasilitas pendukung juga mempunyai komputer dan laptop maka itu akses hanya melalui desktop.
3. Media pembelajaran hanya berfokus pada materi Fiqih tata cara pemandian jenazah.
4. Penelitian ini menggunakan Multimedia Development Life Cycle (MDLC).
5. Construct 3 adalah software yang digunakan untuk perancangan dan pengembangan game edukasi interaktif.
6. Penelitian ini hanya menguji keefektifan media pembelajaran dalam kegiatan tatap muka dikelas, tanpa meneliti penggunaan media diluar lingkungan kelas.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini dari latar belakang dan rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi pada materi Fiqih tata cara pemandian
2. Mengetahui seberapa efektif media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dalam meningkatkan pemahaman siswa kelas kelas XI SMA AL BAAQIL pada materi Fiqih tata cara pemandian jenazah.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis maupun berbagai pihak. Adapun manfaat penelitian sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis:
 - a. Menjadi pengalaman bagi penulis dalam perancangan dan

pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game edukasi dan memberikan kontribusi pada pengembangan media pembelajaran serupa.

- b. Menjadi Refrensi bagi penelitian selanjutnya tentang penggunaan Construct 3 dalam perancangan dan pengembanag media pembelajaran interaktif, khususnya mateli Fiqih tata cara pemandian jenazah

2. Manfaat bagi sekolah:

- a. Bagi Guru: Membantu guru menyajikan materi Fiqih tata cara pemandian jenazah secara interaktif dan menarik, yang menghasilkan pengajaran yang lebih efektif.
- b. Bagi Siswa: Meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, serta meningkatkan pemahaman mereka tentang materi Fiqih tata cara pemandian jenazah, dan membuat proses lebih menyenangkan.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN, berisi Latar belakang masalah, rumusan masalah,

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi tinjauan pustaka, dasar-dasar teori yang digunakan.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, rancangan, analisis kebutuhan fungsional dan non fungsional (alat dan bahan).

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, bab ini merupakan tahapan yang penulis lakukan dalam mengembangkan game edukasi, testing hingga penerapan aplikasi di objek penelitian.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran yang dapat peneliti rangkum selama proses penelitian.