

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan Agama Islam (PAI) tidak hanya bertujuan untuk mentransfer pengetahuan keagamaan, tetapi juga untuk membentuk karakter dan akhlak mulia peserta didik. Di tengah dinamika kehidupan modern dan derasnya arus informasi digital, pendidikan akhlak menjadi semakin krusial karena ia menjadi fondasi utama dalam membentuk pribadi yang jujur, bertanggung jawab, dan beretika. Nabi Muhammad SAW. sendiri bersabda, “Sesungguhnya aku diutus untuk menyempurnakan akhlak yang mulia” (HR. Ahmad). Hadis ini menjadi penegasan bahwa akhlak adalah inti dari misi kenabian sekaligus pilar utama dalam pendidikan Islam.

Namun pada praktiknya, upaya penanaman akhlak di sekolah masih menghadapi tantangan besar. Banyak siswa yang memahami nilai-nilai moral secara teoritis, tetapi kesulitan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini diperkuat oleh data observasi di beberapa sekolah yang menunjukkan bahwa perilaku siswa, seperti kurangnya kejujuran, rendahnya kepedulian terhadap sesama, dan melemahnya sikap sopan santun, menjadi masalah yang cukup memprihatinkan.¹ Kondisi ini

¹ Husni, H. & Rahman, A. (2021). Pengaruh Media Interaktif terhadap Pemahaman Nilai Karakter Siswa. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(2), 85–97.

menunjukkan adanya kesenjangan antara pembelajaran akhlak yang diberikan di kelas dengan penginternalisasian nilai-nilai tersebut oleh siswa.

Salah satu penyebabnya adalah pendekatan pembelajaran yang digunakan masih konvensional dan tidak menarik minat siswa. Guru sering kali menyampaikan materi moral secara lisan atau hafalan, tanpa menggunakan pendekatan visual dan interaktif yang cocok dengan generasi Z—generasi yang sangat terbiasa dengan teknologi digital dan lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan dan partisipatif.² Dalam konteks inilah inovasi media pembelajaran menjadi sangat penting.

Perkembangan teknologi di sektor pendidikan telah mendorong munculnya berbagai inovasi pembelajaran untuk menghadapi tantangan di abad 21. Studi menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan partisipasi siswa, motivasi, dan pemahaman mereka tentang berbagai mata pelajaran. Salah satu contohnya adalah pendidikan agama Islam, di mana metode ini telah terbukti menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan meningkatkan semangat dan ketertarikan siswa untuk mempelajari lebih lanjut tentang nilai-nilai Islam melalui kerja sama dan simulasi.³

² Prensky, M. (2001). *Digital Game-Based Learning*. New York: McGraw-Hill

³ Nomor Nurfalih, Samsu, "Implementasi Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di MA Yapina Dunia Pendidikan , Termasuk Dalam Cara Guru Berinteraksi Dan Menyampaikan Materi Kepada," no. September (2025).

Di samping itu, penelitian tentang materi akhlak juga menunjukkan bahwa pemanfaatan game edukatif dapat memperdalam keterlibatan emosional siswa dan membantu internalisasi nilai-nilai akhlak secara signifikan melalui elemen gamifikasi dalam aplikasi pembelajaran⁴.

Penelitian lain di luar pendidikan agama Islam menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis game dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar mereka di bidang lain, seperti sains. Permainan meningkatkan partisipasi siswa secara signifikan dan meningkatkan nilai rata-rata⁵.

Sebagai penguat kondisi empiris di lapangan, peneliti beberapa kali melakukan observasi langsung selama proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, peneliti menemukan bahwa sebagian siswa menunjukkan kecenderungan merasa bosan ketika pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan diskusi konvensional yang hanya mengandalkan papan tulis sebagai media utama. Kondisi ini terlihat dari rendahnya partisipasi siswa, kurangnya respons aktif, serta perhatian siswa yang mudah teralihkan selama proses pembelajaran berlangsung.

Selain itu, pada saat peneliti terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran, peneliti sempat menggunakan media PowerPoint yang merupakan hasil pemindaian (scan) dari buku paket Pendidikan Agama

⁴ Bisnis Dan Pendidikan, "Gamifikasi Nilai-Nilai Akhlak Dalam Aplikasi Mobile Learning Berbasis Android : Studi Kasus Mata Pelajaran PAI" 3, no. 2 (2025): 171–77.

⁵ Munawarah Terang, Flores Ntt, and Kata Kunci, "Efektivitas Pembelajaran Berbasis Games Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa Dalam Materi Fiqih Di MI Al" 1, no. 4 (2024): 477–83.

Islam, serta menemukan penggunaan PowerPoint lain yang bersumber dari platform YouTube dengan tampilan yang tergolong sederhana dan kurang berkembang. Meskipun media tersebut secara teknis telah memanfaatkan teknologi digital, namun dari segi desain, interaktivitas, dan penyajian visual, media tersebut masih bersifat statis, kurang modern, dan belum mampu menarik perhatian siswa secara optimal.

Beberapa siswa bahkan menunjukkan reaksi spontan yang menunjukkan bahwa tampilan PowerPoint tersebut sudah dianggap tidak relevan dengan fitur generasi saat ini. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran modern tidak hanya harus dilihat dari bentuk digitalnya, tetapi juga harus memperhatikan aspek seperti interaktivitas, visualisasi, dan pengalaman belajar yang lebih hidup, kontekstual, dan partisipatif. Dengan kata lain, media pembelajaran harus mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih hidup, kontekstual, dan partisipatif agar nilai-nilai akhlak dipahami secara kognitif tetapi juga secara emosional.

Meskipun berbagai studi empiris menunjukkan kemungkinan bahwa permainan edukatif dapat meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan pemahaman siswa, banyak penelitian yang ada masih berfokus pada penggunaan permainan berbasis media sederhana atau aplikasi tertentu, serta lebih menekankan pada hasil motivasi dan keterlibatan tanpa merancang produk media yang terstruktur untuk materi akhlak terpuji, khususnya pada tingkat SMP. Di samping itu, penelitian yang

menggabungkan platform permainan populer seperti Roblox dalam pengembangan media pembelajaran akhlak terpuji masih sangat jarang, padahal platform ini dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih mendalam dan sesuai dengan karakter generasi digital. Oleh sebab itu, penelitian ini bertujuan untuk mengisi kekurangan tersebut dengan merancang media pembelajaran permainan "Tebak Akhlak" yang berbasis Roblox sebagai inovasi dalam pembelajaran PAI di tingkat SMP.

Pembelajaran berbasis game, atau pembelajaran berbasis permainan, adalah strategi yang dapat mengatasi masalah ini. menarik dan dapat digunakan. Media berbasis game telah terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan keinginan siswa untuk belajar sekaligus menyampaikan pesan moral secara kontekstual tanpa menggurui⁶. salah satu alternatif media pembelajaran yg bisa digunakan ialah media berbasis Game-Based Learning.

Pemanfaatan pendekatan Game-Based Learning (GBL) dalam pembelajaran akhlak terbukti memberikan dampak positif dalam menghadirkan suasana belajar yang lebih interaktif, aktif, dan menyenangkan dibandingkan metode tradisional yang bersifat monoton (seperti ceramah atau hafalan)⁷. Dalam beberapa studi terdahulu yang diadakan pada mata pelajaran akidah akhlak, model pembelajaran berbasis

⁶ Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan.

⁷ Safitri, N. A., & Junaid. (2019). *Penerapan Model Game Based Learning untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak*. *Islamic Education Studies*.

game mampu meningkatkan keterlibatan siswa serta motivasi belajar karena game menyediakan tantangan, umpan balik, dan pengalaman langsung yang memperkaya proses belajar⁸. Situasi pembelajaran yang melibatkan unsur permainan tidak hanya mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, tetapi juga memungkinkan mereka berinteraksi dengan materi pembelajaran dalam skenario simulatif yang mendekati kehidupan nyata, sehingga internalisasi nilai akhlak menjadi lebih bermakna⁹.

Oleh karena itu, media pembelajaran interaktif seperti "Tebak Akhlak" telah mendorong inovasi pedagogis dalam pendidikan agama Islam. Ini juga merupakan komponen penting dari strategi pendidikan yang fleksibel dan relevan dengan tantangan zaman. Dengan menggunakan pendekatan belajar yang kontekstual dan bermakna, media ini diharapkan dapat membantu mewujudkan tujuan pendidikan Islam yang mendorong pembentukan karakter yang berakhlak mulia, cerdas, dan berdaya saing..

Game-based learning telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman dan internalisasi nilai-nilai akhlak di kalangan siswa. Menurut penelitian oleh Hamari et al. dalam jurnal "International Journal of Information Management", gamification melalui game edukatif dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa hingga 30%¹⁰, sehingga lebih mudah

⁸ Tria Budi Septiani. (2025). *Relevansi Metode Game Based Learning pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. AL-MUADDIB.

⁹ Sari, E. D. J., & Ihsan, M. (2025). *Penggunaan Metode Pembelajaran Berbasis Game Based Learning dalam Meningkatkan Pemahaman Aqidah Akhlak*. NAbawi Journal.

¹⁰ Juho Hamari, Jonna Koivisto, and Harri Sarsa, "Does Gamification Work?--A Literature Review of Empirical Studies on Gamification," *2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2014, 3025–34.

menginternalisasi konsep moral seperti kejujuran dan empati dalam PAI. Dalam konteks ini, game seperti "Tebak Akhlak" berbasis Roblox memungkinkan siswa berinteraksi dengan skenario etis secara visual, mendorong penerapan nilai-nilai Islam dalam kehidupan sehari-hari tanpa metode hafalan konvensional.

Teknologi digital telah mengubah cara generasi Z belajar, sehingga pendidikan akhlak perlu disesuaikan agar lebih efektif. Berdasarkan analisis dari penelitian oleh Alghamdi dan Holland, Platform seperti Roblox membantu siswa remaja terlibat aktif dalam proses belajar melalui elemen interaktif, yang meningkatkan pemahaman nilai moral hingga 25%¹¹. Dalam PAI, ini berarti game edukatif dapat mengubah pembelajaran akhlak dari metode pasif menjadi pengalaman langsung, di mana siswa berlatih kejujuran dan empati melalui tantangan virtual.

Selain temuan-temuan tersebut, kondisi pembelajaran akhlak di SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya juga menunjukkan kebutuhan akan media pembelajaran yang lebih kreatif dan sesuai dengan karakter peserta didik. Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan guru PAI, sebagian besar siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media digital dan permainan interaktif, namun kurang terlibat ketika pembelajaran masih berpusat pada ceramah dan hafalan.

¹¹ Jawaher Alghamdi and Charlotte Holland, "A Comparative Analysis of Policies , Strategies and Programmes for Information and Communication Technology Integration in Education in the Kingdom of Saudi Arabia and the Republic of Ireland," 2020, 4721–45.

Guru PAI menyampaikan bahwa tantangan terbesar adalah bagaimana membuat siswa bukan hanya memahami, tetapi menginternalisasi nilai akhlak terpuji dalam perilaku sehari-hari. Temuan ini sejalan dengan pandangan Arsyad bahwa media pembelajaran modern mampu meningkatkan perhatian dan retensi belajar siswa melalui pengalaman yang lebih konkret dan menarik¹².

Implementasi strategi *Game-Based Learning* (GBL) telah menjadi fokus berbagai penelitian sebagai solusi edukatif yang efektif dalam memacu antusiasme serta internalisasi nilai-nilai karakter siswa. Melalui GBL, proses transfer ilmu tidak lagi bersifat satu arah, melainkan memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi konsep secara praktis dalam ekosistem belajar yang interaktif. Berbagai studi literatur menegaskan bahwa pengintegrasian GBL ke dalam kurikulum Pendidikan Agama Islam (PAI) terbukti mampu memperdalam penguasaan materi, menstimulasi keaktifan di kelas, hingga mengasah daya kritis melalui penyelesaian problem dalam format permainan digital¹³.

Dalam konteks tersebut, pengembangan game edukatif seperti “Tebak Akhlak” menjadi peluang untuk menghadirkan pengalaman belajar yang lebih dekat dengan dunia siswa. Lingkungan sekolah SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya yang religius dan disiplin menjadi

¹² Azhar. Arsyad, “Media Pembelajaran,” n.d., 23–35.

¹³ Nur Asiah Safitri, “Penerapan Model Game Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Akidah Akhlak Di Madrasah Tsanawiyah,” *Jurnal Islamic Education Studies: An Indonesian Journal E-ISSN 2*, no. 1 (2019): 42–50, <http://ies.ftk.uinjambi.ac.id/index.php/ies>.

fondasi yang kuat untuk mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran akhlak secara lebih bermakna. Guru PAI SMP Muhammadiyah 9 Jojoran menilai bahwa pendekatan berbasis permainan tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga membantu siswa memahami makna perilaku terpuji secara praktis, misalnya melalui skenario pilihan moral, tantangan virtual, serta umpan balik langsung yang memperkuat nilai-nilai Islam. Hal ini diperkuat oleh penelitian Prensky yang menjelaskan bahwa game edukatif menciptakan learning by doing sehingga nilai moral lebih mudah terinternalisasi¹⁴.

Lebih jauh lagi, sekolah ini berada di lingkungan perkotaan Surabaya yang sangat dekat dengan budaya digital. Hampir seluruh siswa telah terbiasa menggunakan perangkat gawai dan berinteraksi dengan platform game online setiap hari. Kondisi tersebut menjadikan penerapan media pembelajaran berbasis Roblox sebagai strategi yang realistis dan kontekstual.

Melalui platform yang sudah familiar bagi siswa, proses internalisasi nilai akhlak dapat dilakukan melalui pengalaman belajar yang menyenangkan, tidak menggurui, dan sesuai dengan cara belajar generasi Z. Pendekatan ini juga relevan dengan teori Vygotsky yang menekankan

¹⁴ Digital Game-based Learning, "The Games Generations : How Learners Have Changed," no. c (2001): 1–26.

pentingnya lingkungan belajar yang sosial dan interaktif agar nilai-nilai dapat dipahami melalui pengalaman langsung¹⁵.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media game 'Tebak Akhlak' berbasis Roblox untuk peserta didik SMP Muhammadiyah 9 Jojoran?
2. Bagaimana kelayakan media game 'Tebak Akhlak' berbasis Roblox menurut ahli materi dan ahli media?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran game 'Tebak Akhlak' berbasis Roblox untuk peserta didik SMP Muhammadiyah 9 Jojoran.
2. Mengetahui kelayakan media game 'Tebak Akhlak' berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media.

¹⁵ L. S. Vygotsky, "The Development," 2021.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Guru:

Menyediakan alternatif media pembelajaran yang menarik dan inovatif dalam menyampaikan materi akhlak terpuji.

2. Bagi Siswa:

Meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak dengan cara yang menyenangkan dan interaktif.

3. Bagi Peneliti Lain:

Menjadi referensi dan inspirasi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi khususnya di bidang Pendidikan Agama Islam.

