

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu aset paling berharga yang bisa dimiliki seseorang. Dengan memiliki pendidikan yang tinggi, otomatis ilmu yang dimiliki juga akan bertambah luas pula. Alhasil, seseorang dengan pendidikan tinggi akan disegani dan menjadi individu yang banyak dibutuhkan keahliannya.¹ Namun, untuk bisa mendapatkan ilmu yang banyak, dibutuhkan perjuangan serta biaya yang tidak sedikit. Pasalnya, semakin tinggi bangku pendidikan yang dikenyam, semakin mahal dan sulit pula untuk didapatkan. Karena alasan ini pulalah mungkin mengapa sistem pendidikan yang terpadu perlu untuk dicanangkan. Sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S. al Mujadalah/58: 11.²

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Di Indonesia, sistem pendidikan yang masih membutuhkan banyak pembenahan di berbagai aspek. Meski pemerintah telah berusaha sekuat tenaga untuk menyempurnakan sistem pendidikan, tak bisa dipungkiri jika masih terdapat beberapa kelemahan di beberapa sisi. Pembelajaran yang bermutu ditentukan oleh berbagai faktor. Salah satu unsur yang harus diperhatikan dalam

¹ Suharni, & Purwanti. *Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa*. (G-Couns: Jurnal Bimbingan dan Konseling, 3, 2019), h. 45-55.

² Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahannya, Q.S. Al-Mujādilah 58: 11. (Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019).

proses pembelajaran yang efektif, adalah Media pembelajaran. Selain itu, proses pembelajaran juga merupakan bagian dari proses komunikasi. Dengan demikian, efektivitas dan mutu pembelajaran juga ditentukan oleh unsur-unsur komunikasi antara lain sumber, audience, media pembelajaran, dan feed back. Bahan Ajar merupakan suatu alat di mana komunikator menggunakannya untuk mengirim pesan kepada komunikan.³

Metode pembelajaran yang dominan di SMA masih bersifat konvensional, seperti ceramah, diskusi, serta penggunaan buku teks sebagai sumber utama pembelajaran. Pendekatan ini sering kali tidak cukup efektif untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi yang diajarkan.⁴ Ketika pembelajaran hanya berpusat pada guru, siswa menjadi kurang aktif dalam belajar, sehingga keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran pun rendah.

Rendahnya keterlibatan dalam proses pembelajaran berdampak pada kurang optimalnya hasil belajar siswa, terutama dalam memahami konsep-konsep abstrak dalam PAI, seperti akidah, ibadah, dan sejarah Islam.⁵ Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pembelajaran, salah satunya dengan

³ Rofi'ah, R. Z., Reba, Y. A., & Saputra, A. A. *Pengaruh Pembelajaran Online Pada Masa Pandemi Covid-19 Terhadap Kemandirian Belajar Mahasiswa*. (Coution: Journal of Counseling and Education, 2, 2021), h.1–10.

⁴ Bocchi, J., Eastman, J. K., & Swift, C. O. "Retaining the Online Learner: Profile of Students in an Online MBA Program and Implications for Teaching Them." (Journal of Education, 2004). h.5.

⁵ Muslim, M. "The Role of Quranic Reading Skills in Promoting Understanding of Islamic Texts among Indonesian Muslim Students." (Journal of Education and Practice, 10, 2019). h.176-186.

menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi interaktif yang lebih menarik dan efektif.

Di SMA Negeri Kota Banjarbaru, pembelajaran PAI masih dilakukan dengan metode ceramah dan diskusi, yang mana efektivitasnya mulai dipertanyakan. Hasil wawancara dengan beberapa guru PAI menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada PowerPoint dan video pembelajaran sederhana, tanpa adanya media interaktif yang benar-benar melibatkan siswa secara langsung. Guru PAI di SMA Negeri 1 Banjarbaru menyatakan bahwa metode ceramah yang sering digunakan menyebabkan keterlibatan siswa dalam kelas masih rendah, karena siswa hanya mendengarkan tanpa banyak kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif. Hal ini sejalan dengan pendapat Suprihatiningrum yang menyatakan bahwa metode ceramah memiliki kelemahan karena bersifat satu arah, kurang melibatkan siswa secara aktif, dan membuat siswa lebih mudah kehilangan fokus selama pembelajaran berlangsung.⁶

Guru dari SMA Negeri 3 Banjarbaru menambahkan bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran PAI adalah keterbatasan waktu, yang membuat guru kesulitan untuk menggunakan metode yang lebih variatif dalam menyampaikan materi. Akibatnya, pemahaman siswa terhadap konsep-konsep dalam PAI menjadi kurang optimal. Kurangnya inovasi dalam penyampaian materi PAI juga disoroti oleh guru dari SMA Negeri 4 Banjarbaru, yang

⁶ Suprihatiningrum, J. (2016). *Strategi Pembelajaran: Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media. h.145

menyebutkan bahwa pembelajaran yang kurang variatif menyebabkan siswa hanya menghafal materi tanpa benar-benar memahami konsep yang diajarkan.

Guru dari SMA Negeri 2 Banjarbaru mengungkapkan bahwa sebagian besar siswa merasa bosan dengan metode pembelajaran yang ada dan kurang termotivasi untuk mempelajari PAI secara mendalam. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kebosanan siswa dalam pembelajaran sering kali disebabkan oleh pendekatan yang monoton dan kurang menarik, sehingga menurunkan minat dan motivasi belajar mereka.⁷

Guru dari SMA Negeri 5 Banjarbaru menambahkan bahwa konsep-konsep abstrak dalam PAI sering kali sulit dipahami oleh siswa karena minimnya visualisasi yang dapat membantu mereka memahami materi dengan lebih baik.⁸ Ketika pembelajaran hanya mengandalkan buku teks dan ceramah, siswa tidak mendapatkan pengalaman belajar yang lebih mendalam, sehingga materi yang telah disampaikan cenderung mudah dilupakan. Penggunaan media interaktif dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, terutama dalam pembelajaran yang membutuhkan pemahaman konseptual yang kuat.⁹ Dengan demikian, diperlukan pendekatan baru yang dapat memberikan

⁷ Zubaidah, E., & Hasanah, L. (2020). Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang Menyenangkan. *Jurnal Al-Mudarris*, 3(1), h. 11–20.

⁸ Berdasarkan hasil wawancara dengan lima guru PAI dari SMA Negeri 1-5 Banjarbaru, (Kasmuji Dwi P.S.H.I., M.Pd.I; Dra. Normaladaniah; Ibnu Akil Jailani & Istianah; Bapak Tammim Rifqon; Nor Jannah). 2024.

⁹ Williams, J. H., & Kane, B. "Accelerated Learning: An Effective Approach to Enhancing Student Learning in Higher Education." (*Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, 16, 2016), h. 84-99.

pengalaman belajar yang lebih menarik, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi.

Kemajuan teknologi saat ini memungkinkan pengembangan berbagai media pembelajaran interaktif yang dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran di kelas. Salah satu inovasi yang dapat diterapkan dalam pembelajaran PAI adalah penggunaan media pembelajaran berbasis Unity, yang memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses belajar melalui animasi, simulasi, serta latihan soal interaktif. Media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan dinamis, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik. Selain itu, media berbasis Unity juga memungkinkan siswa untuk mendapatkan umpan balik langsung atas jawaban mereka, sehingga mereka dapat mengetahui sejauh mana pemahaman mereka terhadap materi yang telah dipelajari.

Penggunaan teknologi interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta membantu mereka dalam memahami konsep-konsep yang sulit.¹⁰ Penggunaan teknologi interaktif dalam proses pembelajaran memiliki dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan menghadirkan media yang menarik, dinamis, dan responsif, teknologi interaktif mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan memicu rasa ingin tahu siswa. Tidak hanya itu, teknologi ini juga memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui visualisasi,

¹⁰ Yildiz, M., & Sağlam, M. "The Effects of the Accelerated Learning Program on the Academic Achievement of Secondary School Students." (Journal of Education and Learning, 7, 2018), h.13-20.

simulasi, dan interaksi langsung dengan materi, yang pada akhirnya dapat membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang abstrak atau sulit dipahami melalui metode konvensional.

Teknologi seperti video interaktif, aplikasi pembelajaran, papan tulis digital, serta platform pembelajaran berbasis game mampu mengakomodasi berbagai gaya belajar siswa baik visual, auditori, maupun kinestetik sehingga pembelajaran menjadi lebih inklusif dan efektif. Siswa tidak hanya menjadi penerima informasi secara pasif, melainkan juga terlibat aktif dalam proses belajar, yang memperkuat pemahaman dan daya ingat mereka terhadap materi. Pembelajaran berbasis teknologi dapat meningkatkan keterlibatan siswa serta memperbaiki hasil belajar mereka dibandingkan dengan metode konvensional.¹¹

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis teknologi dapat meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan metode konvensional.

Media interaktif memungkinkan siswa untuk lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan

¹¹ Bocchi, J., Eastman, J. K., & Swift, C. O. "Retaining the Online Learner: Profile of Students in an Online MBA Program and Implications for Teaching Them." (Journal of Education, 2004). h.5.

serta bermakna.¹² Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Unity dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model True Experimental Design, di mana akan dilakukan perbandingan hasil belajar antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis Unity dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai manfaat penggunaan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Jika terbukti efektif, maka media ini dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran PAI di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan tersebut, saya tertarik untuk meneliti sejauh mana perbedaan hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dengan siswa yang menggunakan metode konvensional. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis Unity dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional. Untuk mencapai tujuan tersebut, penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model True Experimental Design, di mana akan dilakukan perbandingan hasil belajar

¹² Utami, N. P., & Cahyono, B. E. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(2), h. 122–131.

antara kelompok eksperimen yang menggunakan media berbasis Unity dan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan bukti empiris mengenai manfaat penggunaan media interaktif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi PAI. Jika terbukti efektif, maka media ini dapat diimplementasikan secara lebih luas dalam pembelajaran PAI di berbagai sekolah untuk meningkatkan kualitas pendidikan agama di Indonesia. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi pengembangan metode pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa.

Guru-guru PAI dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai referensi dalam menyusun strategi pembelajaran berbasis teknologi agar lebih efektif dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi sekolah dan pihak terkait dalam mengembangkan kebijakan yang mendukung penggunaan teknologi dalam pembelajaran PAI. Dengan semakin berkembangnya teknologi dalam dunia pendidikan, diharapkan pembelajaran PAI tidak lagi hanya terbatas pada metode konvensional, tetapi juga dapat memanfaatkan teknologi modern untuk menciptakan pembelajaran yang lebih efektif, menarik, dan bermakna bagi siswa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka fokus penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Kota Banjarbaru?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Kota Banjarbaru?
3. Seberapa efektif penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Kota Banjarbaru?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah yang telah dikemukakan maka tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mendeskripsikan penerapan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Kota Banjarbaru.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelompok eksperimen yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dan kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Kota Banjarbaru.
3. Untuk menganalisis efektivitas penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan

dengan metode pembelajaran konvensional pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri Kota Banjarbaru.

D. Signifikansi Penelitian

Signifikansi dari penelitian ini yaitu:

1. Aspek teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis teknologi dalam pendidikan, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar ilmiah untuk memahami bagaimana penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional. Selain itu, penelitian ini juga dapat memperkaya literatur tentang pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran berbasis digital, terutama dalam konteks pendidikan agama. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan media pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman peserta didik terhadap materi PAI.

2. Aspek praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Unity diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar, pemahaman konsep, serta keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran PAI. Media ini juga dapat membantu peserta didik dalam memahami konsep-konsep abstrak

secara lebih visual dan interaktif, sehingga materi lebih mudah dipahami dan diingat dalam jangka panjang.

b. Bagi Guru

Bagi guru, penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dapat membantu meningkatkan kualitas pengajaran dengan menyajikan materi PAI secara lebih menarik dan mudah dipahami. Media ini memungkinkan guru untuk menyampaikan konsep-konsep abstrak melalui visualisasi yang lebih konkret, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, serta memberikan umpan balik langsung melalui fitur evaluasi interaktif. Selain itu, dengan adanya teknologi ini, guru dapat mengurangi ketergantungan pada metode ceramah dan lebih memfokuskan pembelajaran pada pengalaman interaktif yang memotivasi siswa. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi referensi bagi guru dalam mengembangkan strategi pembelajaran berbasis teknologi yang lebih efektif dan inovatif.

c. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi sekolah dalam mengembangkan kebijakan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran, khususnya dalam mengintegrasikan media pembelajaran digital untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Sekolah juga dapat memanfaatkan hasil penelitian ini sebagai bahan evaluasi untuk meningkatkan efektivitas metode pengajaran yang diterapkan dan

mempersiapkan infrastruktur pendukung dalam penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi.

d. Bagi Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Selatan

Penelitian ini dapat menjadi bahan evaluasi dan pertimbangan bagi Dinas Pendidikan Provinsi Kalimantan Selatan dalam merumuskan kebijakan terkait implementasi teknologi dalam dunia pendidikan, khususnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mendukung program digitalisasi pendidikan yang lebih luas, termasuk dalam penyusunan kurikulum yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam pengadaan dan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran.

e. Bagi Universitas Islam Negeri (UIN) Antasari Banjarmasin Penelitian ini dapat menjadi referensi akademik bagi UIN Antasari Banjarmasin dalam pengembangan kurikulum pendidikan berbasis teknologi, terutama dalam program studi Pendidikan Agama Islam dan Teknologi Pendidikan. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian akademik mengenai integrasi teknologi dalam pembelajaran berbasis Islam dan menjadi bahan bagi mahasiswa serta dosen dalam mengembangkan penelitian lebih lanjut. Selain itu, penelitian ini juga dapat memberikan masukan bagi UIN Antasari dalam merancang pelatihan atau seminar terkait pemanfaatan

media pembelajaran digital bagi tenaga pendidik di tingkat sekolah menengah.

f. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian lanjutan yang ingin mengembangkan model pembelajaran berbasis teknologi lainnya, khususnya dalam bidang Pendidikan Agama Islam atau mata pelajaran lainnya. Hasil penelitian ini dapat menjadi acuan dalam melakukan studi lebih lanjut mengenai implementasi teknologi digital dalam pembelajaran interaktif di berbagai jenjang pendidikan serta dampaknya dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran secara menyeluruh.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalah pahaman dari judul penelitian, maka penulis merasa perlu untuk memberikan beberapa penjelasan terhadap judul di atas sebagai berikut :

1. Efektifitas

Efektivitas adalah ukuran yang menyatakan sejauh mana sasaran atau tujuan telah dicapai, mencakup aspek kuantitas, kualitas, dan waktu.¹³ Dalam konteks pendidikan, efektivitas menunjukkan kesesuaian antara hasil yang dicapai dengan hasil yang diharapkan. Sebagai contoh, sebuah sekolah dianggap efektif jika murid-muridnya menunjukkan peningkatan skor penilaian setiap tahun, yang mencerminkan antusiasme mereka dalam belajar.

¹³ Bella Tondang. *Peran Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SD Kelas 5*. (Universitas Negeri Medan, 15, 2021), h. 102-107.

Efektivitas media pembelajaran tidak hanya diukur dari hasil belajar kognitif siswa, tetapi juga dilihat dari aspek afektif dan psikomotorik yang mencerminkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, efektivitas juga dapat diukur melalui indikator seperti peningkatan kehadiran siswa, konsistensi guru dalam memberikan dan menilai pekerjaan rumah, serta keterlibatan siswa dalam aktivitas pembelajaran.

Penelitian menunjukkan bahwa indikator-indikator ini merupakan bagian penting dalam menilai keberhasilan suatu metode atau media pembelajaran. Kehadiran yang meningkat mencerminkan minat dan motivasi siswa, sementara konsistensi guru dalam memberikan tugas dan umpan balik dapat meningkatkan disiplin belajar dan pemahaman materi.¹⁴ Evaluasi yang berkelanjutan dari guru juga memperkuat keterikatan siswa terhadap proses belajar serta menciptakan suasana kelas yang lebih aktif dan terarah, serta partisipasi aktif dalam program ekstrakurikuler. Dengan demikian, efektivitas dalam pendidikan menekankan pada pencapaian tujuan yang telah ditetapkan melalui berbagai indikator kinerja yang terukur.

2. Media Pembelajaran Interaktif

a) Pengertian Media

Kata media merupakan bentuk jamak dari ‘medium’, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Secara umum, media diartikan

¹⁴ Mulyasa, E. (2018). Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Remaja Rosdakarya. h. 109

sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dari sumber kepada penerima informasi. Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan atau informasi dalam pembelajaran, seperti gambar, video, teks, atau animasi.¹⁵ Media juga berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan membantu siswa memahami isi pelajaran secara lebih jelas dan menarik.¹⁶

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi atau pesan dari guru kepada siswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, efisien, dan menyenangkan.

b) Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu proses di mana individu memperoleh pengetahuan, keterampilan, nilai-nilai, atau pemahaman baru melalui pengalaman, studi, dan interaksi. Pembelajaran dapat terjadi dalam berbagai konteks, baik formal maupun informal, seperti pendidikan di sekolah, pelatihan di tempat kerja, atau pembelajaran secara mandiri. Pembelajaran sebagai suatu proses di mana suatu sistem memodifikasi perilakunya sebagai akibat dari pengalaman.¹⁷ Sementara itu, dalam

¹⁵ Sadiman, A. S., Rahardjo, R., Haryono, A., & Rahardjito. (2019). *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. h. 6.

¹⁶ Rahmah, N., & Nurhayati, D. (2021). Peran Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Efektivitas Proses Belajar Mengajar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), h. 35–42.

¹⁷ Gagné, R. M. (1985). *The Conditions of Learning and Theory of Instruction* (4th ed.). New York: Holt, Rinehart and Winston. h. 3.

konteks pendidikan, pembelajaran sering diartikan sebagai interaksi antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran bukan hanya sekadar penyampaian materi, tetapi juga proses bagaimana guru menciptakan kondisi yang mendorong siswa untuk aktif, berpikir kritis, dan terlibat secara emosional dalam proses belajar. Pembelajaran yang tidak menghasilkan aktivitas belajar pada diri siswa berarti proses tersebut belum mencapai tujuan sebenarnya.¹⁸ Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran bukan sekadar proses mengajar, tetapi merupakan usaha terencana dari guru agar siswa benar-benar mengalami proses belajar. Dengan kata lain, pembelajaran baru bermakna jika menghasilkan perubahan pada diri siswa, baik dalam aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

c) Interaktif

Kata interaktif merujuk pada kemampuan atau sifat suatu sistem, program, atau pengalaman yang memungkinkan terjadinya interaksi dua arah atau lebih antara pengguna dan sistem tersebut. Dalam konteks pembelajaran, interaktif berarti adanya hubungan timbal balik antara peserta didik dan media pembelajaran, guru, atau lingkungan belajar yang mendorong keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Interaktivitas menjadi salah satu ciri penting dalam penggunaan media

¹⁸ Suherman, A., & Marlina, L. (2021). Strategi Guru dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Interaktif*, 6, h. 22.

berbasis teknologi karena memungkinkan siswa memberikan respons langsung terhadap materi atau instruksi yang diberikan.

Media interaktif memungkinkan siswa berpartisipasi aktif dalam pembelajaran, memberikan masukan, menerima umpan balik, dan membentuk pengalaman belajar yang lebih personal.¹⁹ Media pembelajaran yang interaktif meningkatkan fokus dan motivasi siswa karena memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi materi secara mandiri dan responsif terhadap pilihan atau tindakan mereka selama pembelajaran berlangsung.²⁰

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa interaktif bukan sekadar fitur teknologi, tetapi merupakan pendekatan yang memberikan ruang bagi siswa untuk berkomunikasi, merespon, dan terlibat aktif dalam proses belajar. Dengan adanya interaktivitas, pembelajaran menjadi lebih menarik, bermakna, dan mendorong siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif.

Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif adalah alat atau sarana yang digunakan dalam proses pembelajaran yang memungkinkan adanya interaksi dua arah antara siswa dan materi, siswa dan guru, maupun siswa dengan teknologi itu sendiri. Media ini tidak hanya menyampaikan informasi secara satu arah seperti metode konvensional, tetapi juga mendorong keterlibatan aktif siswa dalam

¹⁹ Arsyad, A. (2015). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers. h. 30-32.

²⁰ Firmansyah, R., & Lestari, M. (2021). Pengaruh Media Interaktif terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 9(1), 23–31.

memahami materi. Dengan adanya media interaktif, guru dapat lebih mudah membangkitkan minat siswa, sementara siswa bisa belajar secara lebih mandiri, kreatif, dan aktif.

3. Pendidikan Agama Islam (PAI)

Pendidikan Agama Islam adalah usaha sadar untuk membimbing peserta didik agar dapat memahami, menghayati, dan mengamalkan ajaran Islam secara menyeluruh melalui kegiatan pengajaran, latihan, dan pembiasaan.²¹ Selain itu, pendidikan agama tidak hanya berfungsi sebagai wahana pengetahuan, tetapi juga sebagai pembentuk kepribadian yang utuh. Pembelajaran PAI yang dikaitkan dengan konteks kehidupan nyata dapat membentuk karakter siswa menjadi lebih religius, disiplin, dan toleran terhadap sesama.²²

Dalam praktiknya, PAI berperan penting dalam membentuk generasi yang tidak hanya cerdas secara intelektual, tetapi juga matang secara spiritual dan moral. Oleh karena itu, proses pembelajaran PAI memerlukan pendekatan yang aktif, interaktif, dan menyentuh aspek afektif siswa, agar nilai-nilai Islam dapat tertanam kuat dan diterapkan dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa Pendidikan Agama Islam bukan hanya pelajaran teori keagamaan, tetapi merupakan proses

²¹ Zuhairini, et al. (1994). Pendidikan Agama Islam. Jakarta: Bumi Aksara. h. 27.

²² Muslih, M. (2021). Peran Pendidikan Agama Islam dalam Membentuk Karakter Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Islam*, 7(1), 55–63.

pembinaan akhlak dan karakter yang menanamkan nilai-nilai Islam dalam diri siswa. PAI yang baik adalah pendidikan yang tidak hanya mengajarkan hafalan, tetapi membimbing siswa agar mampu mengamalkan ajaran Islam secara nyata dalam kehidupan mereka. Berikut adalah beberapa aspek yang terkait dengan pembelajaran Pendidikan agama Islam: Al-Quran dan Hadis, Akidah, Ibadah, Akhlak dan Etika, Sejarah Islam, Fikih, Dakwah dan Kehidupan Sosial, Pendidikan Karakter.

4. UNITY

Unity adalah sebuah platform pengembangan permainan (game development) yang sangat populer di kalangan pengembang permainan dan pembuat konten interaktif. Unity bukan hanya digunakan dalam industri hiburan, tetapi juga telah banyak dimanfaatkan dalam bidang pendidikan sebagai alat bantu belajar yang interaktif dan menarik.²³ Penggunaan Unity dalam pengembangan media pembelajaran memungkinkan visualisasi konsep yang abstrak menjadi lebih konkret, serta meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Media berbasis Unity mampu meningkatkan pemahaman konsep dan motivasi belajar siswa karena bersifat interaktif, fleksibel, dan responsif terhadap tindakan pengguna. Unity dibuat untuk menyederhanakan proses pengembangan permainan dan pengalaman interaktif.²⁴ Tujuannya adalah memungkinkan pengembang dengan berbagai

²³ Wibowo, A., & Nugroho, R. A. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Unity untuk Siswa Sekolah Menengah. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), h. 45–53.

²⁴ Safitri, D., & Hidayat, A. (2022). Pemanfaatan Game Edukasi Berbasis Unity sebagai Media Pembelajaran Interaktif. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 11(2), h.88–97.

tingkat keahlian untuk membuat permainan yang berkualitas tanpa harus memiliki pengetahuan teknis yang sangat mendalam.

Unity mendukung berbagai platform, termasuk PC, konsol game, perangkat seluler (iOS dan Android), VR/AR, dan platform lainnya. Ini memungkinkan pengembang membuat permainan yang dapat diakses oleh berbagai jenis perangkat. Unity menggunakan bahasa pemrograman C# sebagai bahasa utama untuk pengembangan. C# adalah bahasa yang relatif mudah dipelajari dan sangat populer di kalangan pengembang. Unity terus berkembang dengan pembaruan reguler dan merupakan pilihan yang populer di industri game development dan pembuatan konten interaktif.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa Unity bukan hanya sekadar alat pembuat game, tetapi juga merupakan media pembelajaran interaktif yang efektif. Dengan fitur visual dan kemampuan interaktifnya, Unity mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan membantu siswa memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan bermakna.

F. Penelitian Terdahulu

Berdasarkan penelusuran penulis di perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin bahwa penelitian ini tidak pernah diteliti sebelumnya oleh mahasiswa/i UIN Antasari Banjarmasin, akan tetapi penulis menemukan judul dengan kesamaan dengan penelitian-penelitian yang telah dilakukan pada perguruan tinggi lainnya seperti:

1. Andini Dwi Rachmawati, Baiduri, Moh. Mahfud Effendi, dari Universitas Muhammadiyah Malang dengan judul: “Efektifitas Media Pembelajaran Interaktif Berbantuan Web dalam mengembangkan Kemampuan Berpikir Kreatif” Tahun 2020. Penelitian ini berfokus pada penggunaan media berbasis web dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Berbeda dengan penelitian ini yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Unity, penelitian tersebut lebih menitikberatkan pada efektivitas media web, bukan pada penggunaan teknologi berbasis game interaktif dalam pembelajaran PAI.
2. Lika Jafnihirda, Suparmi, Ambiyar, Fahmi Rizal, Kesi Eka Pratiwi, Universitas Negeri Padang, 2023. “Efektivitas Perancangan Media Pembelajaran Interaktif E-Modul”. Dalam Penelitian ini Lika Jafnihirda, Suparmi, Ambiyar, Fahmi Rizal, Kesi Eka Pratiwi, meneliti pengaruh penggunaan E-Modul interaktif dalam pembelajaran. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian mereka berfokus pada penggunaan E-Modul sebagai alat bantu pembelajaran, sedangkan penelitian ini menggunakan media berbasis Unity untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih imersif dan interaktif dalam mata pelajaran PAI.
3. Veranda Putri Cahyaningtias, Mochamad Ridwan. Universitas Negeri Surabaya . 2024. “Efektifitas Penerapan Media Pembelajaran Interaktif terhadap Motivasi” Dalam Penelitian ini Veranda Putri Cahyaningtias, Mochamad Ridwan, lebih menitikberatkan pada bagaimana media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Meskipun sama-sama meneliti efektivitas media interaktif, penelitian ini lebih spesifik dalam menganalisis peningkatan hasil belajar siswa dengan membandingkan metode konvensional dan media berbasis Unity, bukan hanya pada aspek motivasi.

4. Fuad Try Satrio Utomo. Universitas Pendidikan Indonesia (2023). “ Inovasi Media Pembelajaran Interaktif untuk Meningkatkan Efektifitas Pembelajaran Era Digital di Sekolah Dasar” Fokus penelitian ini adalah pada pengembangan media interaktif untuk pendidikan di tingkat Sekolah Dasar. Perbedaannya dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian ini berfokus pada siswa SMA dalam mata pelajaran PAI, sementara penelitian Fuad lebih mengkaji efektivitas media interaktif di tingkat dasar dengan cakupan yang lebih umum.
5. Julsyam Fitra, Hasan Maksum. Teknik dan Keujuruan, Universitas Negeri Padang, Indonesia. 2021 . “ Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dengan Aplikasi Powntoon pada Mata Pelajaran Bimbingan TIK ” Penelitian ini menggunakan aplikasi Powtoon untuk mendukung pembelajaran dalam mata pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Perbedaannya dengan penelitian ini adalah bahwa penelitian ini menggunakan Unity, yang memiliki fitur lebih kompleks dibandingkan Powtoon, serta diterapkan dalam pembelajaran PAI di tingkat SMA, bukan dalam bimbingan TIK.

G. Asumsi Dasar dan Hipotesis Penelitian

Asumsi dalam penelitian ini merupakan hal-hal yang dianggap benar dan menjadi dasar dalam pelaksanaan penelitian. Asumsi yang digunakan meliputi:

1. Kebutuhan Akan Media Interaktif:

Siswa SMA membutuhkan media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman mereka terhadap materi Pendidikan Agama Islam (PAI).

2. Keefektifan Teknologi Unity:

Unity sebagai platform pengembangan media pembelajaran memiliki kemampuan untuk menghasilkan media yang interaktif, menarik, dan mudah digunakan oleh siswa.

3. Kesiapan Siswa dan Guru:

Siswa memiliki tingkat literasi teknologi yang memadai untuk menggunakan media pembelajaran berbasis Unity. Guru juga memiliki kemampuan untuk memanfaatkan media ini sebagai pendukung dalam proses pembelajaran.

4. Relevansi Materi:

Materi yang disajikan dalam media pembelajaran sesuai dengan kurikulum PAI yang berlaku di tingkat SMA, sehingga dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran utama.

5. Pengaruh Media Interaktif:

Media pembelajaran interaktif dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa, terutama dalam memahami konsep abstrak dalam Pendidikan Agama Islam.

Hipotesis penelitian ini adalah faktor-faktor yang menjadi lingkup atau batas ruang lingkup penelitian, yaitu:

1. Hipotesis Nol (H_0):

Tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri Kota Banjarbaru.

2. Hipotesis Alternatif (H_1):

Terdapat perbedaan yang signifikan dalam hasil belajar antara siswa yang menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis Unity dengan siswa yang menggunakan metode pembelajaran konvensional dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMA Negeri Kota Banjarbaru.

Jika H_0 ditolak dan H_1 diterima, maka media pembelajaran interaktif berbasis Unity terbukti lebih efektif dibandingkan metode konvensional dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam PAI.

H. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah memahami skripsi ini, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, pada bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, kajian terdahulu, asumsi dasar dan hipotesis penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Kajian Teori, pada bab ini berisikan tentang Kajian teori dan Kerangka Pikir yang berkaitan dengan variable yang di teliti.

Bab III Metode Penelitian Merupakan bab yang menjelaskan metode penelitian yang akan dibahas pada jenis penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan dan uji coba yang memuat : jenis dan pendekatan penelitian, desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, data dan sumber data, Teknik pengumpulan data, desain pengukuran serta Teknik analisi data.

Bab IV Penulis akan menguraikan dua hal Penelitian, yaitu :

a) Data Penelitian.

b) Hipotesis

Bab V Pembahasan Keefektifan Media Pembelajaran Interaktif UNITY dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa dalam PAI.

Bab VI Penutup merupakan bagian akhir dari skripsi yang meliputi kesimpulan hasil penelitian dan rekomendasi/saran-saran yang berupa pemanfaatan dan saran pengembangan produk lebih lanjut.