

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
*RPG (Role Playing Game) MAKER MV* PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN  
ISLAM DI MIN 4 WAY KANAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

**Oleh:**

**AHMADAN HAQURIDHA YASYADA  
2011010251**

**Prodi : Pendidikan Agama Islam**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
1445 H/2024 M**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN  
RPG (*Role Playing Game*) MAKER MV PADA  
MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN  
ISLAM DI MIN 4 WAY KANAN**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)  
dalam Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



**Pembimbing I : Drs. RUSWANTO, M.Ag.**

**Pembimbing II : LISTIYANI SITI ROMLAH, M.Pd.**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN  
PENDIDIKAN AGAMA ISLAM  
1445 H/2024 M**

## ABSTRAK

Permainan (*game*) masih sering dipandang masyarakat sebagai media hiburan semata dibandingkan media pembelajaran. Kebanyakan peserta didik di sekolah berpikiran sama, karena mereka jarang menemukan permainan (*game*) sebagai alat atau media untuk memahami suatu materi pelajaran. Oleh karena itu, perlu dikembangkan *game* edukatif yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk memperkaya wawasan pengetahuan dan variasi belajar sejarah kebudayaan Islam peserta didik.

Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk mendeskripsikan prosedur dalam membuat *game* menggunakan *RPG (Role playing game) Maker MV* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam, mengetahui tingkat kelayakan produknya, dan mengetahui apakah produk ini dapat memperkaya pengetahuan peserta didik kelas V MIN 4 Way Kanan terhadap materi perang badar, uhud, dan khandaq.

Pada tahap validasi media dan materi, telah dibagikan angket untuk melihat seberapa layak produk yang telah dibuat. Berdasarkan hasil yang telah didapat, kelayakan materi oleh ahli materi mendapatkan persentase sebesar 84%. Sedangkan kelayakan media yang di validasi oleh ahli media mendapatkan persentase 80%, dan keduanya masuk ke dalam kategori sangat layak. Dari data tersebut, dapat disimpulkan bahwa produk media pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi perang badar, uhud, dan khandaq berada pada tingkat kategori sangat layak.

Setelah pre-test dilakukan terhadap peserta didik kelas V MIN 4 Way Kanan, diperoleh jumlah skor dari 18 peserta didik sebesar 1130 (Seribu seratus tiga puluh) yang kemudian dibagi dengan jumlah seluruh peserta didik kelas V MIN 4 Way Kanan sebanyak 18 orang dan memperoleh nilai rata-rata sebesar 62,7 (Enam puluh dua koma tujuh). Dilanjutkan dengan post-test yang menggunakan subjek dan rumus penelitian yang sama, maka diperoleh jumlah skor sebesar 1445 (Seribu empat ratus empat puluh lima) dan nilai rata-rata sebesar 80,2 (Delapan puluh koma dua). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *RPG*

*(Role Playing Game) Maker MV* dapat memperkaya pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam khususnya materi perang badar, uhud, dan khandaq.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media Pembelajaran, *RPG Maker MV*, Sejarah Kebudayaan Islam.



## **ABSTRACT**

*Games are still often viewed by the public as mere entertainment media rather than learning media. Most students at school think the same way, because they rarely find games as a tool or medium for understanding subject matter. Therefore, it is necessary to develop educational games that can be used as learning media to increase students' learning knowledge and variety of learning.*

*The aim of this development research is to describe the procedure for making a game using RPG (Role playing game) Maker MV in the history of Islamic culture subject, determine the level of feasibility of the product, and find out whether this product can increase the knowledge and variety of learning on fifth class of MIN 4 Way Kanan towards the battle of Badr, Uhud and Khandaq.*

*At the media and material validation stage, a questionnaire was distributed to see how feasible the product that had been made was. Based on the results obtained, the feasibility of the material by material experts obtained a percentage of 84%. Meanwhile, the feasibility of the media validated by media experts received a percentage of 80%, and both were included in the very feasible category. From these data, it can be concluded that Maker MV's RPG (Role Playing Game) learning media product on the subject of history of Islamic culture, material on the Badr, Uhud and Khandaq wars, is at the very appropriate category level.*

*After the pre-test was carried out on fifth class of MIN 4 Way Kanan students, the total score obtained from 18 students was 1130 (One thousand one hundred and thirty) which was then divided by the total number of 18 in fifth class of MIN 4 Way Kanan students and obtained a score. the average is 62.7 (Sixty two point seven). Followed by a post-test using the same subject and research formula, a total score of 1445 (One thousand four hundred and forty five) was obtained and an average score of 80.2 (Eighty point two). From these data it can be concluded that the RPG (Role Playing Game) Maker MV learning media can increase students' knowledge and variety of learning of Islamic cultural history subjects, especially material on the Badr, Uhud and Khandaq wars.*

**Keywords:** *Development, Instructional Media, RPG Maker MV, Islamic Cultural History.*



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Ahmadan Haquridha Yasyada

NPM : 2011010251

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 4 Way Kanan adalah benar-benar hasil karya penyusun sendiri, bukan hasil duplikasi ataupun dari karya orang lain. Kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila dilain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat.

Bandar Lampung, 16 Maret 2024

Penulis,

A handwritten signature in black ink is written over a yellow revenue stamp. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text 'METERAI TEMPEL' and 'Rp 1000'. The serial number '5E02FAJX030668706' is visible at the bottom of the stamp.

Ahmadan Haquridha Yasyada

NPM. 2011010251



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
RADEN INTAN LAMPUNG  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Let. Kol. H. Endro Suratmin Sukarame 1 Bandar Lampung (0721) 703260

**PERSETUJUAN**

Judul Skripsi: **Pengembangan Media Pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MIN 4 Way Kanan**

Nama: **Ahmadan Haquridha Yasyada**

NPM: **2011010251**

Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**

Fakultas: **Tarbiyah dan Keguruan**

**MENYETUJUI**

Untuk Dimunaqosyahkan dan Dipertahankan Dalam Sidang Munaqasyah  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Drs. Ruswanto, M.Ag**

**NIP. 1963030419980310003**

**Listiyani Siti Romlah, M.Pd**

**NIP. 198906292820122013**

**Mengetahui**

**An. Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam**

**Sekretaris,**

**Dr. Baharudin, M.Pd**

**NIP. 198409072015031001**





**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)**  
**RADEN INTAN LAMPUNG**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

*Jl. Leti Koi H. Enato Suratmin Sukarame Bandar Lampung Tejp. (0721) 795266*

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran RPG (Role Playing Game) Maker MK pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 4 Way Kanan”** yang disusun oleh **Ahmadan, Haquridha Yasyada, NIM 2011010251**, Program Studi **Pendidikan Agama Islam** telah diujikan pada sidang Munaqosyah di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Hari/Tanggal: **Senin, 20 Mei 2024** pukul **13.00 - 14.30 WIB**.

**TIM PENGUJI**

**Ketua Sidang : Dr. Baharudin, M.Pd**

**Sekretaris Sidang : Erni Yunita, M.Pd.I**

**Penguji Utama : Dra. Istihana, M.Pd**

**Penguji Pendamping I : Drs. Ruswanto, M.Ag**

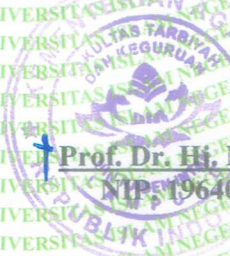
**Penguji Pendamping II : Lisniani Siti Romlah, M.Pd**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

**Prof. Dr. H. Nivya Diana, M.Pd.**

**NIP. 196408281988032002**



*(Handwritten signatures and stamps of the examiners)*

## MOTTO

فَاذْكُرُونِي ۖ أَذْكُرْكُمْ وَاشْكُرُوا لِي وَلَا تَكْفُرُونَ

Maka ingatlah kepada-Ku, Aku pun akan ingat kepadamu,  
Bersyukurlah kepada-Ku, dan Janganlah kamu ingkar kepada-Ku.  
(Q.S. Al-Baqarah (2) : 152)

إِنَّ فِي خَلْقِ السَّمُوتِ وَالْأَرْضِ وَاخْتِلَافِ اللَّيْلِ وَالنَّهَارِ وَالْفُلْكِ الَّتِي تَجْرِي فِي الْبَحْرِ بِمَا  
يَنْفَعُ النَّاسَ وَمَا أَنْزَلَ اللَّهُ مِنَ السَّمَاءِ مِنْ مَّاءٍ فَأَحْيَا بِهِ الْأَرْضَ بَعْدَ مَوْتِهَا وَبَثَّ  
فِيهَا مِنْ كُلِّ دَابَّةٍ وَتَصْرِيفِ الرِّيْحِ وَالسَّحَابِ الْمُسَخَّرِ بَيْنَ السَّمَاءِ وَالْأَرْضِ لَآيَاتٍ  
لِّقَوْمٍ يَعْقِلُونَ

Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, silih bergantinya malam dan siang, bahtera yang berlayar di laut membawa apa yang berguna bagi manusia, dan apa yang Allah turunkan dari langit berupa air, lalu dengan air itu Dia hidupakan bumi sesudah mati (kering)-nya dan Dia sebarkan di bumi itu segala jenis hewan, dan pengisaran angin dan awan yang dikendalikan antara langit dan bumi; sungguh (terdapat) tanda-tanda (keesaan dan kebesaran Allah) bagi kaum yang memikirkankan.

(Q.S. Al-Baqarah (2) : 164)

*“Believe that Allah always give the best for everythings in every breath”*

(Ahmadan Haquridha Yasyada)

## PERSEMBAHAN

Alhamdulillah satu hal telah dapat penulis lalui, salah satu proses pembelajaran telah diselesaikan. Penelitian ini mengajarkanku banyak hal. Belajar sabar dalam menjalani hidup, belajar untuk tegar dikala dilanda masalah yang kecil maupun besar, belajar untuk menghargai orang lain, belajar tentang kebersamaan dan persaudaraan yang saling menguatkan. Penelitian ini kupersembahkan untuk orang-orang yang selalu mendukung dan menyayangi serta membimbingku selama ini, dan tentunya memberikan pelajaran mengenai sebuah arti kehidupan:

1. Orang tua, Abi Yasdi dan Umi Nunik Wulandari yang telah mendukungku baik secara moral maupun materi, menghidupiku hingga saat ini masih dapat terus menjajaki dunia pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi, selalu mengiringi langkahku dan bersamaku dalam keadaan suka dan duka, dua insan hebat yang mengajarkanku makna setiap hal kehidupan, optimis, sabar, menghargai dan menghormati orang lain dan tentunya masih banyak lagi. Juga tak luput dalam proses pembuatan penelitianku. Terimakasih yang tidak cukup dunia ini menampung perasaannya untuk kedua orang tuaku, Abi Umi yang terbaik disetiap aspek hidupku.
2. Adik ter-“*the best*” Ahmadsyah Azzadinejad Yasyada yang selalu *support* dan tak luput harapan doa, semoga selalu dalam bimbingan Allah SWT.
3. Keluarga besarku, dari pihak Abi dan Umi yang selalu menjadikan doa sebagai bekal untukku menuntut ilmu dimanapun kapanpun.
4. Bapak Drs. Ruswanto, M.Ag selaku pembimbing I serta dosen muda dengan intelektual kelas *high* Ibu Listiyani Siti Romlah, M.Pd selaku pembimbing II yang tak lelah mengajarkan dan memberikan bekal didalam dan diluar lingkungan pendidikan, dan selalu memberi *support*, membantu serta membimbing penulis dalam proses pembelajaran sampai titik ini pembuatan skripsi, sehingga karya penulis dapat terselesaikan dengan baik.

5. Teman-teman seperjuangan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah mendukung dan membantu dalam proses pembuatan penelitian pengembangan ini dan harap-harap karya ini dapat terus dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.
6. Almamater tercinta. Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, tempat dimana penulis berjuang menuntut ilmu, dan tempat dimana penulis dapat menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih telah menyediakan fasilitas, sarana dan prasarana untuk menimba ilmu sebanyak-banyaknya sebagai bekal untuk menjalani kehidupan dunia sampai akhirat.



## RIWAYAT HIDUP

Penulis memiliki nama lengkap Ahmadan Haquridha Yasyada, yang merupakan putra sulung dari pasangan abi Yasdi dan umi Nunik Wulandari. Lahir di Bahuga pada tanggal 30 Agustus 2002 yang saat itu bertepatan hari Jumat, hari keberkahan bagi umat Muslim. Penulis memiliki saudara kandung dan merupakan bungsu yang menjadi satu-satunya adik dalam keluarga yaitu Ahmadsyah Azzadinejad Yasyada.

Riwayat pendidikan penulis dimulai dari Raudhatul Athfal (RA) Al-Huda Sritunggal. Kemudian Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) Sritunggal yang sekarang bertransformasi menjadi MIN 4 Way Kanan ditempuh dari tahun 2008 sampai 2014. Dilanjutkan MTs Raudhatul Ulum Sakatiga, Indralaya, Ogan Ilir pada tahun 2014 sampai 2017. Lalu Madrasah Aliyah Negeri Insan Cendekia OKI yang dimulai pada tahun 2017 dan selesai tahun 2020. Pada tahun 2020, dunia diuji dengan datangnya wabah virus *covid-19* yang menyebabkan aktivitas keseharian umat manusia tidak berjalan normal termasuk dalam dunia pendidikan. Namun hal ini tidak membuat penulis menyerah untuk terus melanjutkan apa yang telah menjadi kewajiban sejak kecil yakni untuk terus menimba ilmu. Di tahun yang sama, penulis mengikuti tes UM-PTKIN dan diterima menjadi mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Agama Islam. Pada tanggal 10 Juli 2023, penulis melaksanakan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama kurang lebih 40 hari sampai tanggal 20 Agustus 2023 di Desa Sidomulyo, Kecamatan Mesuji, Kabupaten Mesuji. Pada tanggal 27 Agustus 2023 hingga 6 Oktober 2023 penulis melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMA Muhammadiyah 2 Bandar Lampung.

Sejak menduduki bangku Madrasah Ibtidaiyah penulis telah aktif dan meraih prestasi dalam mengikuti kegiatan-kegiatan intra maupun ekstra di sekolah, diantaranya ialah:

1. Anggota Drum Band MIN 4 Way Kanan
2. Juara 3 MTQ Cabang Tartil Qur'an Tingkat Kecamatan Buay Bahuga

3. Juara 2 MTQ Cabang Tilawah Qur'an Tingkat Kecamatan Buay Bahuga
4. Juara 2 PILDACIL (Dai Cilik) KSM AKSIOMA Tingkat Kabupaten Way Kanan
5. Juara 1 MTQ Cabang Tartil Qur'an KSM AKSIOMA Tingkat Kabupaten Way Kanan
6. Harapan 1 MTQ Cabang Tartil Qur'an KSM AKSIOMA Tingkat Provinsi Lampung
7. Duta Bahasa MTs Raudhatul Ulum Sakatiga, Ogan Ilir, Sumatera Selatan
8. Duta Lingkungan MAN Insan Cendekia OKI, Sumatera Selatan
9. Juara 1 Ranking 1 GAUL PESONA ISLAMI Tingkat Kabupaten Ogan Komering Ilir
10. Harapan 1 Hadroh MINERAL CUP SMAN 6 Palembang Tingkat Provinsi Sum-Sel.



## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, hidayat, serta nikmat sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* pada Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 4 Way Kanan” tepat dengan waktu yang sudah diberikan. Shalawat beserta salam semoga selalu berlimpah curahkan kepada baginda tercinta Nabi Muhammad SAW. Semoga kelak kita sebagai umatnya mendapatkan syafa’at nya di *yaumul qiyamah*. Skripsi ini ditulis dan diselesaikan guna melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung. Atas semua pihak yang turut andil dalam proses penyelesaian proposal penelitian ini, tidak lupa penulis haturkan terimakasih yang tiada tara.

Secara rinci ungkapan terimakasih tersebut disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H Wan Jamaluddin Z, M. As., Ph. D. selaku Rektor UIN Raden Intan Lampung
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Nirva Diana, M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
3. Ibu Dr. Umi Hijriyah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam dan Bapak Dr. Baharudin, M.Pd selaku Sekretaris Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
4. Bapak Drs. Ruswanto, M.Ag selaku pembimbing I dan Ibu Listiyani Siti Romlah, M.Pd selaku pembimbing II, yang selalu sabar dan ikhlas dalam membina dan mengarahkan penulis melalui masukan, kritik, dan saran yang membangun selama proses penyusunan skripsi.
5. Seluruh dosen dan civitas Fakultas Tarbiyah dan Keguruan yang paten dalam memberikan dan mengevaluasi pembelajaran selama ini dengan ikhlas dan tulusnya memberikan ilmu-ilmu di dalam maupun di luar lingkungan kampus.

6. Kepada sahabat-sahabat kelas F angkatan 2020 Jurusan Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.
7. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan UIN Raden Intan Lampung.

Penulis bermunajat kepada Allah SWT agar semua yang turut andil dalam pembuatan skripsi ini yakni, para pembimbing, dosen, sahabat, rekan, selalu dalam lindungan dan mendapat ridho Allah SWT serta kasih sayang baginda Nabi Muhammad SAW. Penulis menyadari bahwa akan sukar untuk membalas jasa satu persatu secara langsung, oleh karena itu melalui doa-lah yang paling mungkin penulis lakukan untuk sedikit membalas jasa-jasa orang yang sangat berarti.

*Akhirul kalam*, penulis meminta ridho kepada Allah SWT dengan terus menerus memuji nama-Nya sehingga penulis dapat menunaikan tugas akhir kuliah ini dengan pertolongan-Nya yang implementasinya melalui kemampuan penulis pribadi.



Bandar Lampung, 16 Maret 2024  
Penulis,

Ahmadan Haquridha Yasyada  
NPM. 2011010251



## DAFTAR ISI

|   |             |
|---|-------------|
| <b>HALAMAN COVER</b> .....                                      |             |
| <b>HALAMAN JUDUL</b> .....                                      | <b>i</b>    |
| <b>ABSTRAK</b> .....  | <b>ii</b>   |
| <b>SURAT PERNYATAAN</b> .....                                   | <b>iv</b>   |
| <b>SURAT PERSETUJUAN</b> .....                                  | <b>v</b>    |
| <b>MOTTO</b> .....  | <b>vi</b>   |
| <b>PERSEMBAHAN</b> .....  | <b>vii</b>  |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b> .....                                      | <b>viii</b> |
| <b>KATA PENGANTAR</b> .....                                     | <b>ix</b>   |
| <b>DAFTAR ISI</b> .....   | <b>xi</b>   |
| <b>DAFTAR TABEL</b> .....                                       | <b>xiii</b> |
| <b>DAFTAR GAMBAR</b> .....                                      | <b>xiv</b>  |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....                                    | <b>xv</b>   |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....                                  | <b>1</b>    |
| A. Penegasan Judul .....  | 1           |
| B. Latar Belakang Masalah.....                                  | 3           |
| C. Identifikasi dan Batasan Masalah.....                        | 10          |
| D. Rumusan Masalah .....  | 11          |
| E. Tujuan Pengembangan .....                                    | 11          |
| F. Manfaat Pengembangan .....                                   | 11          |
| G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan .....               | 12          |
| H. Sistematika Penulisan.....                                   | 18          |
| <b>BAB II LANDASAN TEORI</b> .....                              | <b>21</b>   |
| A. Media Pembelajaran.....                                      | 21          |
| B. <i>RPG Maker MV</i> .....                                    | 26          |
| C. Sejarah Kebudayaan Islam .....                               | 28          |
| D. Teori-teori Model Pengembangan.....                          | 35          |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....                          | <b>37</b>   |
| A. Tempat dan Waktu Penelitian Pengembangan .....               | 37          |
| B. Desain Penelitian Pengembangan .....                         | 37          |
| C. Prosedur Penelitian Pengembangan Model Richey and Klein..... | 39          |
| D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....                    | 43          |
| E. Subjek Uji Coba Penelitian Pengembangan .....                | 44          |
| F. Teknik Pengumpulan Data .....                                | 44          |

|   |           |
|---|-----------|
| G. Instrumen Penelitian.....                        | 48        |
| H. Uji Coba Produk.....                             | 51        |
| I. Teknik Analisis Data.....                        | 51        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b> | <b>53</b> |
| A. Deskripsi Hasil Penelitian Pengembangan.....     | 53        |
| B. Deskripsi dan Analisis Data Hasil Uji Coba ..... | 60        |
| C. Kajian Produk Akhir .....                        | 68        |
| <b>BAB V PENUTUP.....</b>                           | <b>71</b> |
| A. Simpulan.....                                    | 71        |
| B. Rekomendasi.....                                 | 72        |
| <b>DAFTAR RUJUKAN.....</b>                          | <b>75</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>                       | <b>81</b> |



## DAFTAR TABEL

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabel 3.1</b> Spesifikasi Minimum PC/Laptop .....  | 44 |
| <b>Tabel 3.2</b> Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Media.....                                   | 49 |
| <b>Tabel 3.3</b> Kisi-kisi Instrumen Validasi Ahli Materi .....                                 | 50 |
| <b>Tabel 3.4</b> Skala likert validasi kelayakan para ahli .....                                | 52 |
| <b>Tabel 3.5</b> Kriteria kelayakan para ahli.....  | 52 |
| <b>Tabel 4.1</b> Langkah-langkah memulai sebuah <i>project</i> .....                            | 54 |
| <b>Tabel 4.2</b> Langkah-langkah pengerjaan <i>game</i><br>“ <i>SKI Skripsi Project</i> ” ..... | 55 |
| <b>Tabel 4.3</b> Hasil sebelum dan sesudah evaluasi produk.....                                 | 59 |
| <b>Tabel 4.4</b> Saran dan perbaikan pada produk dari ahli materi .....                         | 60 |
| <b>Tabel 4.5</b> Hasil validasi ahli materi .....   | 61 |
| <b>Tabel 4.6</b> Saran dan perbaikan pada produk dari ahli media.....                           | 63 |
| <b>Tabel 4.7</b> Hasil validasi ahli media.....   | 64 |
| <b>Tabel 4.8</b> Hasil pre-test dan post-test peserta didik .....                               | 67 |



## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| <b>Gambar 3.1</b> Langkah-langkah penelitian dan pengembangan menurut Richey and Klein ..... | 39 |
| <b>Gambar 4.1</b> Diagram Validasi Ahli Materi.....  | 62 |
| <b>Gambar 4.2</b> Diagram Validasi Ahli Media.....   | 66 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|   |            |
|---|------------|
| <b>LAMPIRAN 1 KISI-KISI INSTRUMEN</b>               |            |
| ANGKET VALIDASI.....                                | 83         |
| <b>LAMPIRAN 2 LEMBAR EVALUASI UNTUK</b>             |            |
| AHLI MATERI .....                                   | 85         |
| <b>LAMPIRAN 3 LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA</b>  | 88         |
| <b>LAMPIRAN 4 SOAL PRE-TEST DAN POST-TEST .....</b> | 91         |
| <b>LAMPIRAN 5 LEMBAR ANGKET HASIL VALIDASI</b>      |            |
| AHLI MATERI .....                                   | 96         |
| <b>LAMPIRAN 6 LEMBAR ANGKET HASIL VALIDASI</b>      |            |
| AHLI MEDIA.....                                     | 98         |
| <b>LAMPIRAN 7 VALIDASI AHLI MATERI .....</b>        | 100        |
| <b>LAMPIRAN 8 VALIDASI AHLI MEDIA.....</b>          | 101        |
| <b>LAMPIRAN 9 NILAI PRE-TEST DAN POST-TEST</b>      |            |
| PESERTA DIDIK.....                                  | 102        |
| <b>LAMPIRAN 10 SURAT KETERANGAN</b>                 |            |
| TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN ...                   | 103        |
| <b>LAMPIRAN 11 DOKUMENTASI .....</b>                | <b>104</b> |
| <b>LAMPIRAN 12 SURAT KETERANGAN</b>                 |            |
| BEBAS PLAGIASI .....                                | 105        |
| <b>LAMPIRAN 13 LEMBAR HASIL PERSENTASE</b>          |            |
| TURNITIN .....                                      | 106        |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Penegasan Judul

Dalam rangka mencegah inferensi menyimpang dari segala yang termuat dalam proposal penelitian ini. Maka sejak awal akan penulis paparkan penegasan judul yang hendak diteliti oleh penulis, yakni **“Pengembangan Media Pembelajaran RPG (Role Playing Game) Maker MV pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 4 Way Kanan”**.

Berikut istilah-istilah yang perlu ditegaskan dari penelitian ini:

#### 1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Muhammad Hasan adalah segala sesuatu yang dimanfaatkan sebagai penghubung dari pemberi materi yakni seorang guru kepada penerima materi yakni peserta didik dengan tujuan merangsang pemikiran supaya lebih meningkat motivasi dan kepercayaan dirinya sehingga dapat ikut serta dalam kegiatan pembelajaran dengan maksimal dan optimal.<sup>1</sup>

Media pembelajaran dengan menerapkan pemanfaatan teknologi memiliki istilah lain yang padanan katanya ialah *mobile learning* yang tentunya diperuntukkan sebagai penyempurna dan penyeimbang pembelajaran di era globalisasi saat ini serta membuka ruang untuk para peserta didik mengulas kembali pelajaran yang telah dipelajari dimana saja dan kapan saja.<sup>2</sup>

Dari pemaparan materi diatas, penulis menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang sifatnya memiliki manfaat dalam menjembatani sampainya ilmu dari seorang guru kepada para peserta didik, baik media pembelajaran itu dalam

---

<sup>1</sup> Hasan Muhammad et al., "Media Pembelajaran," *Tahta Media Group*, (2021) hal. 29.

<sup>2</sup> Gian Dwi Oktiana, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015," *Skripsi UNY 151* (2015) hal. 10–17.

bentuk fisik apapun. Seiring majunya teknologi, tentu media pembelajaran mengalami perkembangan supaya tetap dapat digunakan dan membuat para peserta didik tertarik untuk tetap belajar dimanapun kapanpun.

## 2. **RPG Maker MV**

RPG sendiri merupakan singkatan dari *Role Playing Game* yang memiliki arti permainan peran. Setiap *game-game* RPG yang dikembangkan oleh para *developer*-nya pemain *game* akan bermain dengan cara memainkan peran sebagai *role model* atau tokoh utama dalam *game* tersebut yang akan mengikuti alur cerita permainan. Selain tokoh utama terdapat pula NPC (*Non Playable Character*) yang merupakan karakter didalam *game* namun tidak dapat dimainkan atau biasa disebut sebagai figuran saja. Adapula *skill* (kemampuan) yang dapat berkembang karena ditambah dengan cara mengikuti alur dan menyelesaikan *quest-quest* tertentu. *RPG Maker MV* adalah mesin atau aplikasi pembuat *game role play* dua dimensi. Hingga saat ini sudah ada 7 versi *RPG Maker*, yaitu: *Sim RPG Maker 95*, *RPG Maker 2000*, *RPG Maker 2003*, *RPG Maker XP*, *RPG Maker VX*, *RPG Maker VX Ace* dan *RPG Maker MV*. Versi yang akan dipakai oleh penulis kali ini merupakan versi yang terbaru, dimana versi terbarunya memiliki kelebihan diantaranya ialah memiliki gambar yang lebih halus daripada versi kakak-kakaknya, dan bagi pemula versi terbarunya lebih mudah untuk dipelajari.<sup>3</sup>

## 3. **Sejarah Kebudayaan Islam**

Sejarah kebudayaan Islam adalah cerita yang menyangkut proses berubahnya sikap ataupun tabiat menjadi terus lebih baik, setelah melewati dan mengalami *story* atau cerita pada masa lampau dari mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam. Didalam sejarah kebudayaan Islam itu sendiri tentu tidak lepas dari kisah *nabiyullah* Muhammad SAW dan para sahabat-sahabatnya, dan juga

---

<sup>3</sup> Richard Mh, Petrus Sokibi, and Denny Martha, "the Adventure of Sachi" Menggunakan Engine Rpg Maker Mv," *Jurnal Digit* 8, no. 2 (2018) hal. 185–196.

cerita-cerita terkait para tokoh Islam lainnya. Mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam ini juga merupakan mata pelajaran khusus yang tidak akan ditemukan pada lembaga sekolah umum, karena hingga saat ini hanya tersedia ketika peserta didik menempuh pendidikan di lembaga-lembaga madrasah yang kurikulum materinya dibuat oleh kementerian agama.<sup>4</sup>

## B. Latar Belakang Masalah

Aktivitas pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dikerjakan oleh guru dan peserta didik dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Untuk mencapai hal tersebut, peserta didik dituntut untuk merasakannya secara langsung. Pengalaman langsung itu didapatkan dari interaksi antara peserta didik dan lingkungan belajarnya termasuk didalamnya proses pembelajaran. Jika hal tersebut terjadi pada peserta didik, maka akan memiliki memori atau ingatan yang lebih kuat karena mereka merasakan sendiri secara langsung proses pengalaman belajarnya. Keterlibatan peserta didik yang aktif ini dapat ditunjang yakni dengan memilih media pembelajaran yang cocok dan sesuai sehingga nantinya akan berdampak pada motivasi belajar peserta didik. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan beragam akan berdampak kerinduan saat proses pembelajaran pada peserta didik, hal ini disebabkan karena kelas yang disuguhkan oleh guru tersebut menggunakan media pembelajaran yang bermacam-macam variasinya sehingga menciptakan suasana kelas yang baru, lengkap dengan inovasi dan kreasi.<sup>5</sup> Peserta didik akan memberikan ruang khusus pada memorinya untuk proses pembelajaran yang berkesan.

Permasalahan yang kerap hadir dalam dunia pendidikan yaitu proses pembelajaran yang lemah. Dalam kegiatan pembelajaran, peserta didik mayoritas belajar secara teori. Kegiatan belajar mengajar di kelas lebih mengarah kepada *skill*

---

<sup>4</sup> Suhari dan Aslan, "Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam", (2018) hal.

<sup>5</sup> Hasan et al., "Media Pembelajaran". *Tahta media group*. (2021) hal. 26.



peserta didik dalam memahami materi pembelajaran. Sedangkan materi-materi yang disampaikan secara teori tersebut kurang dilakukannya penerapan kedalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut berdampak kepada kurangnya pemahaman peserta didik terhadap apa yang sudah dipelajarinya. Dalam pembelajaran, hadirnya seorang pendidik diharapkan mampu menumbuh kembangkan potensi dan kreatifitas peserta didiknya. Sehingga para peserta didik dapat memiliki pengetahuan baik secara teori atau kognitif, afektif, dan psikomotorik yakni dengan mempraktikannya untuk masa depan di masa perkembangan zaman.<sup>6</sup>

Untuk beberapa alasan peserta didik tidak begitu vokal mengenai ketidaksukaan pada pembelajaran di kelas yang pada prosesnya monoton, padahal persentasenya menunjukkan demikian. Penulis berpikir itu benar karena para peserta didik dapat melakukan hal lain yang bermanfaat selama pembelajaran berlangsung dibandingkan hanya diam dan membuat para peserta didik merasa bosan dan tidak memberikan perhatian terhadap materi yang disampaikan, sehingga pembelajaran tidak tercerna dengan baik.

Media pembelajaran sudah pasti menjadi unsur yang harus ada dalam pembelajaran. Karena media pembelajaran adalah sumber belajar yang menjembatani materi yang disampaikan guru kepada peserta didik, memperkaya wawasan peserta didik dengan berbagai jenis medianya. Penggunaan media pembelajaran mampu menumbuh kembangkan minat belajar sesuatu yang baru pada diri peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran yang menarik, akan merangsang peserta didik di dalam proses pembelajarannya. Pengelolaan alat bantu dalam pembelajaran begitu dibutuhkan pada lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran juga selama ini sudah membantu para guru dan peserta didik dalam proses

---

<sup>6</sup> Nurrita Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah, Dan Tarbiyah*. Vol. 03. (2018) hal. 171–87.

pembelajaran.<sup>7</sup> Dalam dunia yang terus berkembang ini, para guru juga harus bisa mengembangkan media pembelajaran yang menarik dan dapat membuat para peserta didiknya aktif dalam memahami materi yang disampaikan. Oleh karena itu pemilihan media pembelajaran yang cocok dan sesuai perlu dilakukan oleh guru, demi tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Salah satu media pembelajaran yang mampu membuat para peserta didiknya aktif dan jauh dari kata jenuh ialah dengan permainan atau gamifikasi, jika peserta didik tersebut tidak memberikan perhatian penuh dalam pembelajaran, maka dia kalah dalam permainan atau tidak mendapatkan poin.<sup>8</sup> Hal tersebut akan membuat para peserta didik antusias dalam mengikuti alur pembelajaran sehingga materi tersampaikan secara optimal.

Permainan (*game*) merupakan salah satu diantara sarana hiburan yang populer dan digemari banyak orang (Wahyuni & Andiyoko, 2019). Di zaman modern ini, setiap anak pasti menyukai permainan (*game*), baik itu di komputer maupun di ponsel (android). Mereka mengklaim bahwa permainan (*game*) dapat digunakan sebagai alat *refreshing* agar tidak bosan saat belajar. Namun kenyataannya, mereka lebih banyak bermain *game* dibandingkan belajar dan sering kali membawa laptop ke sekolah hanya untuk bermain *game*. *Game* hadir dalam berbagai variasi, mulai dari mobile, desktop, hingga website, dan dapat dimainkan baik secara *online* maupun *offline*. Selain itu juga didukung dengan kemajuan teknologi terkini yang membuat permainan semakin mudah diakses.<sup>9</sup>

Permainan (*game*) masih sering dipandang masyarakat sebagai media hiburan semata dibandingkan media pembelajaran. Kebanyakan peserta didik di sekolah berpikiran sama, karena mereka jarang menemukan permainan (*game*) sebagai alat atau media untuk memahami suatu materi pelajaran.

---

<sup>7</sup> Ibid.

<sup>8</sup> Kalr Kapp, Lucas Blair, and Rich Mesch, "The Gamification of Learning and Instruction. Fielbook," (2014) hal. 11–27.

<sup>9</sup> Softina Atma Waritsuni, "Desain Dan Uji Coba *Game* Edukasi Berbasis Role Playing *Game* (RPG) Pada Materi Kimia Unsur," 2023, hal. 1.

Oleh karena itu, perlu dikembangkan *game* edukatif yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran untuk memperkaya wawasan pengetahuan dan variasi belajar sejarah kebudayaan Islam peserta didik.<sup>10</sup>

Terdapat asumsi dalam masyarakat bahwa peserta didik pada umumnya tidak suka mengerjakan suatu hal sehari-hari dalam waktu yang lama, akan tetapi mereka rela menghabiskan begitu banyak waktu untuk *game*.<sup>11</sup> *Game* mampu memberikan setidaknya 3 (tiga) *benefit* yakni dalam ranah psikologi yang mencakup emosional, keterampilan, dan sosial sehingga menumbuhkan dan meningkatkan tingkat motivasi peserta didik dalam mempelajari materi. Kurangnya motivasi peserta didik dalam pembelajaran yang monoton akan menyebabkan masalah seperti: kurang bahkan hilangnya motivasi belajar. Salah satu solusi yang mampu mengatasi masalah ini ialah dengan menerapkan prosedur yang telah dibuat dalam sebuah *game* pada pengembangan media pembelajaran atau lebih dikenal dengan gamifikasi.<sup>12</sup>

Sejak tahun 2010 tren gamifikasi muncul, gamifikasi sendiri memiliki makna “pemanfaatan elemen dalam bentuk desain *game* dengan tujuan memotivasi perilaku pemainnya dengan konteks *non-game*”. Gamifikasi dapat pula dipresentasikan dengan pengintegrasian elemen *game* dengan *software non-game* untuk pengalaman pemain. Gamifikasi sudah banyak diterapkan pada banyak domain yang beragam beberapa tahun terakhir. Telah diprediksi bahwa akan lebih dari 50% perkumpulan atau organisasi yang menjalankan proses gamifikasi sebagai langkah inovasi pada tahun 2015, hal ini disebabkan karena gamifikasi memberikan *feedback* yang cepat,

---

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> Jusuf Heni, “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran,” *Jurnal TICOM (Technology of Information and Communication)*. Vol. 5. Jakarta. (2016) hal. 1.

<sup>12</sup> Yaniaja Aryo Kusuma, Wahyudrajat Hendra, Devana Viola Tashya, “Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi,” *Jurnal ADIMAS: Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021) hal. 22–30, <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>.

tujuan yang tidak rancu atau jelas, dan menghadirkan tugas-tugas yang memacu motivasi para pemainnya.

Gamifikasi mempunyai sebagian elemen yang sama manfaatnya dengan teori behavioris, seperti tugas kecil yang menyicil, *feedback* langsung, dan tantangan yang sifatnya progresif atau bertahap. Gamifikasi pendidikan memiliki usul perealisasi sistem aturan layaknya sebuah *game* atau permainan, pengalaman dalam bermain juga peran budaya dalam membentuk sikap peserta didik.<sup>13</sup> Dalam sebuah *game*, umumnya memberikan kesempatan kepada pemainnya untuk bermain lagi dan kembali ketika kalah, ketika membuat kesalahan maka dapat diperbaiki. Kegagalan inilah yang bisa jadi membuat para peserta didik termotivasi untuk mencoba lagi dan lagi tanpa rasa takut untuk gagal. Inti dari gamifikasi ini tidak hanya berfokus dan bertumpu pada teknologi saja, akan tetapi juga pada lingkungan belajar yang beragam dan sebuah penghargaan. Semuanya sama-sama memiliki tujuan untuk menumbuh kembangkan motivasi belajar peserta didik dan mencapai tingkat antusias yang tinggi dalam pembelajaran. Gamifikasi dalam pendidikan telah dirancang sedemikian rupa dengan baik melalui cara menawarkan kesempatan dan peluang yang terus berkelanjutan untuk mengembangkan para peserta didik dengan sejumlah *feedback*, dan tugas detail yang kompleks untuk diselesaikan oleh masing-masing individu. Dalam sebuah penelitian dan literatur didapatkan bahwa gamifikasi saat ini masih dalam tahap awal. Semenjak *game* dimasukkan ke dalam lingkungan belajar, beberapa rangka disusulkan agar dapat digunakan dan didesain. Berupa 4 (empat) macam kriteria hasil pembelajaran yang mungkin ada didalam sebuah *game*, yaitu: hasil kognitif, afektif, dan komunikatif.<sup>14</sup>

Pemaparan alasan terkait gamifikasi diatas membuat argumen bahwa gamifikasi atau simulasi membuat semua orang akan menyukainya bukanlah argumen yang efektif. Akan jauh lebih baik untuk membuat argumen dengan kalimat bahwa

---

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> Ibid.

gamifikasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan peningkatan kinerja atau peluang untuk penerapan langsung pengetahuan yang telah disampaikan.

Selain itu, mengikuti alur perkembangan zaman yang merupakan sebuah keniscayaan atau tidak dapat dihindarkan dari kehidupan sehari-hari. Sehingga perkembangan teknologi ini harus dimanfaatkan sebaik dan seoptimal mungkin, sebelum kita yang dimanfaatkannya. Menurut penulis pengembangan media pembelajaran gamifikasi ini merupakan langkah yang tepat untuk merealisasikan penjelasan tersebut. Penjelasan terkait pentingnya pengembangan ilmu dalam perkembangan zaman saat ini diperkuat oleh firman Allah SWT pada QS. Ali-Imran ayat 190-191 yang berbunyi:

إِنَّ فِيَّ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ وَاٰخِرِ تِلْكَ اٰيٰتِ لِيَّ

وَالنَّهَارِ لَاٰيٰتٍ لِّاُولِي الْاَلْبَابِ ۙ ۱۹۰

الَّذِيْنَ يَذْكُرُوْنَ اللّٰهَ قِيَامًا وَقُعُوْبًا وَعَلٰى جُنُوْبِهِمْ ۙ

وَيَتَفَكَّرُوْنَ فِيَّ خَلْقِ السَّمٰوٰتِ وَالْاَرْضِ رَبَّنَا مَا

خَلَقْتْ هٰذَا بَاطِلًا ۙ سُبْحٰنَكَ فَقِنَا عَذَابَ النَّارِ ۙ ۱۹۱

Artinya: Sesungguhnya dalam penciptaan langit dan bumi, dan pergantian malam dan siang terdapat tanda-tanda (kebesaran Allah) bagi orang yang berakal (190). (yaitu) orang-orang yang mengingat Allah sambil berdiri, duduk atau dalam keadaan berbaring, dan mereka memikirkan tentang penciptaan langit dan bumi (seraya berkata), "Ya Tuhan kami, tidaklah Engkau menciptakan semua ini sia-sia; Mahasuci Engkau, lindungilah kami dari azab neraka. (191).

Mereka adalah orang-orang yang senantiasa mengingat Allah dalam kondisi apapun. Baik dalam kondisi berdiri, duduk maupun berbaring. Dan mereka juga senantiasa menggunakan akal pikiran mereka untuk memikirkan penciptaan langit dan bumi. Mereka pun berkata, "Wahai Rabb, Engkau tidak menciptakan makhluk yang sangat besar ini untuk bersenda

gurau. Mahasuci Engkau dari senda gurau. Maka jauhkanlah kami dari azab Neraka, dengan cara Engkau bimbing kami kepada perbuatan-perbuatan yang baik dan Engkau lindungi kami dari perbuatan-perbuatan yang buruk.<sup>15</sup>

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat mudah membuat para peserta didik merasa jenuh atau bosan. Karena sejarah menceritakan sebuah cerita yang telah terjadi di masa lampau dan telah lalu, sehingga tidak perlu lagi dibahas keeksistensiannya. Sampai saat ini, kata peserta didik jika ditambah dengan kata sejarah maka akan menghasilkan kata mengantuk. Untuk mengingat segala sesuatu yang menyangkut sejarah ini, pada akhirnya yang dilakukan oleh guru ialah menerapkan metode hafalan kepada para peserta didiknya. Hal ini menandakan bahwa guru sangat menekankan pembelajaran pada ranah kognitif peserta didiknya pada mata pelajaran sejarah, dimana seharusnya guru mampu mengemas materi pembelajaran sejarah ini dengan baik supaya materi yang disampaikan dapat tersalurkan dengan baik. Peserta didik mempelajari masa lalu bukan untuk masa lalu, akan tetapi mempelajari masa lalu untuk masa kini dan nanti. Begitulah penjelasan yang dijabarkan oleh M. Hanafi dalam buku pembelajaran sejarah kebudayaan Islam.<sup>16</sup>

Oleh karena itu penulis membuat terobosan didalam dunia pembelajaran, dengan menyatukan komponen pembelajaran sejarah kebudayaan Islam dengan media pembelajaran gamifikasi. *Game* ini dirancang dan dibuat menggunakan *game engine RPG Maker MV* yang didalamnya terdapat *system event script*, *event* yang telah dibuat dan dirancang didalam permainan dapat diinputkan sebuah *script* atau narasi yang sesuai dengan kebutuhan.<sup>17</sup> Dengan harapan supaya peserta didik tidak lagi merasa jenuh saat proses

---

<sup>15</sup><https://tafsirweb.com/37646-surat-ali-imran-ayat-190-191.html>. *Link diakses pada 26 November 2023.*

<sup>16</sup> Suhari dan Aslan, *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, (2018) hal. 44-45.

<sup>17</sup> Sanwasih Moch et al., "Perancangan Aplikasi Simulasi *Game* Petualangan Jelajah" *Jurnal Maklumatika* Vol. 4, no. 2. (2018).

pembelajaran khususnya sejarah kebudayaan Islam yang selama ini mayoritas guru menyampaikan hanya melalui lisan dan menyebabkan timbulnya masalah diatas, dan juga untuk membuktikan bahwa gamifikasi dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan peningkatan kinerja atau peluang untuk penerapan langsung pengetahuan yang telah disampaikan.

### C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat diidentifikasi masalah sebagai dasar penelitian sebagai berikut:

1. Pada Peserta Didik
  - a. Hasil pre-test menunjukkan bahwa peserta didik kelas V MIN 4 Way Kanan belum dapat memahami materi sejarah kebudayaan Islam.
  - b. Rendahnya minat belajar peserta didik menggunakan bahan ajar yang tersedia.
  - c. Kurangnya kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran.
2. Bahan Ajar
  - a. Kurang maksimalnya pemanfaatan kemajuan teknologi digital dalam proses pembelajaran.
  - b. Belum ada aplikasi pembelajaran yang digunakan untuk proses pembelajaran khususnya yang menggunakan *RPG (Role Playing Game) Maker MV*.

Dari identifikasi masalah tersebut, penulis membatasi masalah-masalah yang ada. Batasan masalah penelitian ini adalah pada:

1. Pengembangan media pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* dapat digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Penilaian kelayakan media pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* dengan memerhatikan hasil penilaian beberapa validator. Seperti ahli media dan juga ahli materi.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah dipaparkan diatas dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur dalam mengembangkan *game* menggunakan *RPG (Role Playing Game) Maker MV* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam?
3. Apakah media pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* dapat memperkaya wawasan pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi perang badar, uhud, dan khandaq?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan prosedur dalam membuat *game* menggunakan *RPG (Role Playing Game) Maker MV* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
2. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam.
3. Menganalisis bahwa media pembelajaran *RPG (Role Playing Game) Maker MV* dapat memperkaya pengetahuan peserta didik terhadap mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi perang badar, uhud, dan khandaq.

#### **F. Manfaat Pengembangan**

Manfaat dari penelitian ini diantaranya adalah:

1. Secara teoritik keilmuan
  - a. Untuk memperkaya memori keilmuan dan pemahaman.
  - b. Sebagai bentuk sumbangsih penulis kepada dunia karya tulis ilmiah tentang pengembangan media pembelajaran *RPG Maker MV* terhadap mata



pelajaran sejarah kebudayaan Islam di MIN 4 Way Kanan.

2. Secara praktis
  - a. Bermanfaat untuk para guru dan peserta didik bahwa media pembelajaran dapat dikembangkan melalui gamifikasi salah satunya menggunakan *RPG Maker MV* dan tentunya dengan langkah-langkah yang tidak sulit.
  - b. Sebagai bahan referensi dan acuan ketika pada penelitian-penelitian berikutnya menggunakan judul atau menyangkut materi terkait pengembangan media pembelajaran gamifikasi dan *RPG Maker MV*.

### **G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Sesuai dengan pokok permasalahan yang dibahas, penelitian yang diangkat ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *RPG Maker MV* pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di MIN 4 Way Kanan” sejauh pengamatan penulis belum ada yang mengamati dan meneliti tentang penelitian ini. Meskipun demikian, penulis menemukan beberapa karya tulis ilmiah yang relevan dengan tema penelitian ini, yaitu tentang pengembangan media pembelajaran dan *RPG Maker MV* yang dikaji dan diteliti oleh penulis masa lampau, diantaranya adalah sebagai berikut:

*Pertama*, jurnal yang ditulis oleh Teni Nurrita (2018), Mahasiswi Universitas Muhammadiyah Jakarta. Tentang “Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan hadirnya media pembelajaran adalah proses pembelajaran menjadi menarik dan cenderung mudah sehingga para peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan baik, efisiensi belajar peserta didik akan mengalami peningkatan karena pembelajaran yang sesuai dengan tujuannya, meningkatkan konsentrasi peserta didik dalam pembelajaran karena media pembelajaran yang unik dan sesuai dengan kebutuhan para peserta didik, meningkatkan perhatian dan motivasi peserta didik terhadap pelajaran, tentu

juga memberikan pengalaman belajar yang sebelumnya belum pernah dialami oleh para peserta didik, membuat para peserta didik terlibat aktif dalam pembelajaran secara langsung sehingga dapat meningkatkan kreativitas dan potensi yang dimiliki peserta didik.<sup>18</sup> Hal yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian penulis adalah pada objek penelitiannya, dimana penelitian ini menjadikan “Hasil belajar siswa” sebagai objek penelitiannya, sedangkan penulis menggunakan pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai objek penelitiannya. Adapun yang menjadi persamaan pada penelitian kami ialah pada variabel bebasnya yang sama-sama pengembangan media pembelajaran.

*Kedua*, jurnal yang ditulis oleh Wiwin Yuliani dan Nurmauli Banjarnahor (2021), Mahasiswi IKIP Siliwangi yang berlokasi di Kota Cimahi Jawa Barat. Tentang “Metode Penelitian Pengembangan (RnD) dalam Bimbingan dan Konseling”. Hasil pembahasan pada jurnal ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana langkah-langkah metode penelitian *Research and Development* (RnD) model Borg and Gall dalam bimbingan konseling. Didapatkan hasil penelitian bahwa model Borg and Gall mempunyai 10 tahapan penelitian. Dari tahapan-tahapan tersebut dapat dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan dan tujuan penelitian yang diinginkan. Dalam implementasi kepada bimbingan dan konseling, metode penelitian pengembangan ini bisa digunakan dalam upaya pengembangan sebuah produk diantaranya: modul, media, program, rencana pelaksanaan layanan atau instrumen penelitian BK.<sup>19</sup> Perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis ialah pada variabel terikatnya, dimana pada penelitian mahasiswi IKIP diatas menggunakan Bimbingan dan Konseling sebagai variabel terikatnya, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan penulis

---

<sup>18</sup> Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat: Jurnal ilmu-ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah, dan Tarbiya*, Vol. 3. (2018). hal. 171.

<sup>19</sup> Yuliani, Wiwin and Banjarnahor, Nurmauli. “Metode Penelitian Pengembangan (RnD) Dalam Bimbingan Dan Konseling” 5, no. 3 (2021): Hal. 111, <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.

menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam sebagai variabel terikatnya. Adapun persamaanya ialah terletak pada metode penelitian yang sama-sama menggunakan metode penelitian dan pengembangan (RnD).

*Ketiga*, jurnal yang ditulis oleh Efi Ika Febriandari, Bambang Yulianto, dan Wahyu Sukartiningsih (2016), ketiga insan tersebut merupakan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Dasar Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya. Tentang “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MODEL *ROUND TABLE* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENULIS CERITA SISWA KELAS IV SD”. Setelah dilakukan penelitian diperoleh bahwa proses dan kualitas media komik dalam kegiatan belajar mengajar model *round table* guna terus meningkatkan kemampuan para peserta didik, pemecahan suatu masalah sosial berdasarkan pengalaman dan pengetahuan yang dimilikinya. Setelah dipaparkan persentase hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian tersebut membuktikan media komik dalam kegiatan belajar mengajar model *round table* yang telah dikembangkan berjalan dengan baik dan benar.<sup>20</sup> Hal yang menjadi pembeda antara penelitian ini dengan penelitian penulis ialah media pembelajaran yang digunakan, dimana penelitian ini menggunakan komik sebagai media yang dikembangkan, sedangkan penulis menggunakan media pembelajaran *game RPG Maker MV* untuk dikembangkan. Persamaan antara penelitian kami ialah terletak pada variabel bebas yang sama-sama mengembangkan sebuah media pembelajaran.

*Keempat*, jurnal yang ditulis oleh Riri Okra (2019), Mahasiswi Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer IAIN Bukittinggi. Tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA di SMPN 3 Kecamatan Pangkalan”. Hasil penelitian yang ia dapatkan ialah bahwa media pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sebuah pembelajaran, buku termasuk

---

<sup>20</sup> Febriandari Efi Ika, Yulianto Bambang, and Sukartiningsih Wahyu, “Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Model *Round Table* Pendidikan Dasar, Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya Email : Efi.Ika.F@gmail.Com” 2, no. 3 (2016) hal. 297.

kedalam pembahasan penulis kali ini yang merupakan salah satu media pembelajaran. Tuntutan untuk masa perkembangan zaman seperti sekarang ini ialah buku harus bisa ditampilkan dan digunakan kapanpun dimanapun, untuk membuat tuntutan ini menjadi praktis diperlukan usaha pemanfaatan teknologi seperti memanfaatkan *smartphone* untuk menunjang proses belajar mengajar. Pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini ialah mengembangkan media pembelajaran dalam bentuk *e-book* menggunakan sigil.<sup>21</sup> Dari kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini dapat diambil benang merah bahwa perbedaannya dengan penelitian yang hendak penulis lakukan ialah terletak pada media pembelajaran yang hendak dikembangkan, dimana penelitian ini mengembangkan media pembelajaran Digital IPA sedangkan yang hendak penulis kembangkan ialah media pembelajaran *RPG Maker MV*. Adapun persamaannya ialah penelitian kami menggunakan metode penelitian *Research and Development (RnD)*.

*Kelima*, jurnal maklumatika yang ditulis oleh Moch Sanwasih dan Hasan Siddiq (2018), Mahasiswa Prodi Teknik Informatika Universitas Islam Attahiriyah Jakarta. Tentang “Perancangan Aplikasi Simulasi *Game* Petualangan Jelajah Indonesia menggunakan *RPG Maker MV*”. Hasil pembahasan pada jurnal ini bertujuan untuk mengedukasi para pembaca bahwa Indonesia memiliki berbagai macam bangunan bersejarah seperti candi borobudur, prambanan, candi sewu, monumen nasional (monas), menara siger, dan hutan Kalimantan. Penelitian ini juga memaparkan tentang bagaimana langkah-langkah bagaimana cara membuat *game* edukasi dengan mudah yang dapat dilakukan menggunakan berbagai macam *software* yang salah satunya ialah menggunakan *RPG Maker MV*.<sup>22</sup> Pembeda antara penelitian ini dengan penelitian penulis ialah pada materi yang diinput kedalam *gamenya*, dimana pada

---

<sup>21</sup> Riri Okra, “Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan” Vol. 4. *e-journal IAIN Bukittinggi*. (2019) hal. 121.

<sup>22</sup> Sanwasih et al., “Perancangan Aplikasi Simulasi *Game* Petualangan Jelajah Indonesia Menggunakan *RPG Maker MV*.” Vol. 4. *Jurnal Maklumatika Universitas Islam Attahiriyah*. Jakarta. (2018) hal. 142.

penelitian mahasiswa universitas Islam Attahiriyah ini menggunakan materi jelajah Indonesia, sedangkan penelitian yang hendak dilakukan penulis menggunakan materi Sejarah Kebudayaan Islam. Adapun persamaanya ialah terletak pada *software* yang kami gunakan yaitu menggunakan *RPG Maker MV*.

*Keenam*, jurnal pembelajaran inovatif Universitas Negeri Jakarta yang ditulis oleh Listiyani Siti Romlah (2022), dosen di UIN Raden Intan Lampung. Tentang “Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Biola Komunitas Musik Taman Suropati”. Penelitian yang telah dilakukan mendapatkan hasil bahwa teknologi video pembelajaran yang dikembangkan untuk bermain biola dapat tergolong baik. Maksud dari penelitian ini bagi para pemula biola di komunitas musik Taman Suropati adalah memberikan sumber belajar mandiri. Media pembelajaran ini bertujuan agar pembelajaran biola menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu, pengembang media lain juga dapat menjadikan media video pembelajaran tersebut sebagai motivasi dan referensi untuk menciptakan karya yang lebih baik.<sup>23</sup> Hal yang menjadi persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian ini adalah sama-sama pengembangan media pembelajaran, dan perbedaan pada penelitian kami ialah penelitian ini mengembangkan video pembelajaran sedangkan penelitian penulis mengembangkan media pembelajaran gamifikasi.

*Ketujuh*, jurnal pembelajaran yang ditulis oleh Muhammad Agi Sahriza Daan Nur dkk. (2023), mahasiswa Universitas Lambung Mangkurat. Tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Materi CSS Dasar”. Penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan gamifikasi pada materi dasar CSS. Pendekatan pembelajaran dengan gamifikasi dapat membuat proses belajar menjadi menarik dan

---

<sup>23</sup> Romlah, Listiyani Siti. “Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Biola Komunitas Musik Taman Suropati,” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 5, no. 2 (2022): hal. 1, <https://doi.org/10.21009/jpi.052.01>.

menyenangkan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran termasuk valid, dengan nilai validitas materi dalam kategori sangat valid dan nilai validitas media dalam kategori sangat valid. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis web dengan pendekatan gamifikasi pada materi CSS dasar dinyatakan dapat digunakan untuk uji coba.<sup>24</sup> Hal yang menjadi persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, dan perbedaan pada penelitian kami ialah penelitian ini menginputkan materi CSS Dasar sedangkan penelitian penulis menginputkan materi Sejarah Kebudayaan Islam.

*Kedelapan*, tesis yang ditulis oleh Krisprabawa Dwi Priambada (2022), mahasiswa program pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Tentang “Desain Pembelajaran Menggunakan Gamifikasi untuk Pembelajaran Jaringan Komputer”. Penelitian yang bertujuan untuk merancang juga mengembangkan perangkat pembelajaran berbasis gamifikasi mendapatkan hasil penelitian bahwa membuat desain pembelajaran jaringan komputer dengan teknik gamifikasi dan *e-learning* merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat membantu merangsang minat belajar peserta didik.<sup>25</sup> Hal yang menjadi persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, dan perbedaan pada penelitian kami ialah penelitian ini ditujukan untuk pembelajaran jaringan komputer sedangkan penelitian penulis ditujukan untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

*Kesembilan*, jurnal teknik mesin, industri, elektro, dan informatika yang ditulis oleh Akhiles Shyantica Wisnumurti dkk. (2023), mahasiswa-mahasiswa Sekolah Tinggi Ilmu

---

<sup>24</sup> Muhammad Agi et al., “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Materi CSS Dasar” 3 (2023): 48–59, <https://doi.org/10.20527/cetj.v3i2.10700>.

<sup>25</sup> Krisprabawa Dwi Priambada, “GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER: STUDI KASUS DI INDONESIA GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER” (Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2022).

Komputer Yos Sudarso. Tentang “Penerapan Gamifikasi pada Huruf dan Angka untuk Anak Usia Dini berbasis Andorid”. Penelitian yang bertujuan untuk menambah wawasan dan pemahaman terkait huruf dan angka pada anak usia dini mendapatkan hasil penelitian bahwa aplikasi pengembangan media pembelajaran yang telah dibuat membantu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman serta motivasi para peserta didik, khususnya pada materi huruf dan angka.<sup>26</sup> Hal yang menjadi persamaan antara penelitian penulis dengan penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi, dan perbedaan pada penelitian kami ialah penelitian ini ditujukan untuk pembelajaran huruf dan angka bagi anak usia dini, sedangkan penelitian penulis ditujukan untuk pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam.

Dari beberapa referensi penelitian terdahulu diatas, muncul pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan tentunya dengan persamaan dan perbedaan secara kolektif penelitian diatas dengan penelitian yang hendak penulis lakukan.

Jadi dapat penulis simpulkan bahwa terkait perbedaan dari beberapa referensi penelitian terdahulu diatas tidaklah jauh berbeda dengan penelitian yang hendak penulis lakukan, begitu juga dengan persamaannya. Hanya saja terdapat beberapa perbedaan seperti yang ditemukan pada variabel terikat, metode penelitian, dan juga objek penelitian. Untuk persamaannya tentu dari referensi penelitian terdahulu diatas memiliki aspek-aspek yang mirip bahkan sama seperti pada variabel bebasnya, dan *software game engine* yang digunakan. Begitu juga dengan penelitian yang hendak dilakukan penulis yakni seputar pengembangan media pembelajaran.

## H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan pada penelitian pengembangan ini terbagi atas tiga bagian. Yakni, bagian awal, isi, dan akhir.

---

<sup>26</sup> Akhiles Shyantica Wisnumurti and Christy Mahendra, “Penerapan Gamifikasi Pada Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” (2023).

Adapun bagian isi pada penelitian pengembangan ini, penulis menyusun kedalam lima bab sebagai berikut:

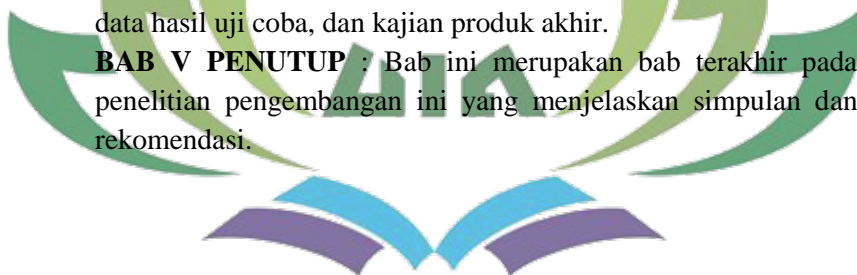
**BAB I PENDAHULUAN** : Pada bab ini, dideskripsikan terkait penegasan judul, latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat pengembangan, kajian penelitian terdahulu yang relevan, dan juga sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI** : Pada bab ini, dipaparkan masing-masing teori yang diambil dari judul penelitian pengembangan ini. Seperti, media pembelajaran, *RPG Maker MV*, sejarah kebudayaan Islam, dan teori model pengembangan.

**BAB III METODE PENELITIAN** : Pada bab ini, dijelaskan tempat dan waktu penelitian pengembangan, desain penelitian pengembangan, prosedur penelitian pengembangan model Richey and Klein, spesifikasi produk yang dikembangkan, subjek uji coba penelitian pengembangan, instrumen penelitian, uji coba produk, teknik analisis data.

**BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN** : Pada bab ini, dideskripsikan hasil penelitian pengembangan, analisis data hasil uji coba, dan kajian produk akhir.

**BAB V PENUTUP** : Bab ini merupakan bab terakhir pada penelitian pengembangan ini yang menjelaskan simpulan dan rekomendasi.







## BAB II LANDASAN TEORI

### A. Media Pembelajaran

#### 1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin, kata media merupakan bentuk jamak dari kata “medium”. Secara leksikal kata tersebut memiliki makna perantara ataupun yang mengantar pesan dari seorang pengirim kepada penerima pesan. Istilah ini mengacu pada segala sesuatu yang membawa informasi antara sumber dan penerima. Ada enam tipe dasar media: teks, audio, gambar, video, rekayasa, dan manusia. Tujuan media adalah untuk memfasilitasi komunikasi dan pembelajaran.<sup>27</sup>

Setelah itu telah banyak ahli serta organisasi yang membagikan batas daripada makna media. Sebagian yang mengemukakan terkait pengertian media ialah:

- 1) Teknologi *Messenger* yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran. Oleh karena itu, media merupakan perpanjangan tangan dari guru.
- 2) National Education Association (NEA) mendefinisikan media sebagai segala sarana komunikasi dalam bentuk cetak atau audiovisual yang mencakup teknologi perangkat keras.
- 3) Briggs berpendapat bahwa media adalah alat yang menginspirasi siswa untuk maju dalam proses pembelajaran.
- 4) Association for Educational Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan.

---

<sup>27</sup> Sharon E. Smaldino, Deborah L. Lowther, and James D. Russell, *Instructional Technology & Media for Learning*, Kesembilan (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011).

- 5) Pak Gagne berpendapat bahwa terdapat berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat mendorong siswa untuk: mempelajari.
- 6) Segala hal yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan yang dapat merangsang kemampuan berpikir, perasaan, perhatian, dan belajar siswa.
- 7) Menurut Heinich, media adalah alat saluran komunikasi. Heinig memberikan contoh media seperti film, televisi, diagram, bahan cetak (bahan cetak), komputer, dan guru.
- 8) Media berupa cetak dan audio, termasuk teknologi material. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan, merangsang daya pikir, emosi, dan kemauan siswa sehingga mendorong terciptanya suatu proses belajar pada diri siswa.<sup>28</sup>

Dari berbagai pendapat di atas dapat dijelaskan bahwa sebagian besar pendapat di atas menganggap media sebagai alat atau sejenisnya, yang dapat digunakan sebagai penyampai pesan palsu dalam kegiatan belajar mengajar. Pesan yang dimaksud adalah topik yang ada agar siswa dapat paham dan memahaminya dengan lebih mudah. Jika media merupakan sumber belajar maka media dapat dipahami secara luas sebagai orang, benda, atau peristiwa yang melaluinya siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Media pendidikan atau media pembelajaran berkembang seiring dengan berkembangnya teknologi pembelajaran.<sup>29</sup>

## 2. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Terdapat 3 (Tiga) ciri media pembelajaran menurut Gerlach dan Ely, diantaranya:

- 1) Ciri Fiksatif

---

6-7.

<sup>28</sup> Rohani, "Media Pembelajaran," *Diktat Media Pembelajaran*, 2020. hal.

<sup>29</sup> Ibid.

Ciri ini memberikan gambaran tentang kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan memperbanyak suatu peristiwa atau objek. Berkat sifat tetap ini, media dapat merekam peristiwa atau hal yang terjadi pada suatu waktu tertentu tanpa diketahui waktunya. Misalnya saja tsunami, gempa bumi, banjir, dan lain-lain. Caranya diabadikan dengan merekam video. Ciri ini penting bagi guru karena peristiwa atau objek yang direkam dan disimpan dalam format media yang dapat digunakan kapan saja.

## 2) Ciri Manipulatif

Transformasi suatu peristiwa ataupun objek sangat dimungkinkan karena media mempunyai sifat manipulatif. Peristiwa yang berlangsung berhari-hari bahkan berbulan-bulan dapat tersaji kepada siswa dalam jangka waktu yang lebih singkat, yakni dari 5 (lima) hingga 10 (sepuluh) menit. Contohnya, bagaimana proses menunaikan ibadah haji bisa direkam dan dipersingkat menjadi 5 hingga 10 menit? Selain akselerasi atau bisa dipercepat, suatu peristiwa juga bisa diperlambat saat menampilkan hasil pengambilan video. Contohnya, perkembangan gempa yang terjadi dalam waktu kurang dari satu menit bisa diperlambat agar siswa lebih mudah memahami bagaimana gempa terjadi.

## 3) Ciri Distributif

Ciri atau sifat distributif media memungkinkan suatu benda atau peristiwa diangkut melalui ruang, sekaligus peristiwa itu disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan rangsangan pengalaman yang sama terhadap peristiwa itu. Misalnya video, rekaman audio didistribusikan melalui flash disk atau link yang dapat diakses melalui Internet. Setelah informasi disimpan dalam format media apa pun, informasi tersebut dapat

disalin dalam jumlah tak terbatas dan tersedia untuk digunakan secara bersamaan di lokasi berbeda atau digunakan beberapa kali di lokasi yang sama. Konsistensi informasi yang tercatat akan dijamin sama atau hampir identik dengan aslinya.<sup>30</sup>

### 3. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses belajar mengajar, media pembelajaran mempunyai beberapa fungsi. Hal ini dijabarkan oleh Wina Sanjaya (2014) kedalam beberapa jenis, diantaranya ialah:

1) Fungsi Komunikatif

Media pembelajaran berguna untuk memperlancar komunikasi antara pengirim pesan dan penerimanya.

2) Fungsi Motivasi

Dengan digunakannya media pembelajaran diharapkan peserta didik akan meningkat lagi motivasi dalam belajarnya. Dengan demikian, pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur seni tetapi juga menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk menyerap pembelajaran sehingga meningkatkan minat belajarnya.

3) Fungsi Kebermaknaan

Melalui pemanfaatan media, pembelajaran tidak hanya dapat meningkatkan informasi tambahan berupa data dan fakta serta mengembangkan aspek kognitif tingkat rendah tetapi juga dapat meningkatkan kemampuan menganalisis dan mencipta aspek kognitif tingkat tinggi peserta didik. Selanjutnya dapat meningkatkan aspek sikap dan keterampilan tertentu.

4) Fungsi Penyamaan Persepsi

Melalui penggunaan media pembelajaran diharapkan persepsi setiap peserta didik dapat seimbang

---

<sup>30</sup> Hasan Muhammad et al., "Media Pembelajaran," Tahta Media Group, (2021) hal. 29-31.

sehingga setiap dari mereka mempunyai pandangan yang sama terhadap segala informasi yang disajikan.

#### 5) Fungsi Individualitas

Memanfaatkan fitur-fitur media pembelajaran untuk memenuhi kebutuhan individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda.<sup>31</sup>

### 4. Macam-macam Media Pembelajaran

Macam-macam jenis media pembelajaran yang ada di Indonesia tentunya banyak sekali. Namun semua media yang ada tentunya mempunyai kelebihan dan kekurangan masing-masing. Oleh karena itu, guru harus selektif dalam memilih media yang akan digunakannya untuk mengajar.<sup>32</sup>

Dalam membagi berbagai jenis materi pembelajaran, Sadiman menjelaskan bahwa materi pembelajaran diklasifikasikan menjadi tujuh kelompok, antara lain: benda demonstrasi, bahan cetakan, gambar diam, gambar bergerak, film audio, dan pembelajaran mesin. Menurut Allen, media diklasifikasikan menjadi sembilan kelompok, antara lain: gambar diam, film, televisi, benda tiga dimensi, rekaman suara, jadwal pelajaran, demonstrasi, manual instruksi cetak dan presentasi.<sup>33</sup>

Selain itu, menurut Ely, berdasarkan dari ciri fisiknya media dikelompokkan kedalam 8 (delapan) kelompok, diantaranya ialah penyajian verbal, penyajian grafis, gambar diam, gambar bergerak, rekaman suara, pengajaran tipografi dan imitasi atau simulasi. Namun dari segi skala, kata Ibrahim berdasarkan alat dan perlengkapannya, media dikelompokkan kedalam 5 (lima) kelompok, diantaranya:

---

<sup>31</sup> Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi," *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). hal. 100. <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

<sup>32</sup> Muhamad Faqih, "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi," *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2021). hal. 29. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>.

<sup>33</sup> Ibid.

media tanpa adanya proyeksi dua dimensi, tiga dimensi; media audio, media proyeksi, video, televisi, dan komputer.<sup>34</sup>

## B. RPG Maker MV

Media pembelajaran merupakan alat, lingkungan, dan segala bentuk aktivitas yang membantu memperluas pengetahuan, mengubah sikap, atau mengajarkan keterampilan kepada siapapun yang menggunakan media pembelajaran tersebut.<sup>35</sup> Terdapat berbagai macam media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis gamifikasi. Termasuk penelitian yang akan dilakukan oleh penulis kali ini ialah pengembangan media pembelajaran yang berbasis gamifikasi (permainan).

Jenis permainan ada bermacam-macam, salah satunya adalah *role-playing game (RPG)*. Sejarah permainan *role-playing* dimulai pada tahun 1974 dengan dirilisnya *Dungeons & Dragons (D&D)* oleh Gary Gygax dan Dave Arneson. D&D adalah *game* meja pertama yang memungkinkan pemain bermain sebagai karakter fiksi di dunia fantasi. Dengan menggunakan dadu, lembar karakter, dan imajinasi, pemain memulai petualangan yang dirancang oleh *Dungeon Master* (panduan permainan).<sup>36</sup>

*Game* RPG jenis ini memiliki ciri khas yaitu pemain berperan sebagai pemeran utama dan harus mengikuti cerita yang ada untuk menyelesaikan *game* tersebut. *Game* bertipe RPG ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya untuk pembelajaran mandiri. Penelitian dan juga pengembangan secara luas telah dilakukan terhadap pembelajaran melalui *game* edukasi mobile berbasis RPG, terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar. Oleh karena itu, alangkah baiknya jika media pembelajaran tersebut

---

<sup>34</sup> Ibid.

<sup>35</sup> Aghni, "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi.", 2018.

<sup>36</sup> <https://www.steelsqwire.com/sejarah-permainan-role-playing-dari-meja-ke-dunia-digital/> . Diakses pada 30 Januari 2023.

dikembangkan secara lebih luas pada mata pelajaran yang ingin dikembangkan.<sup>37</sup>

*RPG (Role Playing Game)* adalah jenis permainan dengan alur cerita dan seni bermain peran yang cukup kompleks yang memungkinkan pemainnya berperan sebagai karakter di dalam permainan.<sup>38</sup> *Game role playing (RPG)* memiliki plot berdasarkan karakter yang dimainkan. Jenis permainan ini biasanya juga dilengkapi dengan sistem tugas atau pencarian. Tokoh utama dalam jenis permainan ini mempunyai beberapa tugas atau pekerjaan tersendiri, seperti: Ksatria, penyihir, pemanah, dan masih banyak lagi.<sup>39</sup> Menurut Wahana (2014) “*Game RPG (role playing game)* merupakan *game* yang fokus utamanya adalah pengembangan karakter.”<sup>40</sup> Sedangkan dalam membuat *game* ini, penulis menggunakan software *RPG Maker MV*. Nantinya, *game* yang dibuat akan berjalan dengan basis Android.

Menurut Hermawan dkk (2017), penggunaan media pembelajaran ini memberikan banyak manfaat, antara lain: Mengurangi biaya, mendukung pembelajaran jarak jauh, meminimalisir jarak dan waktu, dan mengurangi konsumsi kertas.<sup>41</sup> Salah satu media yang dikembangkan dalam penelitian ini ialah menggunakan telepon seluler (android) sebagai media pembelajaran. Memiliki ciri khas software 2D, *Role-Playing*

---

<sup>37</sup> Waritsuni, “Desain Dan Uji Coba *Game* Edukasi Berbasis Role Playing *Game* (RPG) Pada Materi Kimia Unsur.”. 2023, hal. 2.

<sup>38</sup> Danang Tri Laksono, Daniel Swanjaya, and Resty Wulaningrum, “Implementasi SDLC Waterfall Dalam Pembuatan *Game* Edukasi Heroes of Harmony ‘HOH’ Menggunakan RPG Maker Mv,” *Jurnal Borneo Informatika Dan Teknik Komputer* 2, no. 2 (2022). hal. 15, <https://doi.org/10.35334/jbit.v2i2.2844>.

<sup>39</sup> Sugih Ahmad Fauzan et al., “Implementasi *Game* Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick’s Dalam Pembuatan *Game* Puzzle-RPG Enigma’s Dungeon,” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika* 2, no. 2 (2022): hal. 114, <https://doi.org/10.54082/jiki.26>.

<sup>40</sup> Yoki Firmansyah and Jamilah Jamilah, “Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan *Game* Edukasi Perjuangan Indonesia”Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android,” *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 6, no. 2 (2018). hal. 83, <https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.162>.

<sup>41</sup> Aden Rasyid, Abdur . Gaffar, “Efektivitas Aplikasi Mobile *Learning Role Play Games (RPG) Maker MV* untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis” Vol. 4 (2020): hal. 109.



*Game (RPG) Maker MV*, mudah untuk digunakan dan tidak memerlukan keahlian khusus.

## C. Sejarah Kebudayaan Islam

### 1. Pengertian Sejarah Kebudayaan Islam

SKI (Sejarah Kebudayaan Islam) merupakan pelajaran satu rumpun dengan pelajaran Aqidah Akhlaq, Al-Quran Hadits, dan Fiqih. Mata pelajaran SKI memiliki upaya untuk memberikan pengetahuan tentang sejarah peradaban Islam, mulai dari sebelum masuknya Islam, pada masa dakwahnya Nabi Muhammad SAW, Khulafaur Rasyiddin, hingga peradaban Islam modern seperti yang kita kenal sekarang. Penanaman Islam, pengembangan Islam sebagai agama, dan pengembangan ilmu pengetahuan, kebudayaan, serta prestasi kerajaan-kerajaan Islam dan negara-negara yang penduduknya beragama Islam.<sup>42</sup> Pembelajaran SKI merupakan format pembelajaran yang membahas tentang peristiwa-peristiwa penting dalam peradaban Islam. Disamping itu, materi SKI juga menampilkan tokoh-tokoh besar peradaban Islam, dengan tujuan mengenalkan dan menjadikan mereka sebagai sosok yang memotivasi peserta didik untuk melakukan perubahan perilaku yang mulia.<sup>43</sup>

Sejarah kebudayaan Islam meliputi sebuah kejadian dan peristiwa masa lalu yang berupa kegiatan dan kreasi umat Islam berdasarkan sumber nilai-nilai Islam. Didalam kurikulum Madrasah Aliyah, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran pendidikan agama Islam yang bertujuan untuk mengetahui,

---

<sup>42</sup> Eva Musthofatul Baryah, Ibnu Hidayatullah, and Erik Jaenudin, "Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam," *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 02 (2022): hal. 288, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.163>.

<sup>43</sup> Sri Harmonika, Muhamad Sadarudin, and Gunawan Suparmo, "Implementasi Metode Pembelajaran Timeline Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs NW Suralaga," *At-Tadbir* 2, no. 1 (2022): hal. 17, <https://doi.org/10.51700/attadbir.v2i01.304>.

memahami, dan menghayati sejarah Islam yang menjadi landasan dalam perjalanan hidup kita (*way of life*). Tentunya melalui rangkaian kegiatan pembelajaran, arahan dan bimbingan, latihan, keteladanan, pengalaman, dan juga pembiasaan.<sup>44</sup>

Secara umum, ketika mempelajari sejarah kebudayaan Islam, sebagian peserta didik kesulitan menerima dan mencerna konten atau materi yang disajikan dalam pelajaran SKI karena mengacu pada peristiwa masa lalu. Namun sebagaimana firman Allah SWT, dianjurkan untuk mempelajari kisah-kisah masa lalu untuk mengambil hikmahnya. Pada QS. Yusuf ayat 111 yang berbunyi:

لَقَدْ كَانَ فِي قَصَصِهِمْ عِبْرَةٌ لِّأُولِي الْأَلْبَابِ ۗ مَا كَانَ حَدِيثًا يُفْتَرَىٰ وَلَكِن تَصَدِّقَ الَّذِي بَيْنَ يَدَيْهِ وَتَفْصِيلَ كُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً لِّقَوْمٍ يُؤْمِنُونَ

Artinya: Sesungguhnya pada kisah-kisah mereka itu terdapat pengajaran bagi orang-orang yang mempunyai akal. Al Quran itu bukanlah cerita yang dibuat-buat, akan tetapi membenarkan (kitab-kitab) yang sebelumnya dan menjelaskan segala sesuatu, dan sebagai petunjuk dan rahmat bagi kaum yang beriman. (QS. Yusuf ayat 111)

Sesungguhnya dalam kisah rasul-rasul yang kami kisahkan padamu dan siksaan yang menimpa orang-orang yang mendustakan terhadap palajaran bagi orang-orang yang berakal sehat. Al-Quran' ini bukanlah perkataan dusta yang diada-adakan. Akan tetapi, kami menurunkannya sebagai saksi atas kebenaran kitab-kitab suci samawi yang mendahuluinya dan bahwasanya kitab-kitab itu dari sisi Allah dan penjelasan tentang hal-hal yang di butuhkan oleh hamba-hamba, tentang perkara yang dihalalkan,

<sup>44</sup> Yusrina Asda, "Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh," *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2022): hal. 167-168, <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>.

diharamkan, dicintai dan dibenci dan lain sebagainya, dan petunjuk penyelamat dari kesesatan, dan rahmat bagi orang-orang beriman, yang dengan itu hati mereka mendapatkan hidayah, lalu mereka mengerjakan kandungannya, yaitu (menjalankan) perintah-perintah dan (menjauhi) larangan-larangan. (Tafsir Al-Muyassar/Kementerian Agama Saudi Arabia).<sup>45</sup>

Pada penerapan Kurikulum 2013, mata pelajaran SKI diajarkan di semua kelas jenjang jurusan yang notabennya Madrasah. Hal ini berbeda dengan Kurikulum KTSP 2006 yang hanya diajarkan di kelas XI dan XII saja. Pengajaran SKI di semua kelas semakin memperluas pengetahuan peserta didik dan membantu mereka mencapai tujuan pembelajaran.<sup>46</sup>

## 2. Konsep Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Penjelasan Zakiah Darajat (1984/1985) yang sangat detail tentang cita-cita sejarah kebudayaan Islam dan proses pembelajaran tarikh Islam patut untuk disimak. Kronologi Islam sebenarnya mengajarkan sejarah. Sejarah yang berkaitan dengan pertumbuhan dan perkembangan umat Islam. Karena itu juga merupakan sejarah umat Islam. Dari sudut pandang umum, cerita ini adalah salah satu aspek Islam. Islam lahir dan terus berkembang seiring perjalanan sejarah. Islam telah ada dalam sejarah sejak manusia pertama kali masuk, Islam yang diperkenalkan oleh Nabi Muhammad SAW. Dilihat dari kenyataan, tidak mungkin memisahkan semua peristiwa yang terjadi dengan lingkungan, dan yang melatarbelakanginya tentu saja adalah peristiwa sejarah.<sup>47</sup>

---

<sup>45</sup> <https://tafsirweb.com/3849-surat-yusuf-ayat-111.html>. *Link diakses pada 23 November 2023.*

<sup>46</sup> Bariyah, Hidayatullah, and Jaenudin, "Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran *Problem Based Learning (PBL)* Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 02 (2022): hal. 288, <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.163>

<sup>47</sup> Daryanto, *Sejarah Kebudayaan Islam MA XI, Yogyakarta: Gava Media*, 2015. Hal. 97.

Segala bentuk peristiwa yang telah termuat dalam sejarah kebudayaan Islam harus memenuhi persyaratan, diantaranya:

- 1) Peristiwa begitu erat kaitannya dengan pertumbuhan dan perkembangan komunitas muslim atau latar belakangnya.
- 2) Peristiwa tumbuh kembangnya Umat Islam itu sendiri.
- 3) Peristiwa itu benar-benar terjadi, terbukti dari laporan tertulis, informasi lisan dari orang-orang terpercaya, atau penelitian dari artefak sejarah lainnya.
- 4) Terjadinya suatu peristiwa mempunyai suatu waktu, tempat, dan hakikat tertentu, dan asal-usul serta akibat-akibatnya dapat dibayangkan meskipun tidak ada bukti mengenai asal mula terjadinya peristiwa itu.
- 5) Jika ada orang atau benda yang terlibat dalam suatu peristiwa, identitasnya harus jelas.
- 6) Pengungkapan suatu peristiwa harus mengikuti kronologi. Saat menggambarkan pertumbuhan dan perkembangan.<sup>48</sup>

Adapun **ruang lingkup** dan juga **tata urutan materi** yang disajikan meliputi:

- 1) Kerajaan besar yang berkuasa di luar Arab sebelum masuknya Islam: Seperti Kerajaan Persia dan Kerajaan Roma.
- 2) Kondisi negara-negara Arab sebelum masuknya Islam. Hal ini mencakup kondisi dan sejarah Ka'bah, kondisi suku dan pemerintahan, kondisi sosial ekonomi, orang-orang berpengaruh, keadaan agama dan kepercayaan/pandangan, serta tindakan pihak luar di negara-negara Arab.
- 3) Kisah hidup Nabi Muhammad SAW diceritakan secara detail.

---

<sup>48</sup> Ibid. hal. 99

- 4) Sejarah tumbuh dan berkembangnya masyarakat Islam pada masa Rasulullah SAW.
- 5) Masa pemerintahan Nabi.
- 6) Wilayah dan penyebaran umat Islam pada masa Nabi.
- 7) Agama dan Kepercayaan pada Zaman Nabi.
- 8) Pemerintahan dan pemerintahan pada masa Khurafaul Rasyidin, perkembangan umat Islam dan pemekaran wilayah, serta peristiwa-peristiwa penting yang terjadi pada masa tersebut.
- 9) Pemerintahan pada masa Kekhalifahan Bani Umayyah serta kekuasaan dan keadaan umat Islam pada masa itu. wilayah dan penyebaran Islam khususnya di luar Jazirah Arab.
- 10) Pemerintahan pada masa Bani Abbas, kekuasaan dan keadaan masyarakat Islam, penyebaran daerah dan pemeluk Islam.
- 11) Dinasti Abbasiyah runtuh akibat serbuan tentara Huleg Khan dan hilangnya pamor kerajaan Islam.
- 12) Berdirinya kerajaan-kerajaan kecil yang masing-masing terpisah satu sama lain dianggap kerajaan Islam.Rephrase
- 13) Kekuasaan dan Kedaulatan Turki Utsmani. Hal ini dianggap sebagai awal kebangkitan Daulat Islamiyah.<sup>49</sup>

### 3. Tujuan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam

Sebagai landasan pandangan hidup umat Islam, maka mata pelajaran SKI memiliki tujuan supaya para peserta didik mempunyai kemampuan berikut ini:

- 1) Menyadarkan peserta didik terhadap makna waktu dan tempat, yang merupakan proses masa lalu, masa kini, dan masa depan.
- 2) Melatih keterampilan kritis untuk memahami dengan benar fakta sejarah berdasarkan pendekatan dan metodologi ilmiah.

---

<sup>49</sup> Ibid. hal. 101-102.

- 3) Mengembangkan kesadaran dan rasa hormat peserta didik terhadap peninggalan sejarah sebagai bukti kebudayaan dan peradaban Islam masa lalu.
- 4) Memperdalam pemahaman peserta didik tentang proses terciptanya sejarah Islam dalam kurun waktu yang panjang dan berlanjut hingga saat ini hingga masa yang akan datang.<sup>50</sup>

#### 4. Struktur dan Jenis Materi Sejarah Kebudayaan Islam

Pada saat seperti ini, guru harus mampu memperkenalkan peserta didiknya pada materi ajar yang kaya grafis dan mendorong mereka untuk mengolah materi tersebut dengan cara yang berguna bagi mereka. Berikut struktur dan jenis bahan materi yang berkaitan dengan sejarah kebudayaan Islam:

##### 1) Fakta

Sejarah biasanya berisi data tentang peristiwa masa lalu. Semua data sejarah adalah fakta, yaitu segala sesuatu yang berwujud kenyataan dan kebenaran. Menurut perspektif belajar mengajar kontekstual, fakta adalah hubungan antara dua objek. Fakta tidak pernah ada jika berdiri sendiri. Harus ada hubungan dengan fakta dan konsep lain. Fakta sejarah meliputi nama orang, peristiwa, tempat, atau benda bersejarah lainnya.

##### 2) Konsep

Sejarah identik dengan sekumpulan data dan juga fakta. Namun bukan berarti sejarah dan pokok bahasan sejarah tidak mengandung konsep. Banyak konsep-konsep baru khususnya dalam sejarah kebudayaan Islam yang harus dikuasai peserta didik. Konsep adalah suatu bentuk pengetahuan baru yang mungkin timbul sebagai hasil berpikir,

---

<sup>50</sup> Yusrina Asda, "Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh," *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2022): hal. 168, <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>.

antara lain: pengertian, makna, ciri-ciri khusus, hakikat, isi, dan lain-lain.

3) Prinsip

Komponen ini merupakan pokok-pokok bahasan, memuat hal-hal dan pokok terpenting, serta menduduki kedudukan yang paling penting. Ini mencakup kalimat, rumus, pribahasa, hipotesis, paradigma, teorema, dan hubungan antar konsep yang menjelaskan sebab akibat. Materi sejarah kebudayaan Islam sarat dengan prinsip-prinsip yang harus dikuasai peserta didik.

4) Prosedur

Bagian struktural ini terdiri atas langkah sistematis yang berurutan dalam pelaksanaan kegiatan dan kronologi sistem atau peristiwa. Prosedur juga merupakan suatu materi yang memuat urutan-urutan atau tingkatan-tingkatan yang dijalankan secara berurutan. Dalam sejarah kebudayaan Islam, langkah ini bisa berupa kronologi atau rangkaian peristiwa.

5) Sikap atau Nilai

Merupakan struktur materi yang mencakup aspek sikap dan nilai, seperti kejujuran, kasih sayang, gotong royong, nilai semangat dan minat belajar, dan juga bekerja. Bahan ajar yang baik tidak hanya mencakup komponen kognitif dan psikomotorik saja, namun juga mencakup afektif. Selain aspek-aspek yang diwakili oleh empat struktur tersebut di atas, melainkan juga syarat dengan muatan emosional. Lebih lanjut, mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam menuntut guru untuk mengungkapkan struktur emosional materi ini dalam bentuk nilai dan sikap.<sup>51</sup>

---

<sup>51</sup> Daryanto, *Sejarah Kebudayaan Islam MA XI, Yogyakarta: Gava Media*, 2015. Hal. 19-20.

#### D. Teori-teori Model Pengembangan

*Research and Development* merupakan metode penelitian yang memungkinkan dilakukannya pengembangan dan pengujian produk yang kemudian akan dikembangkan dalam dunia pendidikan. Ada berbagai jenis model penelitian yang dapat dijadikan panduan dalam proses penelitian pengembangan. Di bawah ini adalah berbagai model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan.<sup>52</sup>

##### 1. Model Pengembangan Borg and Gall

Teori yang dikembangkan oleh Borg and Gall ini dapat dikatakan pula teori *waterfall* atau air terjun, karena pada pelaksanaannya teori ini terkesan panjang. Terdapat 10 *step* yang harus dilakukan ketika menggunakan teori Borg and Gall ini, yaitu: (1) Penelitian dan pengumpulan, (2) Perencanaan, (3) Pengembangan *draft* produk, (4) Uji coba lapangan, (5) Penyempurnaan produk awal, (6) Uji coba lapangan, (7) Menyempurnakan produk hasil uji lapangan, (8) Uji pelaksanaan lapangan, (9) Penyempurnaan produk akhir, (10) Penyebarluasan produk dan implementasi.

##### 2. Model Pengembangan 4D

Teori ini disebut dengan teori 4D karena memang pada tahapan pelaksanaannya terdapat 4 langkah yang diawali dengan huruf "D". (1) *Define* atau pendefinisian produk seperti analisa kebutuhan-kebutuhan yang akan digunakan dalam penelitian pengembangan. (2) *Design* atau perancangan produk seperti merancang bagaimana standar tes yang akan di ujikan, pemilihan media, format, dan juga rancangan awal. (3) *Develop* atau pengembangan produk, yaitu mulai mengembangkan produk yang telah dirancang sesuai kebutuhan pada tahap sebelumnya. Pada tahap ini akan melibatkan para ahli media, materi, dan juga bahasa sebagai validator produk yang dikembangkan. (4)

---

<sup>52</sup> Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8, [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model_Penelitian_dan_Pengembangan.pdf).



*Desseminate* atau penyebaran, setelah produk selesai diproduksi, maka dilakukan uji coba dan juga penyebaran kepada subjek penelitian yang dituju.

### 3. Model Pengembangan ADDIE

Pada teori ADDIE ini, ada 5 tahapan yang harus dilalui. Yaitu, (1) *Analisis*, melihat kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan pada subjek penelitian. (2) *Design*, membuat konsep bagaimana produk dikembangkan, konsep ini yang akan diimplementasikan pada saat pengembangan produk. (3) *Development*, tahap pengembangan produk, dimana konsep yang telah dibuat pada langkah sebelumnya direalisasikan pada tahap ini. (4) *Implementation*, setelah produk selesai dibuat, maka untuk melihat hasil apakah produk yang dikembangkan baik atau buruk dan juga dampak dari pengembangan produknya mendapat nilai dan umpan balik yang positif dari subjek atau malah negatif. (5) *Evaluation*, setelah mendapatkan umpan balik dan masukan dari subjek penelitian dan juga dari para ahli (validator) maka langkah yang dilakukan adalah evaluasi produk, kekurangan dan kesalahan yang ada pada produk sebelumnya dibenahi dan diperbaiki supaya menghasilkan produk yang lebih maksimal pada tujuan yang ingin dicapai.

### 4. Model Pengembangan Richey and Klein

Teori model pengembangan yang terakhir ini dan juga merupakan teori yang digunakan pada penelitian pengembangan ini adalah teori Richey and Klein. Pada teori ini, hanya memiliki 3 tahapan pengembangan, yaitu (1) *Planning*/perencanaan, (2) *Production*/produksi, dan (3) *Evaluation*/evaluasi.

## DAFTAR RUJUKAN

- Afrizal Bakhri, Muhammad, and BAMBANG SUJATMIKO. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Rpg Untuk Mata Pelajaran Pemrograman Game Di Smk Negeri 12 Surabaya." *It-Edu* 3, no. 01 (2018): 139–48.
- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Agi, Muhammad, Sahriza Daan, Harja Santana Purba, Novan Alkaf, and Bahraini Saputra. "Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Web Dengan Pendekatan Gamifikasi Pada Materi CSS Dasar" 3 (2023): 48–59. <https://doi.org/10.20527/cetj.v3i2.10700>.
- Aryo Kusuma Yaniaja, Aryo Kusuma Yaniaja, Hendra Wahyudrajat Hendra Wahyudrajat, and Viola Tashya Devana. "Pengenalan Model Gamifikasi Ke Dalam E-Learning Pada Perguruan Tinggi." *Jurnal ADIMAS: Pengabdian Kepada Masyarakat* 1, no. 1 (2021): 22–30. <https://doi.org/10.34306/adimas.v1i1.235>.
- Asda, Yusrina. "Efektivitas Pembelajaran Model Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Pada Siswa Man Model Banda Aceh." *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat* 2, no. 3 (2022): 160–74. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v2i3.129>.
- Baryiah, Eva Musthofatul, Ibnu Hidayatullah, and Erik Jaenudin. "Efektifitas Penggunaan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Jurnal Jendela Pendidikan* 2, no. 02 (2022): 284–94. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i02.163>.
- Daryanto. *Sejarah Kebudayaan Islam MA XI*. Yogyakarta: Gava Media, 2015.
- Dwi Oktiana, Gian. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Dalam Bentuk Buku Saku Digital Untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus

- Akuntansi Perusahaan Jasa Di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015.” *Skripsi UNY* 151 (2015): 10–17.
- Ernawati, Iis. “Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server.” *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)* 2, no. 2 (2017): 204–10. <https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>.
- Faqih, Muhamad. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Android Dalam Pembelajaran Puisi.” *Konfiks Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia* 7, no. 2 (2021): 27–34. <https://doi.org/10.26618/konfiks.v7i2.4556>.
- Fauzan, Sugih Ahmad, Singgih Rama Pradana, Muhammad Hikal, Muhammad Bahrul Ashfiya, Yogiek Indra Kurniawan, and Bangun Wijayanto. “Implementasi Game Development Life Cycle Model Pengembangan Arnold Hendrick’s Dalam Pembuatan Game Puzzle-RPG Enigma’s Dungeon.” *Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika* 2, no. 2 (2022): 113–26. <https://doi.org/10.54082/jiki.26>.
- Febriandari, Efi Ika, Bambang Yulianto, and Wahyu Sukartiningsih. “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM PEMBELAJARAN MODEL ROUND TABLE Pendidikan Dasar , Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya Email: Efi.Ika.F@gmail.Com” 2, no. 3 (2016).
- Firmansyah, Yoki, and Jamilah Jamilah. “Implementasi Sdlc Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Perjuangan Indonesia” Hisotira” Menggunakan Rpg Maker Mv Berbasis Android.” *Jurnal Khatulistiwa Informatika* 6, no. 2 (2018): 178–85. <https://doi.org/10.31294/khatulistiwa.v6i2.162>.
- Harmonika, Sri, Muhamad Sadarudin, and Gunawan Suparmo. “Implementasi Metode Pembelajaran Timeline Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Di MTs NW Suralaga.” *At-Tadbir* 2, no. 1 (2022): 11–22. <https://doi.org/10.51700/attadbir.v2i01.304>.
- Hasan, Muhammad, Milawati, Darodjat, HarahapTuti Khairani, and Tasdin Tahrir. *Media Pembelajaran. Tahta Media Group*, 2021.
- Heni, Jusuf. “Penggunaan Gamifikasi Dalam Proses Pembelajaran.” *Raya Ciledug, Petukangan Utara, Jakar.(September ..., no. November* (2016).

- Kapp, Kalr, Lucas Blair, and Rich Mesch. "The Gamification of Learning and Instruction. Fielbook," 2014, 11–27.
- Kusrini, Nurul Azizah Ria. "Comparative Theory on Three Instructional Design Models: Dick and Carey, Kemp, and Three-Phase Design Models," 2018, 1–12.
- Laksono, Danang Tri, Daniel Swanjaya, and Resty Wulaningrum. "Implementasi SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Game Edukasi Heroes of Harmony 'HOH' Menggunakan RPG Maker Mv." *Jurnal Borneo Informatika Dan Teknik Komputer* 2, no. 2 (2022): 14–22. <https://doi.org/10.35334/jbit.v2i2.2844>.
- Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8. [http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model Penelitian dan Pengembangan.pdf](http://repository.lppm.unila.ac.id/34333/1/Model-Model%20Penelitian%20dan%20Pengembangan.pdf).
- Mh, Richard, Petrus Sokibi, and Denny Martha. "'the Adventure of Sachi' Menggunakan Engine Rpg Maker Mv." *Jurnal Digit* 8, no. 2 (2018): 185–96.
- Muktaf, Zein Muffarih. "Studi Literasi Bencana Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi." *Apik Ptm*, 2017, 1–12. [http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/14605/Study Literasi Bencana dalam Perspektif Komunikasi repository.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repository.umy.ac.id/bitstream/handle/123456789/14605/Study%20Literasi%20Bencana%20dalam%20Perspektif%20Komunikasi%20repository.pdf?sequence=1&isAllowed=y).
- Nurrita, Teni. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadits, Syariah, Dan Tarbiyah* 03 (2018): 171–87.
- Okra, Riri. "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan" 4 (2019): 121.
- Prasetyo, Iis. "TEKNIK ANALISIS DATA DALAM RESEARCH AND DEVELOPMENT." *PLS FIP Universitas Negeri Yogyakarta* 6 (2012): 11.
- Priambada, Krisprabawa Dwi. "GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER: STUDI KASUS DI INDONESIA GAMIFIKASI UNTUK PEMBELAJARAN JARINGAN KOMPUTER." Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2022.
- Rasyid, Abdur . Gaffar, Aden. "EFEKTIVITAS APLIKASI MOBILE LEARNING ROLE PLAY GAMES (RPG) MAKER MV

- UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS” 4 (2020): 129–42.
- Rohani. “Media Pembelajaran.” *Media Pembelajaran*, 2020, 8.
- Sanwasih, Moch, Hasan Siddiq, Program Studi, Teknik Informatika, Fakultas Teknik, and Universitas Islam Attahiriyah. “Perancangan Aplikasi Simulasi Game Petualangan Jelajah Indonesia Menggunakan RPG Maker MV” 4, no. 2 (2018).
- Siti Romlah, Listiyani. “Pengembangan Video Pembelajaran Teknik Dasar Bermain Biola Komunitas Musik Taman Suropati.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 5, no. 2 (2022): 01–07. <https://doi.org/10.21009/jpi.052.01>.
- Smaldino, Sharon E., Deborah L. Lowther, and James D. Russell. *Instructional Technology & Media for Learning*. Kesembilan. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011.
- Sudaryono. *METODOLOGI PENELITIAN: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Mix Method*. Edisi kedua. Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021.
- Sugiyono. *METODE PENELITIAN KEBIJAKAN*. Edited by Safitri Yosita Ratri. Cetakan ke. Bandung: ALFABETA cv, 2019.
- Suhari, and Aslan. *Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam*, 2018.
- Suharsimi, Arikunto. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta, 2011.
- Waritsuni, Softina Atma. “Desain Dan Uji Coba Game Edukasi Berbasis Role Playing Game (RPG) Pada Materi Kimia Unsur,” 2023, 1.
- Windiani, Sri Wulan. “PENGEMBANGAN MODUL DIGITAL BERBASIS FLIPBOOK MAKER PADA MATA PELAJARAN FIQIH ( MATERI QURBAN DAN SKRIPSI Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas Dan Memenuhi Syarat Guna Mendapatkan Gelar Sarjana S1 Tarbiyah Dan Keguruan Sri Wulan Windiani NPM : 1811010198,” 2022, 79.
- Wisnumurti, Akhiles Shyantica, and Christy Mahendra. “Penerapan Gamifikasi Pada Pembelajaran Huruf Dan Angka Untuk Anak Usia Dini Berbasis Android,” 2023, 20–30.
- Yuliani, Wiwin, and Nurmauli Banjarnahor. “Metode Penelitian Pengembangan (Rnd) Dalam Bimbingan Dan Konseling” 5, no. 3 (2021): 111–18. <https://doi.org/10.22460/q.v1i1p1-10.497>.

W.J.S. Porwodarminta. 1991. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*.  
Jakarta: Balai Pustaka.

