ABSTRAK

Winda Triana, Pengembangan Media Game Petualangan Berbasis RPG-Maker Vx Ace Dalam Pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta, Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Jakarta, 2021

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran game petualangan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas X di SMAN 79 Jakarta.

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) mengembangkan media pembelajaran game petualangan pada materi pengendalian diri, prasangka baik, dan persaudaraan untuk siswa kelas X. Game ini dibuat dengan menggunakan Game engine RPG Maker VX Ace. Penelitan ini menggunakan desain penelitian *ADDIE* yang terdiri dari lima tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data terdiri dari wawancara dan angket.

Tahap analisis adalah mencari akar permasalahan yang dihadapi guru serta kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Dengan demikian setidaknya dapat memberi gambaran tentang apa yang diharapkan dan kenyataan yang terjadi dalam pembelajaran. Tahap desain adalah tahapan perencanaan yang matang untuk sebuah media. Tahap pengembangan ini sudah merambat dalam ranah media game animasi yang berbasis komputer. Sementara tahap penerapan adalah uji kelayakan media pembelajaran yang memerlukan validasi pakar untuk memberi penilaian serta saran untuk media pembelajaran. Adapun yang terakhir adalah tahap evaluasi yang didalamnya ada perbaikan materi dan media sesuai pakar dan memberi ulasan tentang kelebihan dan kekurangan produk.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media game petualangan yang dikembangkan dinilai melalui validasi pakar media dengan prolehan sebesar 4,5 d dengan kategori "Sangat Baik" dan validasi pakar materi dengan perolehan sebesar 4,6 dengan kategori "Sangat Baik". Kemudian dilakukan uji penerapan media oleh guru PAI dengan perolehan persentase sebesar 91% dengan kategori "Sangat Baik" dan uji penerapan media oleh siswa dengan perolehan persentase sebesar 95% dengan kategori "Sangat Baik". Maka dapat disimpulkan bahwa media game petualangan berbasis RPG-Maker Vx Ace dalam pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta dalam kategori layak dan tepat digunakan.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Petualangan, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

Winda Triana, Adventure Game Media Development Based on RPG-Maker Vx Ace In Pai Learning Class X SMAN 79 Jakarta, Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Social Sciences, State University of Jakarta, 2021

This research aims to develop the medium of adventure game learning in Islamic Education learning in grade X at SMAN 79 Jakarta.

This type of research and development develops adventure game learning media on self-control, prejudice, and fraternity materials for X-grade students. This research uses ADDIE research design consisting of five stages namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques consist of interviews and questionnaires.

The analysis stage is to look for the root problems facing teachers as well as students' needs for learning media. Thus it can at least give an idea of what to expect and the reality that happens in learning. The design stage is a mature planning stage for a medium. This stage of development is already creeping into the realm of computer-based animated game media. While the implementation stage is a learning media due diligence that requires expert validation to provide assessment and advice for learning media. The culmination is the evaluation stage in which it gives a review of the advantages and disadvantages of the product.

The results of this study show that the developed adventure game media is assessed through validation of media experts with the category "Excellent" and validation of material experts with the category "Excellent". Then carried out media application test by PAI teacher with category "Excellent" and media application test by students with category "Excellent". Then it can be concluded that the medium of learning game adventure material on the material of self-control, good prejudice, and fraternity is in the category of worthy and appropriate use.

Keywords: Learning Media, Adventure Games, Islamic Religious Education

نبذة مختصرة

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعليمية لألعاب المغامرات في تعليم التربية الدينية الإسلامية في الصف العاشر في SMAN 79 جاكرتا.
هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير (البحث والتطوير) لتطوير وسائط تعلم ألعاب المغامرات حول موضوع ضبط النفس والتحيز الجيد والأخوة لطلاب الفصل .X تم صنع هذه اللعبة باستخدام محرك .RPG Maker VX Ace Game يستخدم هذا البحث تصميم بحث ADDIE الذي يتكون من خمس مراحل ، وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. تتكون تقنيات جمع البيانات من المقابلات والاستبيانات.
مرحلة التحليل هي العثور على جذر المشاكل التي يواجهها المعلم واحتياجات الطلاب من وسائل الإعلام التعليمية. وبالتالي ، يمكن على الأقل تقديم لمحة عامة عما هو متوقع والواقع الذي يحدث في التعلم. مرحلة التصميم هي مرحلة التخطيط الدقيق لوسائل الإعلام. انتشرت مرحلة التطوير هذه في عالم وسائط الألعاب المتحركة المعتمدة على الكمبيوتر. في حين أن مرحلة التنفيذ هي اختبار الجدوى لوسائط التعلم والتي تتطلب مصادقة الخبراء لتقديم تقييمات واقتراحات لوسائط التعلم. المرحلة الأخيرة هي مرحلة التقييم التي يتم فيها تحسين المواد والوسائط وفقًا للخبير وإعطاء لمحة عامة عن مزايا وعيوب المنتج.
تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن وسائط ألعاب المغامرات التي تم تطويرها يتم تقييمها من خلال التحقق من صحة خبراء وسائل الإعلام من فئة "جيد جدًا" والتحقق من صحة خبراء المواد من فئة "جيد". ثم قام مدرس PAI باختبار تطبيق الوسائط في فئة "جيد" واختبار تطبيق الوسائط من قبل الطلاب في فئة "جيد جدًا". لذلك يمكن الاستنتاج أن وسائط ألعاب المغامرات القائمة على RPG-Maker Vx Ace في فئة PAI X SMAN 79 Jakarta التعليمية في الفئة المناسبة والمناسبة لاستخدامها.

الكلمات المفتاحية: وسائل الإعلام التعليمية ، ألعاب المغامرات ، التربية الدينية الإسلامية