

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam sebuah kegiatan belajar mengajar guru seringkali menggunakan berbagai macam alat media untuk menyampaikan pembelajaran. Dengan menggunakan media, setidaknya siswa akan lebih tertarik dan siswa tidak akan merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran dalam kelas.

Sementara itu, lingkup mata pelajaran agama Islam, materi pengendalian diri, prasangka baik, dan persaudaraan termasuk materi penting karena menyangkut bagaimana siswa berperilaku di masyarakat sebagai implementasi yang disampaikan oleh guru. Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam merupakan pendorong dan pemicu yang dapat mempengaruhi diri seseorang untuk membentuk hati yang suci baik lahir dan batin. Salah satu yang dipelajari dalam pembelajaran PAI yaitu pengendalian diri (*Mujahadah an-Nafs*) diperlukan oleh setiap manusia agar dirinya terjaga dari hal-hal yang dilarang. Berprasangka baik (*Husnuzzan*) sangat penting untuk dimiliki oleh setiap orang yang beriman agar selalu berpikir positif terhadap apa yang diperbuat oleh orang lain. Persaudaraan (*Ukhuwwah*) dalam islam dimaksudkan bukan sebatas hubungan kekerabatan karena faktor keturunan, tetapi yang dimaksud dengan persaudaraan yang diikat oleh tali aqidah dan karena fungsi kemanusiaan.

Namun kenyataannya, mempelajari materi pengendalian diri, prasangka baik, dan persaudaraan sepertinya kurang efektif karena tidak adanya media

sebagai penunjang pelajaran tersebut. Media digunakan sebagai alat pembelajaran yang membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pelajaran menjadi semakin menarik dan siswa jadi semangat mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari.

SMAN 79 Jakarta, yang mana di sekolah ini belum adanya media yang terbaru. Media yang digunakan selama ini hanya dalam bentuk *presentasi* menggunakan *power point*. Game petualangan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Karena selama ini materi pengendalian diri, prasangka baik, dan persaudaraan hanya mendengarkan ceramah dan membuat siswa mengantuk di kelas.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti tertarik membuat media pembelajaran yang inovatif, yaitu sebuah game. Game merupakan salah satu industri yang besar saat ini, perkembangan. Game dapat menjadi alternatif hiburan untuk mengisi liburan maupun waktu luang dan menjadi kegiatan yang sangat menyenangkan bagi anak-anak maupun orang dewasa. Salah satu jenis yang berkembang pada saat ini adalah RPG (Role Playing Game) karena selain populer dan banyak diminati para pemain game, RPG merupakan jenis permainan yang sederhana dan mengasikkan untuk dimainkan. Permainan RPG ini mengandung berbagai fitur dan memiliki gameplay yang menarik. (Muchlas Iman Teguh Saputra, 2015)

Adapun media yang digunakan yakni sebuah game dari *software RPG-Maker VX ACE* yang akan dimainkan siswa dalam bentuk game petualangan, kemasan game ini yang akan meningkatkan pemahaman siswa dalam mempelajari

mata pelajaran Pendidikan Agama Islam pada kelas X terutama dalam materi pengendalian diri, prasangka baik, dan persaudaraan lalu mengamalkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Game ini dibuat dengan menggunakan Game engine RPG Maker VX Ace dengan bahasa pemrograman Ruby karena kemudahan dan tingkat fleksibilitasnya tinggi. Game engine RPG Maker VX Ace ini mengadopsi system event script, dimana event-event yang telah ditentukan di dalam map dapat dimasukkan script sesuai kebutuhan, pemrograman dapat dilakukan dengan dua cara yaitu melalui mode event maupun mode editor. (Muchlas Iman Teguh Saputra, 2015)

Adapun alasan mengapa harus menggunakan Game petualangan berbasis RPG Maker karena desain game dan konsep game yang dapat dibuat sesuai kebutuhan. Di samping itu game ini memacu untuk lebih mengeksplorasi berbagai kegiatan di dalam game. Game ini juga memungkinkan untuk membuat konsep game cerita yang menarik. Game petualangan ini juga sebagai alternatif media pembelajaran yaitu sebagai upaya melakukan adaptasi terhadap kecenderungan anak didik. Sebagaimana yang kita ketahui, dunia game telah memberi candu bagi sebagian besar generasi milenial. Game petualangan RPG Maker selain sebagai media game tapi juga memberi nilai-nilai edukasi bagi peserta didik.

Dari permasalahan yang terjadi, maka peneliti tertarik untuk memilih penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Game Petualangan Berbasis RPG-Maker VX Ace dalam Pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta”**

dengan harapan pengembangan media pembelajaran game petualangan ini mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, materi mudah dipahami, dan dapat diaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat diidentifikasi masalah yang terlampir dalam latar belakang, yaitu:

1. Keterbatasan penggunaan media dalam pembelajaran
2. Tidak dimanfaatkannya teknologi sebagai media pembelajaran
3. Pengembangan Media Game Petualangan Berbasis RPG-Maker Vx Ace dalam Pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, dapat diketahui masalah sebagai berikut: **“Pengembangan Media Game Petualangan Berbasis RPG-Maker Vx Ace Dalam Pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta”** dengan model pengembangan ADDIE.

D. Perumusan Masalah

Masalah yang diangkat dalam penelitian adalah **“Bagaimana Pengembangan Media Game Petualangan Berbasis RPG-Maker Vx Ace Dalam Pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta”**

1. Bagaimana analisis kebutuhan peserta didik, guru, dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam?

2. Bagaimana desain media pembelajaran game petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta?
3. Bagaimana pengembangan media game petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta?
4. Bagaimana penerapan pengembangan media game petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta?
5. Bagaimana evaluasi hasil validasi dan perbaikan produk menurut pakar media dan pakar materi terhadap pengembangan media game petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta?

E. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Berikut spesifikasi media pembelajaran game petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI:

1. Media pembelajaran game petualangan ini merupakan media yang dimainkan oleh individu dengan komputer. Materi yang disajikan dalam media pembelajaran ini adalah Meniti hidup dengan kemuliaan yaitu pengendalian diri, prasangka baik, dan persaudaraan.
2. Media pembelajaran *game* ini dibuat dengan menggunakan software *RPG-Maker VX Ace*.

3. Media pembelajaran ini game ini sebagai media belajar mandiri yang dikembangkan berisi materi Pengendalian diri, Prasangka Baik, dan Persaudaraan untuk siswa SMA/MA/SMK pada kelas X.
4. Media pembelajaran game ini terdiri dari satu pemeran utama dan karakter pendukung.

F. Tujuan Penelitian

Penelitian dan pengembangan media ini, memiliki tujuan sebagai berikut: untuk mengembangkan media Game Petualangan Berbasis *RPG-Maker Vx Ace* Dalam Pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta.

1. Mengetahui analisis kebutuhan peserta didik, guru, dan media pembelajaran Pendidikan Agama Islam
2. Mengetahui desain media pembelajaran game petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta.
3. Mengetahui pengembangan media game petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta.
4. Mengetahui penerapan pengembangan media game petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI Kelas X SMAN 79 Jakarta.
5. Mengetahui evaluasi hasil validasi dan perbaikan produk menurut pakar media dan pakar materi terhadap pengembangan media game

petualangan berbasis *RPG-Maker Vx Ace* dalam pembelajaran PAI
Kelas X SMAN 79 Jakarta

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk pengembangan keilmuan dibidang pembelajaran Pengendalian diri, Prasangka Baik, dan Persaudaraan
- b. Untuk menambah khasanah kajian ilmiah dalam pengembangan media pembelajaran

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Media game petualangan berbasis *RPG Maker Vx Ace* sangat adaptif dengan kecenderungan anak muda yang kecanduan game.
- 2) Dapat menciptakan kemandirian belajar siswa dan memberi stimulus untuk belajar menganalisa dalam game petuaangan berbasis *RPG Maker Vx Ace*

b. Bagi Guru

- 1) Dengan adanya game petualangan RPG maker setidaknya memberi efektivitas dalam penerapan media pembelajaran.
- 2) Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan guru dalam proses belajar mengajar.

c. Bagi sekolah

- 1) Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada
- 2) Dapat menjadi pertimbangan untuk diterapkan dalam dunia pendidikan.

