



## Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Misi Petualangan pada Mata Pelajaran Fiqih Kelas XI di MAN Kota Palangka Raya

Ana Melia Ningsih<sup>1</sup>, Ario Dwi Santidar<sup>2</sup>, Alpianor<sup>3</sup>, Abdul Azis<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup> Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Email: [anamelianingsih@gmail.com](mailto:anamelianingsih@gmail.com)

---

### Article Info

#### Article history:

Received September 20, 2024

Revised September 26, 2024

Accepted September 29, 2024

---

#### Keywords:

PBL,  
Critical Thinking Ability,  
Concept Understanding

---

### ABSTRACT

Education is a very important process for human development, both intellectual, physical and emotional. In today's digital era, education must be prepared to improve the quality of learning for students. One innovation in the field of education is the use of educational game-based learning media, which can make the learning process more interactive and interesting. The main objective of this research is to develop an educational game-based learning media product for fiqh class XI at MAN Palangkaraya City, and evaluate its effectiveness in increasing students' motivation and understanding of hudud material and its wisdom. This research uses the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research stages include problem identification, learning media design, media development, implementation, and evaluation. Data were collected through observation interviews, questionnaires, and documentation. The results showed that the developed adventure mission educational game learning media was very effective in increasing students' enthusiasm for learning and facilitating understanding of hudud material and its wisdom. This media successfully obtained high scores in the validation of media experts and material experts, and showed positive enthusiasm from students in the learning process. This study provides strong evidence that the use of educational game-based learning media can be an effective solution in improving the quality of learning fiqh class XI at MAN Kota Palangkaraya. These results can be used as a reference for teachers and other educational institutions to integrate technology in the teaching-learning process.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



---

### Article Info

#### Article history:

Received September 20, 2024

Revised September 26, 2024

Accepted September 29, 2024

---

### ABSTRACT

Pendidikan merupakan proses yang sangat penting bagi perkembangan manusia, baik intelektual, fisik, maupun emosional. Dalam era digital saat ini, pendidikan harus dipersiapkan untuk meningkatkan kualitas belajar peserta didik. Salah satu inovasi dalam bidang pendidikan adalah penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi, yang dapat menjadikan proses belajar lebih interaktif dan menarik. Tujuan

**Keywords:**

PBL,

Kemampuan berpikir kritis,  
pemahaman konsep

utama penelitian ini adalah mengembangkan sebuah produk media pembelajaran berbasis game edukasi misi petualangan untuk materi fiqih kelas XI di MAN Kota Palangkaraya, serta mengevaluasi efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa tentang materi hudud dan hikmahnya. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Tahapan-tahapan penelitian meliputi identifikasi masalah, desain media pembelajaran, pengembangan media, implementasi, dan evaluasi. Data dikumpulkan melalui observasi wawancara, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi misi petualangan yang dikembangkan sangat efektif dalam meningkatkan semangat belajar siswa dan mempermudah pemahaman materi hudud dan hikmahnya. Media ini berhasil memperoleh skor tinggi dalam validasi ahli media dan ahli materi, serta menunjukkan antusiasme positif dari siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis game edukasi dapat menjadi solusi efektif dalam meningkatkan kualitas belajar fiqih kelas XI di MAN Kota Palangkaraya. Hasil ini dapat dijadikan referensi bagi guru dan institusi pendidikan lainnya untuk mengintegrasikan teknologi dalam proses belajar-mengajar.

*This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.*



**Corresponding Author:**

Ana Melia Ningsih

IAIN Palangka Raya

Email: [anamelianingsih@gmail.com](mailto:anamelianingsih@gmail.com)

## **Pendahuluan**

Pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan seseorang, baik pada kemampuan intelektual, kemampuan fisik, ataupun kemampuan emosional peserta didik. Peran pendidikan sangatlah besar terhadap kehidupan manusia karena pendidikan dapat membantu setiap manusia untuk mengembangkan potensi yang ada pada dirinya (Astuti, 2014). Pada hakikatnya manusia merupakan makhluk yang sempurna karena mempunyai akal. Maka dengan akal itulah manusia berpikir mengenai keberlangsungan hidupnya dan generasinya. Manusia akan selalu berusaha meningkatkan kualitas hidupnya dengan mengembangkan segala potensi yang ada pada dirinya. Pendidikan menjadi salah satu hal penting untuk mengembangkan potensi

didalam diri seseorang. Melalui pendidikan yang didapat dari keluarga, sekolah, maupun lingkungan sekitar, manusia dapat mempelajari banyak hal yang dapat menambah wawasannya akan dunia (Syarifuddin, 2021). Peranan pendidikan yang sangat besar ini tentunya memerlukan pembaharuan pembelajaran dari waktu ke waktu untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Salah satu pembaharuan yang penting dilakukan agar peserta didik dapat meningkatkan potensi dirinya sesuai dengan perkembangan zaman adalah dengan meningkatkan dan mengembangkan pembelajaran ke tahap lebih baik lagi.

Di era digital saat ini, para guru maupun pendidik dapat mengembangkan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi canggih yang tersedia saat ini.



Pengembangan pembelajaran ini tentunya dapat digunakan untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan dalam pendidikan masa kini yang salah satunya ialah mengembangkan potensi yang dimiliki manusia. Seiring berkembangnya peradaban maka manusia juga ikut terus berkembang dan kebutuhan akan pendidikan akan semakin banyak. Dahulu pembelajaran hanya berpusat dari guru saja namun seiring berjalannya waktu pembelajaran saat ini tidak hanya berpusat dari guru, namun berpusat pada peserta didik (Arini & Umami, 2019). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dapat dirancang oleh guru dengan memanfaatkan hal-hal yang ada di sekitarnya yang dapat membuat pembelajaran tersebut menjadi menarik dan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik. Pembelajaran memiliki lima komponen yang sangat penting dan saling mempengaruhi yaitu Tujuan, Materi, Metode, Media, dan Evaluasi pembelajaran (Badan et al., 2002). Semua komponen dalam pembelajaran ini dapat dikembangkan, salah satunya pada komponen media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa agar proses pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan efektif, efisien, dan berdaya tarik. Media pembelajaran dapat juga dipahami sebagai alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (AZIS, 2023). Media pembelajaran saat ini sudah banyak dan beragam seiring perkembangan zaman dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran. Banyaknya kebutuhan pembelajaran membuat media terbagi menjadi beberapa jenis yaitu; (1) Media cetak, (2) Media pameran, (3) Media audio, Media Visual, (5) Foto, (6) Gambar, (7)

Bagan, (8) Grafik, (9) Poster, (10) Media video, (11) MultiMedia, dan (12) Perangkat Komputer (Wati, 2018). Namun seiring berjalannya waktu, semakin banyak media pembelajaran yang dapat digunakan. Salah satu media pembelajaran saat ini yaitu game edukasi.

Game edukasi merupakan game digital yang dirancang atau dibuat untuk mendukung pembelajaran. Game edukasi dibuat untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Tujuan khusus dari game edukasi ialah untuk *education* (mendidik). Dengan menggunakan game edukasi proses pembelajaran menjadi menarik dan tidak membosankan karena game edukasi mendukung proses pembelajaran yang dengan konsep bermain sambil belajar. Game edukasi ini dapat menjadikan pembelajaran yang interaktif dan efektif karena mengubah pembelajaran yang membosankan menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan Motivasi peserta didik untuk belajar (Widyastuti & Puspita, 2020). Game edukasi dapat menjadi salah satu media pembelajaran pilihan bagi pendidik atau guru karena game edukasi bisa diterapkan di berbagai mata pelajaran. Terdapat beberapa mata pelajaran yang memiliki permasalahan kurangnya media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya ada pada mata pelajaran fiqih.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 10 September 2024 bersama Bapak S selaku guru fiqih di MAN kota Palangka Raya menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran fiqih masih terbatas dan masih sering dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah sehingga siswa merasa kurang termotivasi untuk belajar. Maka dari itu peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi yang bertepatan misi



petualangan pada pembelajaran fiqih di kelas XI MAN kota Palangka Raya yang berfokus pada materi bab 2 "Hudud dan Hikmahnya". Hal ini dilakukan untuk mendukung proses pembelajaran fiqih di MAN kota Palangka Raya serta pengembangan media pembelajaran ini menjadi salah satu inovasi dan terobosan terbaru dalam pembelajaran fiqih agar terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang game edukasi dalam pembelajaran. Yang pertama itu adalah penelitian (Windawati & Koeswanti, 2021) yang meneliti tentang pengembangan game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Selanjutnya penelitian (Enstein et al., 2022) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. Penelitian (Rozi & Kristari, 2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas Xi Di Sman 1 Tulungagung. Penelitian-penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan agar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran fiqih materi "hudud dan hikmahnya" di kelas XI MAN Kota Palangka Raya.

## Metode

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau yang biasanya dikenal dengan *research and development (R&D)*. Menurut Purnama penelitian dan pengembangan merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk untuk pembelajaran yang diawali dengan analisis

kebutuhan, pengembangan produk, evaluasi produk, revisi, dan penyebaran produk (Waruwu, 2024).

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran game edukasi misi petualangan pada materi Hudud dan hikmahnya untuk kelas XI di MAN.

Game edukasi yang dikembangkan oleh peneliti merupakan rancangan media pembelajaran yang dikembangkan dengan model ADDIE (Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, Evaluasi). Tahapan-tahapan dalam penelitian ADDIE adalah sebagai berikut: Tahap Analisis: Pada tahap pertama ini, dilakukan identifikasi masalah yang muncul selama pembelajaran serta analisis kebutuhan yang menjadi dasar pengembangan. Tahap Desain: Pada tahap kedua, dilakukan perancangan media pembelajaran yang akan dikembangkan. Tahap Pengembangan: Pada tahap ketiga, dilakukan pengembangan media pembelajaran sesuai dengan rancangan yang telah dibuat berbasis game edukasi misi petualangan di mana pada tahapan ini media yang dikembangkan diuji serta divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Selanjutnya tahap implementation media diterapkan di kelas XI MAN kota Palangka Raya. Kemudian tahap terakhir yaitu evaluasi ialah melakukan evaluasi dengan menggunakan instrumen berupa angket dalam menguji efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi wawancara, angket dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang menguji kelayakan media ialah instrumen validasi ahli media, kemudian instrumen validasi ahli materi, dan angket guru dan siswa. Untuk menguji kelayakan media yang dikembangkan peneliti menggunakan angket yang berisi skala likert. Berikut pedoman skala likert dalam penilaian number validasi



produk.

Tabel 1. Pedoman Skala Likert

Skor	Kategori
1	Sangat Kurang
2	Kurang
3	Baik
4	Sangat Baik

Tabel 1 adalah pedoman pemberian nilai yang mana akan mendapatkan hasil data yang dinilai oleh para ahli. Kemudian nilai yang didapat hasil dari validasi dianalisis dengan menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase Validasi} = \frac{\text{Score yang dicapai}}{\text{Score Maksimum}} \times 100\%$$

Kemudian setelah data diperoleh maka dibuatlah menjadi data kualitatif untuk mengetahui kriteria presentasi hasil validasi (Ernawati, n.d.)

Tabel 2 kriteria kategori kelayakan media

Interval %	Kriteria
86<N<100	Sangat Baik
72<N<85	Baik
58<N<71	Kurang
44<N<57	Sangat Kurang

## Hasil

Penelitian ini menghasilkan suatu produk berupa media pembelajaran game edukasi mengisi petualangan pada materi bab 2 yaitu "Hudud dan Hikmahnya". Media pembelajaran ini dirancang untuk meningkatkan semangat peserta didik dalam belajar fiqh dan memudahkan siswa untuk mengingat serta memahami materi hudud dan hikmahnya dengan cara belajar yang menarik dan menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran ini menggunakan model addie yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, development, implementation, dan evaluation. Berikut ini tahapan-tahapan pengembangan media pembelajaran yang dilakukan oleh peneliti.

## 1. Analisis

Tahapan analisis merupakan tahapan awal dari model pengembangan ADDIE. Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis dari berbagai aspek kebutuhan siswa dan karakteristik siswa.

- a. Berdasarkan hasil wawancara peneliti pada hari Selasa, 10 September 2024, dengan Bapak E. S. selaku guru fiqh di MAN Kota Palangkaraya, disimpulkan bahwa media pembelajaran fiqh masih terbatas dan monoton. Padahal, peserta didik di kelas XI MAN tersebut memerlukan media pembelajaran baru yang dapat menarik minat serta perhatian sehingga mereka lebih semangat dalam belajar fiqh. Pada materi bab dua, yaitu "Hudud dan Hikmahnya," siswa memerlukan media pembelajaran yang membantu mereka memahami definisi dari materi hudud dan hikmahnya, mengetahui ayat atau hadis yang berhubungan dengan materi tersebut, dan memahami dasar hukum serta Had pada setiap perbuatan hudud dalam materi bab dua. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi misi petualangan pada materi bab dua, yaitu "Hudud dan Hikmahnya," agar siswa dapat aktif dan termotivasi untuk belajar, sehingga mereka dapat memahami materi tersebut dengan baik.
- b. Analisis Karakteristik Siswa Pada tahapan analisis karakteristik peserta didik, peneliti melakukan wawancara langsung dengan Bapak S. selaku guru fiqh di kelas XI. Dalam wawancara tersebut, diketahui bahwa para peserta didik di kelas XI memiliki kemampuan untuk menguasai teknologi dan mereka lebih menyukai pembelajaran yang menarik serta melibatkan teknologi.



Oleh sebab itu, agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dapat melibatkan peserta didik secara aktif, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi misi petualangan. Media ini bertujuan untuk mengajak peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, sehingga setiap peserta didik dapat belajar dengan baik dan lebih efektif.

## 2. Desain

Pada tahapan design peneliti merancang media pembelajaran game edukasi yang di dalamnya mengambil tema petualangan. Tahapan rancangan media ini mencakup beberapa kegiatan, yaitu pembuatan desain media yang akan dikembangkan, menyusun materi, merancang konten media, membuat pertanyaan berbentuk soal cerita, serta memilih elemen dan sound pendukung dalam media game edukasi tersebut. Pada tahapan ini juga melibatkan pemilihan perangkat lunak aplikasi yang akan mendukung pengembangan media pembelajaran game edukasi dengan misi petualangan. Dalam pengembangan media pembelajaran ini peneliti menggunakan perangkat lunak platform canva dan capcut.

## 3. Development

Peneliti memulai pembuatan media pembelajaran game edukasi dengan misi petualangan berdasarkan rancangan awal yang telah dibuat sebelumnya. Proses pengembangan ini menggunakan platform CapCut dan Canva. Setelah media pembelajaran selesai dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi dari ahli media, terdapat beberapa penambahan yang diperlukan, seperti menambahkan tujuan pembelajaran dalam video misi pertama dan mengubah font pada misi kedua hingga puisi keempat. Sementara itu, hasil validasi dari ahli materi menyatakan bahwa media tersebut sudah sesuai dan tidak memerlukan perbaikan.

Setelah dilakukan perbaikan, media pembelajaran game edukasi misi petualangan ini dinyatakan layak dengan memperoleh skor 94,7%, yang menunjukkan kriteria sangat baik dan dapat diaplikasikan tanpa revisi.

Berdasarkan validasi dari ahli materi, game edukasi misi petualangan memperoleh skor sebesar 98% dengan kriteria sangat baik dan dapat diaplikasikan tanpa revisi. Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran game edukasi misi petualangan pada materi bab II "Hudud dan Hikmahnya," yang dikembangkan untuk kelas XI MAN Kota Palangkaraya, dikategorikan sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## 4. Implementation

Pada tahapan selanjutnya yaitu implementation, peneliti melakukan uji coba media pembelajaran berbasis game edukasi misi petualangan pada peserta didik kelas XI di MAN Kota Palangkaraya.

Media ini diimplementasikan untuk materi bab 2, yaitu hudud dan hikmahnya. Pada tahap implementasi di lapangan, peneliti terlebih dahulu menjelaskan cara bermain game edukasi misi petualangan kepada para peserta didik. Setelah penjelasan, kami memulai permainan dari misi ke misi, dan peserta didik diminta memainkan game edukasi ini secara berkelompok.

Proses pengimplementasian media pembelajaran ini berjalan dengan baik, dan peserta didik menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran fiqh ini. Setelah media diimplementasikan, peneliti membagikan angket respon kepada siswa dan guru untuk mengetahui kelayakan dari media yang dikembangkan. Berikut hasil dari angket respon peserta didik.

## 5. Evaluation

Kemudian tahapan terakhir adalah evaluasi pada tahapan ini peneliti



melakukan evaluasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang telah dikembangkan evaluasi ini dilakukan dengan angket yang melibatkan guru dan peserta didik untuk mengetahui kelayakan mediapembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti. Berdasarkan hasil angket respon peserta didik yang diperoleh skor 82,8% yang menunjukkan kategori baik kemudian angket respon guru menghasilkan skor 90,7% yang menunjukkan kriteria sangat baik. Bapak es selaku guru fiqih menyatakan bahwa "media ini sangat bagus dan membuat interaksi antara guru dan peserta didik menjadi lebih baik dan peserta didik lebih termotivasi untuk belajar dengan menyenangkan".

## Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi misi petualangan dalam pembelajaran fiqih, khususnya pada materi bab dua, yaitu hudud dan hikmahnya, di kelas XI MAN Kota Palangkaraya. Menggunakan prosedur pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation), media pembelajaran game edukasi misi petualangan ini dinyatakan layak untuk diterapkan dalam pembelajaran fiqih. Kelayakan media pembelajaran ini juga didukung oleh penelitian-penelitian terdahulu yang menggunakan game edukasi, meskipun dengan konsep dan tema yang berbeda.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang meneliti tentang game edukasi dalam pembelajaran. Pertama, penelitian oleh Windawati & Koeswanti (2021) yang meneliti pengembangan game edukasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Kedua, penelitian oleh Enstein et al. (2022) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially.

Ketiga, penelitian oleh Rozi & Kristari (2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android pada Mata Pelajaran Fisika untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung.

Penelitian-penelitian tersebut memiliki tujuan untuk mengembangkan media pembelajaran serta meningkatkan motivasi belajar. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menilai kelayakan media yang dikembangkan agar dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran fiqih materi "Hudud dan Hikmahnya" di kelas XI MAN Kota Palangka Raya.

Faktor lainnya yang menjadi pendukung bahwa game edukasi menjadi salah satu media yang cocok untuk pembelajaran apapun karena dirancang untuk memadukan aspek edukasi dengan bermain sehingga media sesuai dengan karakteristik siswa yang menyukai aktivitas bermain. Dalam game edukasi misi pembelajaran ini dilengkapi dengan 4 misi yang mana misi pertama berisi tentang penjabaran materi secara umum kemudian misi kedua adalah game menghafal ayat Al-Qur'an maupun hadis yang berkaitan dengan materi hudud dan hikmahnya, kemudian misi ke-4 dan ke-3 berisi soal-soal cerita yang dapat mengevaluasi pemahaman siswa terhadap materi hudud dan hikmahnya.

Dengan media pembelajaran game edukasi ini diharapkan peserta didik dapat mengingat dan memahami definisi-definisi yang ada pada materi hudud dan hikmahnya, peserta didik dapat mengingat dan menghafalkan ayat-ayat terkait materi hudud dan hikmahnya, serta peserta didik dapat memahami had atau hukuman sesuai ketentuan yang ada pada penjabaran materi hudud dan hikmahnya.

Media ini dapat mendukung pembelajaran karena disajikan dengan menampilkan video yang berlatarkan suatu



perjalanan misi yang dapat memantik semangat peserta didik untuk menyelesaikan setiap misinya dan belajar dengan menyenangkan. Terdapat elemen-elemen yang mendukung dalam game edukasi ini seperti latar pedesaan, sound pada media yang menarik, dan gambar-gambar menarik seperti peta, serta soal-soal cerita yang menarik. Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan peneliti pada hari Jumat tanggal 20 September 2025 penerapan media pembelajaran berbasis game ular tangga ini direspon baik oleh peserta didik dan dapat disimpulkan juga bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan oleh peneliti ini telah layak digunakan dalam pembelajaran apapun terutama pembelajaran fiqih di kelas 11 Man kota Palangkaraya.

## Kesimpulan

Penelitian ini dimulai dengan analisis kebutuhan dan karakteristik siswa. Wawancara dengan guru Fiqih di MAN Kota Palangka Raya menunjukkan bahwa media pembelajaran Fiqih masih terbatas dan monoton, yang mengakibatkan kurangnya motivasi belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan media pembelajaran berbasis game edukasi misi petualangan untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Proses pengembangan media pembelajaran ini meliputi tahapan desain, pengembangan, dan implementasi. Pada tahap desain, peneliti merancang game edukasi dengan tema petualangan, meliputi pembuatan desain, materi, konten, dan elemen pendukung. Tahap pengembangan menggunakan platform Canva dan CapCut untuk mengembangkan media pembelajaran. Validasi dari ahli media dan ahli materi menunjukkan skor yang sangat baik, yaitu masing-masing 94,7% dan 98%. Implementasi media pembelajaran ini dilakukan di kelas XI MAN Kota Palangka Raya. Siswa diminta memainkan game

edukasi secara berkelompok, dan hasilnya menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam pembelajaran Fiqih. Angket respon dari siswa dan guru menunjukkan hasil validasi yang dinilai sangat baik oleh para ahli. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media pembelajaran game edukasi misi petualangan untuk materi bab II "Hudud dan Hikmahnya" sangat baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

## Daftar Pustaka

- Arini, A., & Umami, H. (2019). Pengembangan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam melalui Pembelajaran Konstruktivistik dan Sosiokultural. *Indonesian Journal of Islamic Education Studies (IJIES)*, 2(2), 104–114. <https://doi.org/10.33367/ijies.v2i2.845>
- Astuti, W. (2014). Hakikat Pendidikan. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 1–2. [http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JU\\_R\\_Pend.Bahasa\\_Arab/195204141980021-Dudung\\_Rahmat\\_Hidayat/Hakikat\\_Pendidikan.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FPBS/JU_R_Pend.Bahasa_Arab/195204141980021-Dudung_Rahmat_Hidayat/Hakikat_Pendidikan.pdf)
- Azis, H. A. (2023). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis It* (M. P. Andriyanto, S.S. (ed.)). LP2M IAIN Palangka Raya.
- Badan, W., Sumber, P., Manusia, D., Riau, P., Baru, P., & Riau, P. (2002). *Peran Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar*. 3(14), 12.
- Enstein, J., Bulu, V. R., & Nahak, R. L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Bilangan Pangkat dan Akar menggunakan Genially. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 2(01), 101–109. <https://doi.org/10.57008/jjp.v2i01.150>



- Ernawati, I. (n.d.). Uji Kelayakan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Administrasi Server. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 2(2), 204–210.  
<https://doi.org/10.21831/elinvo.v2i2.17315>
- Rozi, F., & Kristari, A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI Di SMAN 1 Tulungagung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 5(1), 35.  
<https://doi.org/10.29100/jipi.v5i1.1561>
- Syarifuddin, H. (2021). Hakikat Pendidik. *ANSIRU PAI: Pengembangan Profesi Guru Pendidikan Agama Islam*, 5(1), 26.  
<https://doi.org/10.30821/ansiru.v5i1.9792>
- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230.  
<https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Wati, E. R. (2018). Pemanfaatan Media Pembelajaran dan Pengembangan Evaluasi Sistem Pembelajaran. 129.
- Widyastuti, R., & Puspita, L. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Pada MatPel IPA Tematik Kebersihan Lingkungan. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 95–100.  
<https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7084>
- Windawati, R., & Koeswanti, H. D.(2021). Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android untuk Meningkatkan hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1027–
- 1038.<https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.835>