ABSTRAK

ABDUL AZIS HIDAYATULLOH: Pengaruh Media Pembelajaran Role Playing Game terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (Penelitian di Kelas X SMK Negeri 1 Rancaekek). Tesis. Bandung: Program Studi Pendidikan Agama Islam Pascasarjana Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, 2023.

Berdasarkan wawancara dengan pihak SMKN 1 Rancaekek, kegiatan pembelajaran daring lebih sering menggunakan video konferensi yang membuat siswa menjadi jenuh. Kejenuhan merupakan akar hilangnya minat belajar siswa. Salah satu media pembelajaran menarik yang memiliki sifat interaktif, mengutamakan kerjasama, komunikasi, dan bisa menimbulkan interaksi antar siswa adalah permainan. Berdasarkan survei Agate Studio, game bergenre *Role Play Game* (RPG) merupakan game favorit di Indonesia. Sayangnya, sebagian besar pendidik masih jarang menggunakan game edukasi berbasis komputer dalam pembelajaran karena masih kesulitan dalam membuatnya dan sedikitnya referensi.

Penelitian ini memiliki tujuan: (1) untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap minat belajar siswa mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek, (2) untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran RPG terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas SMKN 1 Rancaekek, (3) untuk mengukur tingkat pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam Materi Sejarah di kelas X SMKN 1 Rancaekek.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif yang menggunakan metode kuasi eksperimen dengan desain *pre-test* dan *post-test.* Subjek penelitian yaitu siswa kelas X SMKN 1 Rancaekek sejumlah 56 siswa sebagai sampel yang terbagi ke dalam kelas kontrol dan kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket, tes, observasi, dan studi dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji T dengan signifikansi 0,05.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: (1) terdapat pengaruh positif yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran RPG terhadap minat siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMKN 1 Rancaekek (0.000 < 0.05), (2) terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media pembelajaran RPG terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMKN 1 Rancaekek (0.000 < 0.05), (3) terdapat pengaruh positif yang signifikan dari media pembelajaran RPG terhadap kemampuan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas X SMKN 1 Rancaekek (0.000 < 0.05). Berdasarkan temuan penelitian ini, direkomendasikan kepada sekolah untuk memberdayakan media pembelajaran game edukasi sehingga mendorong minat dan hasil belajar siswa.

Kata kunci: media pembelajaran, role playing game, minat belajar, hasil belajar

ABSTRACT

ABDUL AZIS HIDAYATULLOH: *The Effect of Role Playing Game Instructional Media on Student Interests and Learning Outcomes in Islamic Religious Education Subjects (Research in Class X SMKN 1 Rancaekek).* ***Thesis. Bandung: Postgraduate Islamic Education Study Program, Sunan Gunung Djati State Islamic University Bandung, 2023.***

Based on interviews with SMKN 1 Rancaekek, online learning activities are often by video conferencing which makes students feeling bored. Boredome is the root of the loss of student interest in learning. One of the entertaining learning media that has interactive properties, prioritizes collaboration, communication, and can lead to interaction between students is a game. Based on a survey by Agate Studio, the Role Play Game (RPG) genre is the favorite game genre in Indonesia. Unfortunately, most teachers rarely use computer-based educational games in learning due to difficulty in designing them and very few references are available.

This study aims: (1) to measure the level of influence of the use of RPG learning media on students' learning interest in Islamic Education on History Subject in class X SMKN 1 Rancaekek, (2) to measure the level of influence of the use of RPG learning media on student learning outcomes in Islamic Education on History Subject History in class SMKN 1 Rancaekek, (3) to measure the level of influence of the use of learning media on students' learning interest and learning outcomes in Islamic Education on History Subject in class X SMKN 1 Rancaekek.

This research is a quantitative research using quasi-experimental method with pre-test and post-test design. The research subjects were students of class X SMKN 1 Rancaekek with a total of 56 students as a sample which was divided into a control class and an experimental class. Data collection techniques used are questionnaires, tests, observations, and documentation studies. The data analysis technique used is the T test with a significance of 0.05.

The results of this study showed that: (1) there is a significant positive effect from the use of RPG learning media on students' learning interest in Islamic Education in class X SMKN 1 Rancaekek (0.000 <0.05), (2) there is a significant positive effect from the media RPG learning on student learning outcomes in Islamic Education subject in class X SMKN 1 Rancaekek (0.000 < 0.05), (3) there is a significant positive effect of RPG learning media on students' interest abilities and learning outcomes in Islamic Education subjects in class X SMKN 1 Rancaekek (0.000 <0.05). Based on the findings of this study, it is recommended for schools to empower educational game learning media to encourage student interest in learning and learning outcomes.

Keywords: *learning media, role playing game, learning interest, learning outcomes*

خلاصة

مادة في الطلاب تعلم ونتائج اهتمام على التعلم وسائط أدوار لعبة تأثير :الله هدايت العزيز عبد .(رانكايكيك 1 الحكومية الفنية الثانوية بمدرسة العاشر صف في دراسة) الإسلامية التربية جونج السنة بجامعة الإسلامية التربية ماجستير دراسات برنامج :باندونغ ماجستير، رسالة 2023. باندونغ، الحكومية الإسلامية دجاتي

بشكل الإنترنت تعليم استخدام يتم رانكايكيك، 1 الفنية الثانوية مدرسة مع المقابلات إلى استنادًا فقدان جذر هو الملل إن .بالملل يشعرون الطلاب تجعل التي الفيديو مؤتمرات خلال من متكرر التعاون وتعزز بالتفاعلية تتميز التي المثيرة التعلم وسائط من واحدة .بالتعلم الطلاب اهتمام Agate Studio، أجرته استطلاع إلى استنادًا .الألعاب هي الطلاب بين التفاعل وتولد والاتصال المعلمين معظم يزال لا للأسف، .إندونيسيا في المفضلة ألعاب (RPG) الأدوار ألعاب تعد وقلة إعدادها صعوبة بسبب التعليم في الكمبيوتر على المبنية التعليمية الألعاب بندرة يستخدمون المراجع.

اهتمام على الأدوار لعبة التعلم وسائط استخدام تأثير مستوى قياس (1) :إلى الدراسة هذه تهدف 1 الفنية الثانوية بمدرسة العاشر بصف التاريخ موضوع في الإسلامية التربية بمادة الطلاب الطلاب تعلم نتائج على الأدوار لعبة التعلم وسائط استخدام تأثير مستوى قياس (2) رانكايكيك، الثانوية بمدرسة العاشر بصف التاريخ موضوع في الإسلامية التربية مادة في

تعلم ونتائج اهتمام على التعلم وسائط استخدام تأثير مستوى قياس (3) رانكايكيك، 1 الفنية 1 الفنية الثانوية بمدرسة العاشر بصف التاريخ موضوع في الإسلامية التربية مادة في الطلاب رانكايكيك.

الأولي الاختبار بتصميم التجريبية شبه التجربة طريقة وتستخدم كميًا نوعًا الدراسة هذه تعتبر رانكايكيك 1 الفنية الثانوية بمدرسة العاشر صف من طالبًا 56 اختيار تم .النهائي والاختبار استبيان، استخدام تم .التجربة ومجموعة التحكم مجموعة مجموعتين، إلى تقسيمها تم كعينة دلالة مستوى مع T اختبار استخدام تم .البيانات جمع كأساليب وثائقية ودراسة مراقبة، اختبار، البيانات تحليل كأسلوب 0.05.

لعبة التعلم وسائط لاستخدام وملحوظ إيجابي تأثير هناك (1) :أن الدراسة هذه نتائج أظهرت 1 الفنية الثانوية بمدرسة العاشر صف في الإسلامية التربية بمادة الطلاب اهتمام على الأدوار على الأدوار لعبة التعلم لوسائط وملحوظ إيجابي تأثير هناك (2) ،(0.05 > 0.000) رانكايكيك 1 الفنية الثانوية بمدرسة العاشر صف في الإسلامية التربية مادة في الطلاب تعلم نتائج على الأدوار لعبة التعلم لوسائط وملحوظ إيجابي تأثير هناك (3) ،(0.05 > 0.000) رانكايكيك الثانوية بمدرسة العاشر صف في الإسلامية التربية مادة في الطلاب تعلم ونتائج اهتمام قدرات استنادً .(0.05 > 0.000) رانكايكيك 1 الفنية

لتعزيز كوسيلة الأدوار لعبة التعلم وسائط استخدام بتعزيز يوصى الدراسة، هذه نتائج إلى ا الطلاب تعلم ونتائج اهتمام.

التعلم نتائج التعلم، اهتمام أدوار، لعبة التعلم، وسائط :الرئيسية الكلمات