

**PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS
ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI
DI SMP NEGERI 22 SURABAYA**

SKRIPSI

Oleh:

MAHIYAH NAJUBA ESCHA
NIM. D01219030



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA**

2023

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Mahiyah Najuba Escha

NIM : D01219030

Fakultas / Prodi : Fakultas Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi : Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android
untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada
Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian
atau karya saya sendiri, kecuali pada bagian yang menjadi rujukan sebelumnya.

Surabaya, 7 Juli 2023

Yang membuat pernyataan,



Mahiyah Najuba Escha

D01219030

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi oleh:


Nama : MAHIYAH NAJUBA ESCHA

NIM : D01219030

Judul : PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS
ANDROID UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PAI DI SMP
NEGERI 22 SURABAYA


Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan

Pembimbing I


Drs. Usman Yudi, M.Pd.I
NIP.196501241991031002

Surabaya, 9 Juli 2023

Pembimbing II


Dr. Muhammad Fahmi, SP.I, M.Hum, M.Pd.
NIP.197708062014111001

PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI

Skripsi oleh Mahiyah Najuba Escha ini telah dipertahankan di depan Tim
Penguji Skripsi

Surabaya, 12 Juli 2023

Mengesahkan, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Dekan,



Prof. Dr. H. Muhammad Thohir, S.Ag., M.Pd.

NIP. 197407251998031001

Penguji I

Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag, M.Pd.I

NIP.196301231993031002

Penguji II

Prof. Dr. H. Ah. Zaid Fuad, M.Ag

NIP. 197404242000031001

Penguji III

Drs. Usman Yudi, M.Pd.I

NIP.196501241991031002

Penguji IV

Dr. Muhammad Fahmi, S.Pd.I, M.Hum, M.Pd

NIP.197708062014111001

LEMBAR PERSETUJUAN PERNYATAAN PUBLIKASI



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Mahiyah Najuba Escha
NIM : D01219030
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Agama Islam
E-mail address : najubaescha@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Skripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

Yang berjudul :

Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 12 Juli 2023

Penulis

Mahiyah Najuba Escha

ABSTRAK

Mahiyah Najuba Escha, D01219030. Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik pada Mata Pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya. Skripsi Program Studi Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.

Penelitian ini bertujuan untuk 1). Mengembangkan media game edukatif berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya. 2). Mengetahui keefektifan media game edukatif berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya. 3). Mengetahui respons peserta didik terhadap penggunaan game edukatif berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya.

Adapun metode yang digunakan dalam metode R&D (*research and development*). Metode pengembangan menggunakan ADDIE. Pendekatan kualitatif yang digunakan untuk menjawab permasalahan, untuk mengetahui proses pengembangan media game edukatif berbasis android dan untuk mengetahui penggunaan media game edukatif berbasis android pada mata pelajaran pendidikan agama islam. Pendekatan kuantitatif untuk mengetahui kevalidan media game edukatif berbasis Android dan respon siswa terhadap penggunaan media game edukatif berbasis android untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran pendidikan agama islam.

Hasil penelitian ini menunjukkan 1). Proses pengembangan media game edukatif berbasis Android berupa aplikasi game dengan materi dalam game mengcompare Alqur'an dan penelitian ilmuwan sains dikemas dalam sebuah teknologi masa kini berupa game 3D RPG. Pengembangan media game edukatif berbasis android menggunakan prosedur pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan, yakni analysis, design, development, implementation, dan evaluation. 2). Validasi media game edukatif berbasis Android, menunjukkan media Sangat valid tanpa revisi yang berdasarkan ahli materi 98,75%, ahli media 98,75% dan ahli pengguna berdasarkan materi 100% dan media 100%. Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa materi dan media pembelajaran disajikan dengan baik secara keseluruhan pada kriteria sangat valid dan dapat digunakan tanpa revisi. 3). Respon peserta didik terhadap penggunaan aplikasi Yaqro sains yaitu game edukatif berbasis Android yang berisi audio, visual dan evaluasi materi tentang alam semesta sebagai tanda kekuasaan Allah sangat praktis dengan penilaian 95,25% dan berdasarkan hasil kuesioner dapat meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PAI di SMP Negeri 22 Surabaya sebesar 22,73%.

Kata Kunci: Game edukatif, Android, Motivasi Belajar Peserta Didik.

ABSTRACT

Mahiyah Najuba Escha, D01219030. Development of Android-Based Educational Game Media to Increase Student Learning Motivation in PAI Subjects at SMP Negeri 22 Surabaya. Thesis of the Islamic Religious Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sunan Ampel State Islamic University Surabaya.

This study aims to 1). Developing android-based educative game media to increase students' learning motivation in PAI subjects at SMP Negeri 22 Surabaya. 2). Knowing the effectiveness of android-based educative game media to increase students' learning motivation in PAI subjects at SMP Negeri 22 Surabaya. 3). Knowing students' responses to the use of android-based educational games to increase learning motivation in PAI subjects at SMP Negeri 22 Surabaya.

The method used in the R&D method (*research and development*). The development method uses ADDIE. The qualitative approach used to answer the problem is to find out the process of developing Android-based educational game media and to find out the use of Android-based educational game media in Islamic religious education subjects. A quantitative approach to determine the validity of Android-based educational game media and student responses to the use of Android-based educational game media to increase students' learning motivation in Islamic religious education subjects.

The results of this study indicate 1). The process of developing Android-based educational game media in the form of a game application with in-game material comparing the Qur'an and scientific research is packaged in today's technology in the form of a 3D RPG game. The development of Android-based educational game media uses the ADDIE development procedure which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. 2). The validation of Android-based educational game media shows that the media is very valid without revision based on material experts 98.75%, media experts 98.75% and user experts based on material 100% and media 100%. From these results it shows that the learning materials and media are presented well as a whole on very valid criteria and can be used without revision. 3). Student responses to the use of the Yaqro science application, namely an Android-based educational game that contains audio, visual and evaluation of material about the universe as a sign of God's power is very practical with an assessment of 95.25% and based on the results of the questionnaire can increase learning motivation in PAI subjects in junior high school Negeri 22 Surabaya by 22,73%.

Keywords: Educational games, Android, Student Learning Motivation.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI.....	iv
PENGESAHAN TIM PENGUJI SKRIPSI	v
ABSTRAK	vii
ABSTRACT	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah.....	12
C. Tujuan Pengembangan.....	12
D. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	13
E. Pentingnya Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
1. Asumsi Pengembangan	14
2. Keterbatasan Pengembangan.....	15
G. Definisi Istilah.....	16
H. Sistematika Penulisan	22
BAB II KAJIAN PUSTAKA	23
A. Media Pembelajaran.....	23
1. Pengertian Media Pembelajaran	23
2. Perkembangan Media Pembelajaran	25
3. Fungsi Media Pembelajaran	26
4. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	31
5. Pemilihan Media Pembelajaran.....	34
B. Game Edukatif	38

1. Pengertian <i>Game</i>	38
2. Fungsi <i>Game</i> Edukasi.....	42
3. <i>Software</i> yang digunakan	43
C. Berbasis Android	46
D. Motivasi Belajar.....	47
E. Mata Pelajaran PAI.....	49
F. Alam Semesta Sebagai Tanda Kekuasaan Allah SWT.....	52
BAB III METODE PENGEMBANGAN	74
A. Model Pengembangan.....	74
B. Prosedur Pengembangan.....	75
C. Uji Coba Produk	77
1. Desain Uji Coba	77
2. Subjek Coba	78
3. Jenis Data	79
4. Instrumen Pengumpulan Data	79
5. Teknik Analisa Data.....	81
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN	91
A. Penyajian Data Uji Coba.....	91
B. Analisa Data.....	98
C. Revisi Produk.....	116
BAB V PENUTUP.....	120
A. Kesimpulan	120
B. Saran	121
BAGIAN II PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID (SPESIFIKASI PRODUK, MODEL PENGEMBANGAN, PROSEDUR PENGEMBANGAN, DAN HASIL TAMPILAN PRODUK) .	122
PENGEMBANGAN MEDIA GAME EDUKATIF BERBASIS ANDROID	122
DAFTAR PUSTAKA	131
LAMPIRAN.....	139

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Penentuan Sampel menurut Yount.....	79
Tabel 3.2 Aspek Validasi Penilaian Ahli	81
Tabel 3.3 Analisis Catatan Lapangan.....	82
Tabel 3.4 Kriteria Penilaian Validasi Ahli Skala Likert	83
Tabel 3.5 Kriteria Validitas.....	85
Tabel 3.6 Respons Angket/Kuesioner Skala Guttman	86
Tabel 3.7 Kriteria Kepraktisan.....	87
Tabel 3.8 Skala Likert.....	88
Tabel 3.9 Kriteria Analisis Data Motivasi Belajar.....	90
Tabel 4.1 Proses Pengembangan.....	91
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	93
Tabel 4.3 Validasi Ahli Media	94
Tabel 4.4 Validasi Materi Ahli Pengguna.....	94
Tabel 4.5 Validasi Media Ahli Pengguna	95
Tabel 4.6 Hasil Angket Respons Peserta Didik	95
Tabel 4.7 Skor motivasi belajar	97
Tabel 4.8 klasifikasi motivasi belajar.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kriteria Pemilihan Media	35
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan ADDIE.....	75
Gambar 4.1 Hasil Angket penggunaan Game.....	102
Gambar 4.2 Hasil Angket lama Bermain	103
Gambar 4.3 Hasil Tipe Perangkat	103
Gambar 4.4 Perencanaan Desain Tools	104
Gambar 4.5 Perencanaan Aur Cerita Game	105
Gambar 4.6 Karakter Utama	107
Gambar 4.7 Karakter Pendamping.....	107
Gambar 4.8 Karakter Misi Game	108
Gambar 4.9 Asset Pendukung.....	108
Gambar 4.10 Hasil Kriterion dan Keputusan Uji ahli materi.....	110
Gambar 4.11 Hasil Kriterion dan Keputusan Uji Ahli Media.....	111
Gambar 4.12 Hasil Kriterion dan Keputusan Uji Ahli Pengguna	111
Gambar 4.13 Tabel Hasil Kepraktisa	113
Gambar 4.14 Perbandingan motivasi belajar	114

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Lampiran Hasil Validasi Ahli Materi	139
Lampiran 2 Lampiran Hasil Validasi dan Biografi Ahli Media	140
Lampiran 3 Lampiran Hasil Validasi dan Biografi Ahli Pengguna	142
Lampiran 4 Lampiran Angket Kondisi Peserta Didik.....	145
Lampiran 5 Lampiran Angket Respons Peserta Didik.....	148
Lampiran 6 Lampiran Soal Kuis	150
Lampiran 7 Lampiran Dokumentasi penelitian.....	153



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A

DAFTAR PUSTAKA

- 2003, UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN.
 “Sistem Pendidikan Nasional” (n.d.).
- Abd hul, Yusuf. *Skala Likert*. Deepublish, 2023.
<https://deepublishstore.com/blog/apa-itu-skala-likert/>.
- Al-Quran, Lajnah Pentashihan mushaf. “*Qur’an Kemenag*” (2022).
<https://quran.kemenag.go.id/>.
- Al-Qur’an, Lajnah Pentashihan Mushaf. *Tafsir Ilmi: Penciptaan Bumi Dalam Prefektif Al-Qur’an Dan Sains*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an 3, 2010.
- Akbar, Sa’udun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Akhyar, Zainal. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Square Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Al-Qur’an, Lajnah Pentashihan Mushaf, Diklat Kementerian Agama RI, and Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia (LIPI). *Penciptaan Jagat Raya Dalam Prefektif Al-Quran Dan Sains (Tafsir Ilmi)*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an, 2010.
- Allcoat, Devon, Tim Hatchard, Freeha Azmat, Kim Stansfield, Derrick Watson, and Adrian von Mühlénen. “Education in the Digital Age: Learning Experience in Virtual and Mixed Realities.” *Journal of Educational Computing Research* 59, no. 5 (2021): 795–816.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adyana, Putu Satria Udayana Putra, and Fien Pongpalilu. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Andang, Ismail. *Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media., 2006.

- Aziz, Muhammad Fatchul. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas XI SMA Negeri 9 Malang.” UIN Maulana Malik Ibrahim, 2020.
- Azizah, Nova Aulia, and Sigit Purnama. “Pengembangan Aplikasi ‘ Smart Tajwid ’ Berbasis Android Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Tajwid Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam” 4, no. 1 (2019): 47–70.2003, UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 20 TAHUN. “Sistem Pendidikan Nasional,” n.d.
- Abdhul, Yusuf. *Skala Likert*. Deepublish, 2023. <https://deepublishstore.com/blog/apa-itu-skala-likert/>.
- Akbar, Sa’udun. *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2016.
- Akhyar, Zainal. “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Square Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa.” Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya, 2019.
- Andang, Ismail. *Menjadi Cerdas Dan Ceria Dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media., 2006.
- Arifannisa, Muzayyanah Yuliasih, Hayati, Sepriano, I Nyoman Widhi Adyana, Putu Satria Udayana Putra, and Fien Pongpalilu. *Sumber & Pengembangan Media Pembelajaran (Teori & Penerapan)*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Bakhar, Muhamad, dkk. *Perkembangan Startup Di Indonesia*. Edited by Efitra dan Sepriano. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Batubara, Bahar Noer. “Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Android Di Sma Uii Yogyakarta.” *UIN Sunan Kalijaga untuk*, no. 9 (2017): 1689–1699.
- Bonatti, Ch., S. Crovisier, L. J. Díaz, and A. Wilkinson. “WHAT IS... a Blender?” *Notices of the American Mathematical Society* 63, no. 10 (2016): 1175–78. <https://doi.org/10.1090/noti1438>.
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York Dordrecht Heidelberg London: Springer Science+Business Media, LLC, 2009.

- Dahwadin, and Farhan Sifa Nugraha. *Motivasi Dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Wonosobo, Jawa Tengah: CV. Mangku Bumi Media, 2019.
- Denhi, Agung Nurhidayat. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android Game Education Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Materi Sistem Ekskresi Manusia.” UIN Raden Intan Lampung, 2022.
- Djakaria, Ismail, Ukhti Nurfajriah Sasmita Ijonu, and Sumarno Ismail. “Development of Adventure Multimedia Game Based on Mobile Learning in Pyramid Topic for Junior High School.” *Jurnal Didaktik Matematika* 8, no. 2 (November 2, 2021): 267–279.
- dkk, Bakhar, Muhamad. *Perkembangan Startup Di Indonesia*. Edited by Efitra dan Sepriano. Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2023.
- Enterprise, Jubilee. *Mengenal Dasar-Dasar Pemrograman Android*. Jakarta: PT Alex Media Komputindo, 2015.
- . *Step by Step Ponsel Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2010.
- Fauziah, Rahmah. “Pengembangan Media Pembelajaran Games Edukasi Berbasis Android Pada Konsep Jaringan Tumbuhan.” *Repository.Uinjkt.Ac.Id* (2021).
- Febrina, Conni La. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Agresivitas Siswa Effect Of the Intensity Of Playing Online Game to the Students Aggression.” *Jurnal Ilmiah Visi P2TK PAUD NI* 9, no. 1 (2014): 28–35.
- Fuadi, Ahmad 'Afwal. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Materi Fungsi Untuk Melatih Kemampuan Penalaran Koversional Siswa*, 2020. <https://digilib.uinsby.ac.id/41938/>
- Francisco, and Gambaretto. “No Title” (2015). <https://www.mixamo.com/#/>
- Henry, Samuel. *Cerdas Dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- Hasan, Muhammad. *Transformasi Digital Di Bidang Pendidikan “Perkembangan Dan Gambaran Pendidikan Di Era Digital Menghadapi Era 5.0.”* Edited by Made Martini. Bandung: Media Sains Indonesia, 2023.
- IEEE Robotics and Automation Society, Robotics Society of Japan, Han'guk Robot Hakhoe, and Institute of Electrical and Electronics Engineers. “RO-MAN 2015 : The 24th IEEE International Symposium on Robot and Human

- Interactive Communication : Kobe International Conference Center, Kobe, Japan, August 31 to September 4, 2015,” 2015, 431–37.
- IEEE Robotics and Automation Society, Robotics Society of Japan, Han’guk Robot Hakhoe, and Institute of Electrical and Electronics Engineers. “RO-MAN 2015 : The 24th IEEE International Symposium on Robot and Human Interactive Communication : Kobe International Conference Center, Kobe, Japan, August 31 to September 4, 2015” (2015): 431–437.
- Indroyono, Jati Muliawan. “Pengembangan Game Edukasi ‘ Students Explore ’ Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Materi Peninggalan Dan Tokoh Sejarah Masa Hindu-Buddha Kelas V Di MI Al-Khaeriyah Kota Semarang.” Universitas Negeri Semarang, 2017.
- Jalinus, Nizwardi, and Ambiyar. *Media Dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Jasson. *Role Playing Game (RPG) Maker Software*. Yogyakarta: Andi Offset, 2009.
- K., Syarifuddin. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Yogyakarta: Deepublish, 2018.
- Kemenag, Qur’an. “No Title,” n.d. <https://quran.kemenag.go.id/>.
- Khuluqo, Ihsana El, and Istaryatiningtias. *Modul Pembelajaran Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Sulawesi Tengah: CV. Feniks Muda Sejahterah, 2022.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2020.
- Maulida, Annisa, Diana Imawati, Siti Khumaidatul Umaroh, and Trifina Meyritha Sari. “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja.” *Motivasi Fakultas Psikologi Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda* 7, no. 1 (2019): 105–109.
- Mizan, Ahmad Nur, Muhammad Aridan, Muhammad Akmansyah, Sefti Adelia, Intan Nur Asiyah, and Lisa Mar'atus Sholikha. “The Development of Arabic Learning Media Based on Android for Senior High School Students.” *LISANIA: Journal of Arabic Education and Literature* 6, no. 2 (n.d.): 178–189. Accessed March 7, 2023.

- Mixamo, <https://www.mixamo.com/#/>
- Miftah, Mohamad. *Peran, Fungsi, Dan Pemanfaatan Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Feniks Muda Sejahterah, 2022.
- https://www.academia.edu/95347678/The_Development_of_Arabic_Learning_Media_Based_on_Android_for_Senior_High_School_Students.
- Nugroho, Untung. *Metodologi Penelitian Kuantitatif Pendidikan Jasmani*. (Jawa Tengah: CV. Sarnu Untung, 2018)., h. 4.
- Ni'am, Khoirun. "Nilai-Nilai Pendidikan Karakter Dalam Al-Qur'an Surat Al-'Alaq Ayat 1-5 Perspektif Mufassir Nusantara." *Journal AL-MURABBI* 7, no. 2 (2022): 35–51. <https://doi.org/https://doi.org/10.35891/amb.v7i2.3217>.
- Novak, Jenni. *Game Development Essentials*. USA New York: Delma Cengage Learning, 2012.
- Nurfadhillah, Septy, and 4A PGSD UM tangerang. *Media Pembelajaran*. Sukabumi: CV Jejak, Anggota IKAPI, 2021.
- Pratiwi Suci, Anggia, and Tadkiroatun Musfiroh. "Pengembangan Media Game Digital Edukatif Untuk Pembelajaran Menulis Laporan Perjalanan Siswa Sekolah Menengah Pertama." *LingTera* 1, no. 2 (2014): 124. <https://doi.org/10.21831/lt.v1i2.2590>.
- Putriana, Eflin Puput. "Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Android Dengan Model Problem Based Learning Pada Muatan Pelajaran IPA Kelas IVA SD Negeri Wonosari 03." Universitas Negeri Semarang, 2019.
- Rahmawati, Any. "Pengembangan Media Game Based Learning (Islamic Monopoly) Pada Materi Menelusuri Tradisi Islam Di Nusantara Kelas IX UPT SMP Negeri 3 Gresik." UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022.
- Ramdhan, Muhammad. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara (CMN), 2021.
- Risabethe, Abiy, and Budi Astuti. "Grade Students of Elementary Schools." *Pendidikan Karakter* VII, no. 1 (2017): 34–45.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2: Teori Dan Praktek*. Bangkalan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.

- Richard, MH, S Petrus, and M Denny. "Pembuatan Game RPG 'the Adventure of Sachi' Menggunakan Engine Rpg Maker Mv." *Jurnal Digit* 8, no. 2 (2018): 185–96. <https://jurnaldigit.org/index.php/DIGIT/article/view/145>.
- Rusydiyah, Evi Fatimatur. *Teknologi Pembelajaran "Implementasi Pembelajaran Era 4.0."* Surabaya: UIN Sunan Ampel PRESS, 2021.
- Ramadhayanti, Ana. *Aplikasi SPSS untuk Penelitian dan Riset Pasar*. (Jakarta: PT Elex Media Komputindo)., h. 38.
- Sabariah, Hayatun, and Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka, 2021.
- Sadiman (dkk), Arief S. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2006.
- Santri, Agus. *Media Pembelajaran PAI*. Indramayu: CV. Adanu Abimata, 2020.
- Sapada, Andi Ombong, and Muhammad Arsyam. "Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Menurut Pandangan Islam." *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan Dan Sains* 2, no. 1 (2020): 2–3.
- Satakunnan ammattikorkeakoulu, Jukka. "Degree Programme in Information Technology," no. October (2018): 4.
- Setiawan, Andi. *Belajar Dan Pembelajaran*. Ponorogo: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017.
- Suryadi, Rudi Ahmad, and Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2018.
- Salsabila, Sari. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Website Application Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran SKI Di MTsN 4." UIN Maulana Malik Ibrahim, 2022.
- Salsabila, Unik Hanifah, Muhammad Lutfi Nur Hanifan, Muhammad Ibnu Mahmuda, Muhammad Afif Nur Tajuddin, and Anggi Pratiwi. "Pengaruh

- Perkembangan Teknologi Terhadap Pendidikan Islam.” *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3268–3275.
- Sapada, Andi Ombong, and Muhammad Arsyam. “Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi Menurut Pandangan Islam.” *Jurnal Ilmu-Ilmu Kependidikan dan Sains* 2, no. 1 (2020): 2–3.
- Sudarmika, Putu. *Transformasi Digital Di Bidang Pendidikan*. Edited by Made Martini. Bandung: Media Sains Indonesia, 2023.
- Suryadi, Rudi Ahmad, and Sumiyati. *Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021.
- Sabariah, Hayatun, and Dkk. *Pengembangan Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Pasaman Barat: CV. Azka Pustaka, 2021.
- Sadiman (dkk), Arief S. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada, 2006.
- Satakunnan ammattikorkeakoulu, Jukka. “Degree Programme in Information Technology,” no. October (2018): 4.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: PT Alfabet, 2016.
- Suryani, Nunuk, Achmad Setiawan, and Aditin Putra. *Media Pembelajaran Inovatif Dan Pengembangannya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2018.
- Susilana, Rudi, and Cepi Riyana. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV Wacana Prima, 2018.
- Teknowijoyo, Felixtian. “Relevansi Industri 4.0 Dan Society 5.0 Terhadap Pendidikan Di Indonesia.” *Educatio* 16, no. 2 (2022): 173–84. <https://doi.org/10.29408/edc.v16i2.4492>.
- Unity, Store, <https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/taichi-character-pack-15667>
- Uno, B Hamzah. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2016.
- Wibawanto, Wandah. *Game Edukasi RPG (Role Playing Game)*. Semarang: LPPM

UNNES, 2020.

Widiastuti, Nelly Indriani. "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo." *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika* 1, no. 2 (2012): 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>.

Wikihow. "Cara Menghitung Persentase Perubahan," n.d. <https://www.google.com/amp/s/id.wikihow.com/Menghitung-Persentase-Perubahan%3Famp=1>.

Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana, 2018.

Zainiyati, Husniyatus Salamah. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT Konsep Dan Aplikasi Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Jakarta: Kencana, 2017.



UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A