



Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Gamifikasi pada Materi Sejarah Kebudayaan Islam Kelas 10 SMA

Rizki Fauzan¹

Universitas Negeri Jakarta
email: rizki.fauzan.abdul@unj.ac.id

Sayyid Arkan Nizami²

Universitas Negeri Jakarta
email: sayyid.arkan.nizami@mhs.unj.ac.id

Fajar Trihadi³

Universitas Negeri Jakarta
email: fajar.trihadi@mhs.unj.ac.id

Aghil Syarif⁴

Universitas Negeri Jakarta
email: muhammad.aghil.syarif@gmail.com

Aaliyah Putri Dwi Sari⁵

Universitas Negeri Jakarta
email: aaliyah.putri.dwi@unj.ac.id

Ahmad Nur Fahmi⁶

Universitas Negeri Jakarta
email: ahmadnurfahmi@unj.ac.id

*Korespondensi: email: rizki.fauzan.abdul@unj.ac.id

Abstrak

History Artikel: *The development of gamification-based learning media in Islamic Cultural History materials is motivated by several problems encountered in the learning process, such as students' low learning motivation and the use of instructional media that still tends to be conventional. This condition indicates the need for innovative learning media that encourage active student participation while creating an enjoyable learning experience, particularly in the topic of Walisongo da'wah. This study aims to develop gamification-based learning media that are valid and feasible for use in the learning process. This development research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D Thiagarajan model, which consists of four main stages: define, design, develop, and disseminate. However, this study was limited to the develop stage and did not proceed to the disseminate stage. The development stage was conducted through validation by material experts and media experts, followed by product revisions based on the experts' suggestions and feedback. Data collection techniques included field observations and interviews for needs analysis, as well as validation questionnaires based on a Likert scale, which were analyzed by calculating the percentage of media feasibility. The results of the development indicate that the gamification-based learning media developed fall into the valid category according to expert assessments, with several notes for improvement. After revisions were made in accordance with expert suggestions, the developed learning media were declared feasible for use in Islamic Cultural History learning.*

Kata kunci: Gamification, Islamic Cultural History, Learning Media, R&D.

Diterima 1 Desember 2025
Direvisi 10 Desember 2025
Diterima 20 Desember 2025
Tersedia online 26 Desember 2025

Pendahuluan/ مقدمة

Perkembangan teknologi digital yang sangat pesat dalam dua dekade terakhir telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang pendidikan. Transformasi digital tidak hanya mempengaruhi cara peserta didik memperoleh informasi, tetapi juga mengubah pola interaksi, cara berpikir, serta preferensi belajar mereka. Peserta didik generasi Z yang saat ini mendominasi jenjang pendidikan menengah dikenal sebagai generasi yang tumbuh dan berkembang bersama teknologi digital, perangkat mobile, dan internet. Karakteristik ini menuntut adanya penyesuaian strategi pembelajaran agar proses belajar mengajar tetap relevan, bermakna, dan mampu menarik perhatian siswa secara optimal. Pembelajaran yang masih berpusat pada guru (teacher-centered) dengan metode ceramah konvensional cenderung kurang mampu menjawab tantangan tersebut, khususnya pada mata pelajaran yang menuntut pemahaman historis dan nilai-nilai abstrak seperti Sejarah Kebudayaan Islam (SKI).

Sejarah Kebudayaan Islam sebagai bagian integral dari mata pelajaran Pendidikan Agama Islam memiliki peran strategis dalam membentuk pemahaman siswa terhadap perkembangan peradaban Islam, tokoh-tokoh penting, serta nilai-nilai moral dan sosial yang terkandung di dalamnya. Materi SKI tidak hanya bertujuan untuk menyampaikan fakta sejarah, tetapi juga menginternalisasikan nilai-nilai keteladanan, toleransi, semangat dakwah, dan kontribusi Islam dalam membangun peradaban dunia. Namun demikian, realitas pembelajaran di lapangan menunjukkan bahwa SKI sering dipersepsikan sebagai mata pelajaran yang sulit, monoton, dan membosankan. Hal ini disebabkan oleh dominasi penyajian materi yang bersifat tekstual, kronologis, serta berorientasi pada hafalan, sehingga kurang memberikan ruang bagi siswa untuk terlibat secara aktif dan reflektif dalam proses pembelajaran.

Rendahnya minat dan motivasi belajar siswa terhadap mata pelajaran SKI berdampak langsung pada kualitas pemahaman dan retensi materi. Siswa cenderung mengingat informasi sejarah hanya untuk kepentingan evaluasi jangka pendek, tanpa mampu mengaitkannya dengan konteks kehidupan masa kini. Kondisi ini menjadi semakin kompleks ketika guru dihadapkan pada keterbatasan media pembelajaran yang inovatif dan sesuai dengan karakteristik siswa. Media pembelajaran yang digunakan umumnya masih berupa buku teks, slide presentasi statis, atau penjelasan lisan, yang belum sepenuhnya mampu mengakomodasi gaya belajar visual, auditori, dan kinestetik secara seimbang. Oleh karena itu, diperlukan suatu pendekatan pembelajaran yang tidak hanya menyajikan materi secara informatif, tetapi juga mampu menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan, menantang, dan bermakna bagi siswa.

Salah satu pendekatan yang dinilai relevan untuk menjawab permasalahan tersebut adalah penerapan gamifikasi dalam pembelajaran. Gamifikasi merupakan strategi pembelajaran yang mengadopsi elemen-elemen permainan, seperti poin, level, tantangan, badge, leaderboard, dan umpan balik instan, ke dalam konteks non-permainan, termasuk pendidikan. Tujuan utama gamifikasi bukan untuk mengubah pembelajaran menjadi permainan semata, melainkan untuk meningkatkan motivasi, keterlibatan, dan partisipasi aktif siswa dalam proses belajar. Melalui gamifikasi, aktivitas belajar dirancang sedemikian rupa sehingga siswa merasa tertantang untuk menyelesaikan tugas, mencapai target tertentu, dan memperoleh penghargaan atas usaha yang mereka lakukan.

Dalam konteks pembelajaran SKI, gamifikasi memiliki potensi besar untuk mengemas materi sejarah yang kompleks menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Misalnya, peristiwa-peristiwa sejarah dapat disajikan dalam bentuk misi atau quest, tokoh-tokoh sejarah diperkenalkan sebagai karakter dengan peran tertentu, serta evaluasi pembelajaran dilakukan melalui kuis interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung. Pendekatan ini diharapkan mampu meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional siswa, sehingga proses belajar tidak lagi dipandang sebagai kewajiban semata, melainkan sebagai pengalaman yang menyenangkan dan menantang.

Materi dakwah Walisongo, yang menjadi fokus dalam penelitian ini, merupakan salah satu topik penting dalam pembelajaran SKI di kelas X SMA. Walisongo dikenal sebagai sembilan tokoh penyebar Islam di Pulau Jawa yang menggunakan pendekatan dakwah kultural, damai, dan adaptif terhadap budaya lokal. Nilai-nilai toleransi, kearifan lokal, dan strategi dakwah yang kontekstual yang diwariskan oleh Walisongo sangat relevan untuk ditanamkan kepada generasi muda di tengah masyarakat multikultural saat ini. Namun, penyajian materi Walisongo yang hanya berfokus pada nama, wilayah dakwah, dan kronologi sejarah seringkali membuat siswa kurang mampu menangkap esensi dan relevansi nilai-nilai tersebut dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, diperlukan inovasi media pembelajaran yang mampu menghidupkan kembali kisah dakwah Walisongo secara lebih interaktif dan kontekstual.

Pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi menjadi salah satu alternatif solusi yang menjanjikan untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media pembelajaran berbasis gamifikasi memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri maupun kolaboratif, mengeksplorasi materi sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing, serta memperoleh pengalaman belajar yang bersifat personal dan adaptif. Selain itu, penggunaan media digital berbasis aplikasi atau platform interaktif sejalan dengan kebiasaan siswa yang akrab dengan perangkat gawai dan teknologi digital. Dengan demikian, pembelajaran SKI tidak lagi terkesan ketinggalan zaman, melainkan mampu beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan kebutuhan peserta didik.

Meskipun demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi tidak dapat dilakukan secara sembarangan. Media yang dikembangkan harus memenuhi aspek validitas materi, kesesuaian dengan kurikulum, kejelasan bahasa, serta kelayakan teknis dan pedagogis. Tanpa perancangan yang matang, gamifikasi justru berpotensi mengalihkan fokus siswa dari tujuan pembelajaran utama. Oleh karena itu, penelitian pengembangan (Research and Development) menjadi pendekatan yang tepat untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga efektif dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Sejumlah penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut masih berfokus pada mata pelajaran umum atau sains, serta cenderung menekankan aspek visual dan teknis semata. Penelitian yang secara khusus mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi untuk mata pelajaran SKI, terutama pada materi dakwah Walisongo di tingkat SMA, masih relatif terbatas. Selain itu, banyak media pembelajaran digital yang belum mengintegrasikan sistem umpan balik dan penghargaan secara sistematis, sehingga potensi gamifikasi belum dimanfaatkan secara optimal. Celah inilah yang menjadi dasar dilakukannya penelitian ini.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi Sejarah Kebudayaan Islam kelas X SMA yang valid dan layak digunakan. Pengembangan media ini diharapkan mampu menjadi alternatif inovatif bagi guru dalam menyampaikan materi SKI, sekaligus meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian tentang pengembangan media pembelajaran digital dalam pendidikan agama Islam. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata bagi guru dan sekolah dalam mengimplementasikan pembelajaran yang lebih interaktif, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik abad ke-21.

Metode/ منهجية البحث

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 54 Jakarta Timur yang berlokasi di Komplek Pendidikan Rawa Bunga, Jl. Jatinegara Timur IV, Kelurahan Rawa Bunga, Kecamatan Jatinegara, Jakarta Timur dengan subjek penelitian siswa kelas X tahun ajaran 2025/2026. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D). Menurut Sugiyono (2012, hlm. 407), penelitian dan pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan sekaligus menguji keefektifan produk tersebut melalui tahapan-tahapan yang runtut dan berlandaskan kebutuhan empiris di lapangan.

Adapun model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Model 4D (Four-D Model) yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel (1974), yang terdiri dari empat tahap utama, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Dengan tujuan untuk menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis gamifikasi yang valid dan layak digunakan pada pembelajaran sejarah kebudayaan islam khususnya pada materi Walisongo. Namun, pelaksanaan penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap develop, tanpa melanjutkan ke tahap disseminate. Pembatasan ini dilakukan dengan pertimbangan keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian. Model 4D dipilih karena sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada validitas produk.

Pada tahap Define, dilakukan analisis awal untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, analisis materi, dan perumusan tujuan pembelajaran. Selanjutnya, pada tahap Design, peneliti merancang skenario media berbasis gamifikasi pada pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan kompetensi dasar yang akan dicapai. Pada tahap Develop, media berbasis gamifikasi yang telah dirancang dikembangkan dalam bentuk prototipe dan divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Validasi bertujuan untuk menilai kelayakan isi, kebahasaan, penyajian materi, dan aspek teknis media.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui beberapa cara. Pada tahap define, data dikumpulkan menggunakan observasi lapangan dan wawancara dengan tujuan menganalisis kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya pada materi Dakwah Walisongo. Observasi dilakukan untuk melihat kondisi pembelajaran, penggunaan media, serta keterlibatan siswa dalam proses belajar. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran dan siswa guna memperoleh informasi mengenai permasalahan pembelajaran, kebutuhan media, dan karakteristik siswa. Pada tahap develop, pengumpulan data dilakukan menggunakan angket validasi berbasis skala Likert yang diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk melihat presentase sebuah media dikatakan layak untuk digunakan

Sumber data dalam penelitian ini terdiri atas satu guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, lima siswa sekolah menengah atas, serta ahli materi dan ahli media pembelajaran. Subjek dipilih berdasarkan metode *purposive sampling*. Jenis data yang diperoleh meliputi data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa hasil observasi, hasil wawancara, serta saran dan masukan dari para ahli terhadap media yang dikembangkan. Sementara itu, data kuantitatif berupa skor penilaian dari angket validasi ahli.

Analisis data kualitatif dilakukan dengan cara mendeskripsikan hasil observasi, wawancara, dan masukan ahli untuk mengetahui kebutuhan serta perbaikan media pembelajaran. Adapun analisis data kuantitatif dilakukan dengan menghitung persentase kelayakan media berdasarkan skor yang diperoleh dari angket validasi, kemudian diinterpretasikan ke dalam kategori kelayakan media pembelajaran.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Kelayakan

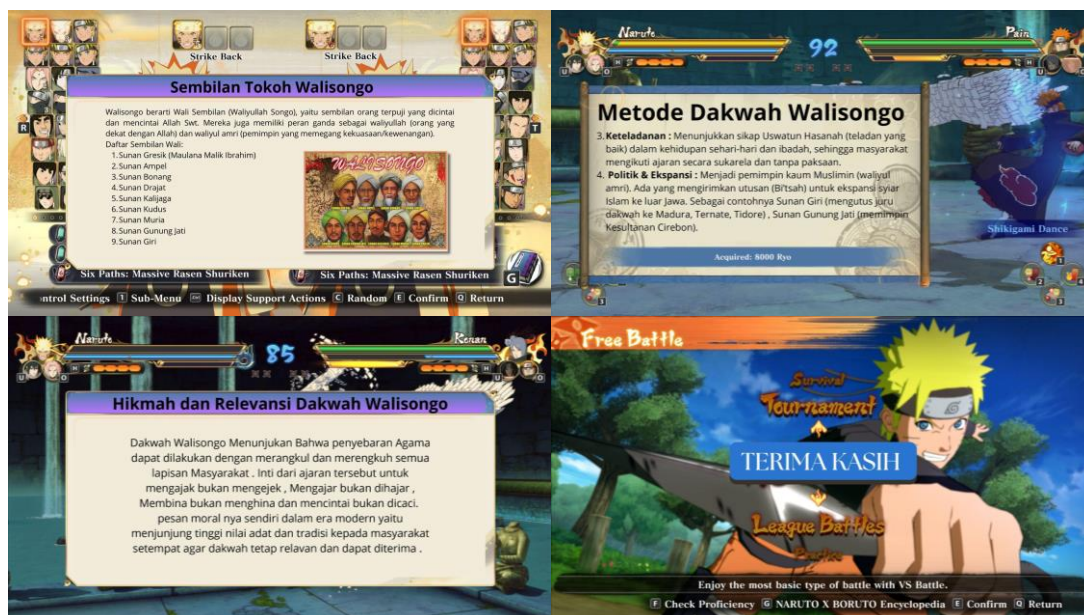
Aspek	Keterangan
81 % - 100 %	Sangat Layak
61 % - 80 %	Layak
41 % - 60 %	Cukup Layak
21 % - 40 %	Kurang Layak
0 % - 20 %	Tidak Layak

نتائج البحث / Hasil

Produk Media Pembelajaran Sebelum Revisi



Gambar 1. Kartu Flash Card



Gambar 2. Slide PPT MMORPG Game Naruto Ninja Storm

Data Hasil Validasi Ahli Materi dan Media

Tabel 2. Hasil Validasi Produk Ahli Materi

Aspek	Presentase Penilaian (%)	Keterangan
Isi/Materi	91,67	Sangat Layak
Kebahasaan	87,50	Sangat Layak
Penyajian	87,50	Sangat Layak
Rata-rata	90,22	Sangat Layak

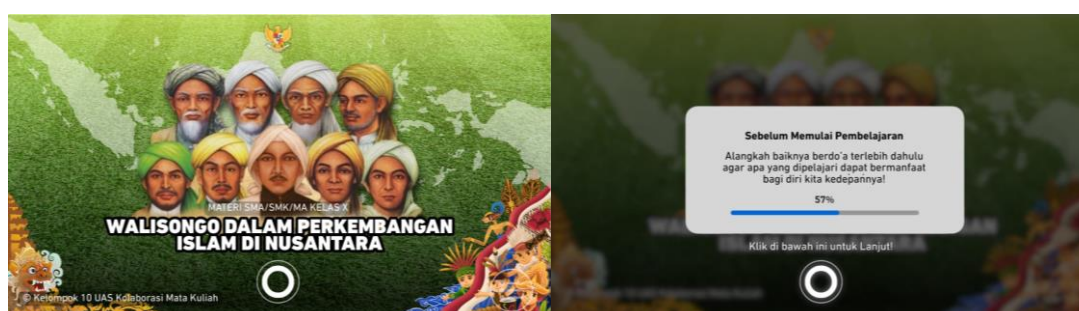
Tabel 3. Hasil Validasi Produk Ahli Media

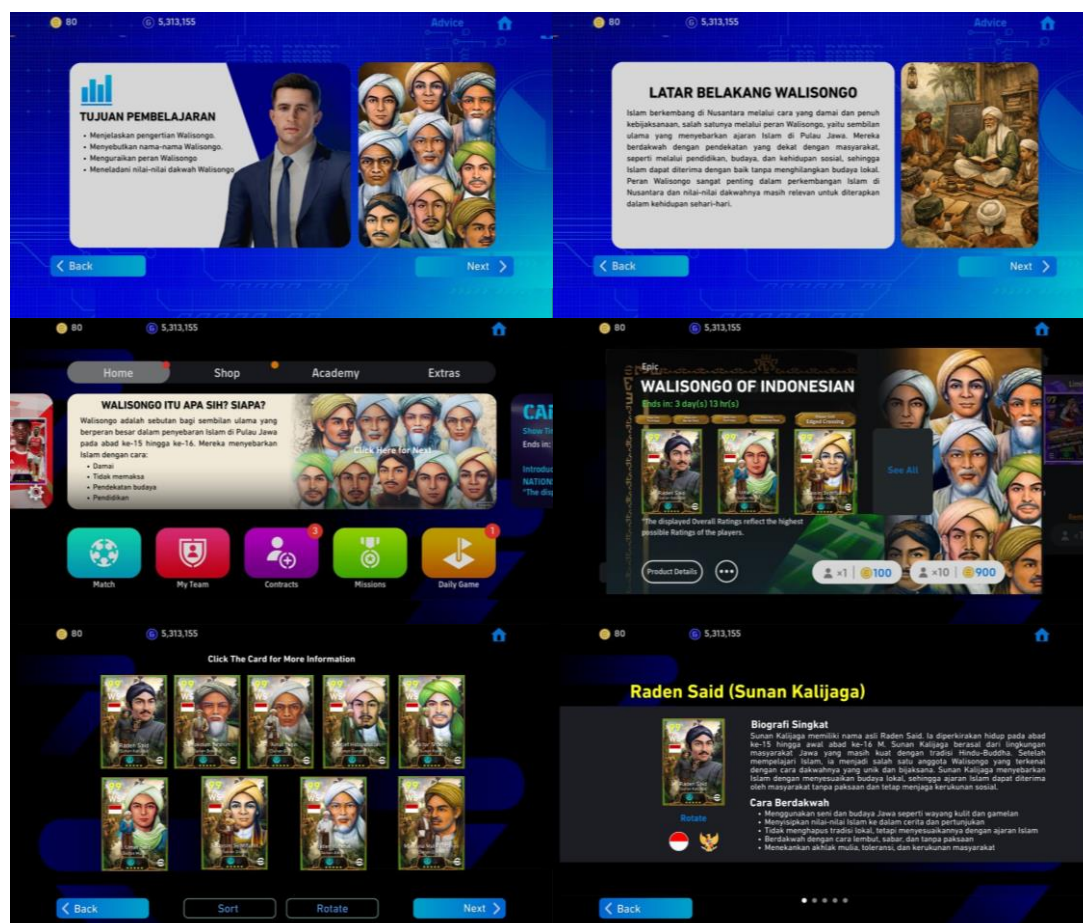
Aspek	Presentase Penilaian (%)	Keterangan
Tampilan Media	91,67	Sangat Layak
Penggunaan Media	96,43	Sangat Layak
Rata-rata	95,00	Sangat Layak

Produk Media Pembelajaran Setelah Revisi



Gambar 3. Flash Card setelah Revisi





Gambar 4. PPT setelah Revisi

Diskusi / مناقشة

Penelitian ini menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) kelas X SMA, khususnya pada materi Dakwah Walisongo. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tahapan pengembangan yang telah dilaksanakan, yaitu tahap Define, Design, dan Develop, serta hasil validasi ahli materi dan ahli media terhadap produk yang dikembangkan. Penyajian hasil ini bertujuan untuk menggambarkan proses pengembangan media secara sistematis serta tingkat kelayakan media pembelajaran yang dihasilkan.

Tahap Define (Pendefinisian)

Pada tahap *define* bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X SMA, khususnya terkait materi Dakwah Walisongo. Hasil analisis kebutuhan pada tahap *define* diperoleh melalui wawancara dengan guru mata pelajaran dan beberapa siswa kelas X di SMAN 54 Jakarta Timur, serta didukung oleh observasi proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran PAI, diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran selama ini bersifat fleksibel dan menyesuaikan materi, dengan memanfaatkan media digital sederhana seperti *Padlet*, *Google Earth*, dan kuis berbasis daring. Guru menilai bahwa efektivitas media pembelajaran sangat bergantung pada konteks materi dan karakteristik generasi peserta didik, khususnya generasi Z yang lebih akrab dengan teknologi digital dan media interaktif sehingga menuntut guru untuk selalu update dengan dunia digital siswanya.. Guru juga menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran agar pemahaman materi menjadi lebih mendalam.

Wawancara dengan guru mata pelajaran PAI mengungkapkan bahwa salah satu kendala utama dalam pembelajaran SKI adalah rendahnya motivasi belajar siswa, terutama ketika mempelajari materi sejarah yang bersifat naratif dan memuat banyak tokoh serta peristiwa. Guru juga menyampaikan keterbatasan media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa karena kebanyakan aplikasi yang tersedia merupakan aplikasi berbayar. Guru tersebut juga menyampaikan bahwa penggunaan media berbasis permainan seperti *Quizizz* mampu meningkatkan antusiasme siswa, meskipun masih lebih sering digunakan sebagai alat diagnostik dibandingkan evaluasi hasil belajar. Guru berpandangan bahwa media berbasis gamifikasi dapat bersifat efektif apabila dirancang secara edukatif dan disertai dengan tantangan yang mendorong siswa berpikir kritis. Selain itu, guru mengungkapkan adanya tantangan pembelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya pascapandemi Covid-19, seperti rendahnya dukungan orang tua dan beragamnya latar belakang religius siswa, sehingga diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih menarik dan kontekstual.

Sementara itu, hasil wawancara dengan siswa menunjukkan bahwa siswa cenderung lebih memahami materi ketika dijelaskan langsung oleh guru, dibandingkan melalui presentasi teman sebaya yang sering terkendala aspek teknis dan suasana kelas. Namun demikian, siswa menyatakan ketertarikan tinggi terhadap pembelajaran berbasis gamifikasi, karena dinilai lebih seru, menarik, dan mampu meningkatkan motivasi belajar. Siswa juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang inovatif dan edukatif dapat mengurangi rasa bosan, meningkatkan semangat belajar, serta memudahkan pemahaman materi. Faktor motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh dorongan internal seperti keinginan memperoleh ilmu dan masa depan yang lebih baik, serta faktor eksternal seperti suasana belajar yang menyenangkan.

Kemudian hasil observasi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru diawali dengan pemberian tugas kepada siswa untuk dikerjakan secara berkelompok. Setiap kelompok kemudian diminta untuk mempresentasikan hasil tugas yang telah diberikan. Setelah seluruh kelompok menyampaikan presentasi, guru memberikan penguatan serta penjelasan tambahan terkait materi yang dipelajari.

Berdasarkan hasil observasi, kondisi kelas pada saat presentasi kelompok berlangsung cenderung kurang kondusif. Beberapa siswa tampak tidak fokus mengikuti pemaparan materi yang disampaikan oleh kelompok presentator. Perilaku yang muncul antara lain bermain gawai, berbincang dengan teman sebaya, sibuk dengan aktivitas lain, serta terdapat siswa yang terlihat tertidur. Kurangnya perhatian siswa terhadap presentasi kelompok disebabkan oleh penyajian materi yang masih bersifat formalitas, minim penggunaan media visual, kurangnya variasi penyampaian, serta terbatasnya penguasaan materi oleh siswa yang berperan sebagai presentator. Kondisi tersebut menyebabkan suasana pembelajaran menjadi kaku dan kurang menarik bagi siswa.

Sebaliknya, suasana kelas menjadi lebih kondusif ketika guru mulai memberikan penguatan dan penjelasan tambahan terhadap materi pembelajaran. Pada tahap ini, guru mengajak siswa untuk berinteraksi secara aktif sehingga tercipta komunikasi dua arah antara guru dan siswa. Selain itu, guru memanfaatkan media pembelajaran interaktif, seperti *Google Earth*, untuk membantu menjelaskan materi secara lebih kontekstual. Guru juga mengaitkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari siswa, sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami dan bermakna. Meskipun masih terdapat beberapa siswa di bagian belakang kelas yang kurang fokus, secara umum siswa tampak lebih menyimak dan terlibat dalam proses pembelajaran pada saat penjelasan guru berlangsung.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat kebutuhan akan media pembelajaran inovatif berbasis teknologi yang mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran SKI. Media yang

dikembangkan perlu disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas X yang merupakan generasi digital dan memiliki ketertarikan tinggi terhadap aktivitas dengan media berbasis gamifikasi. Selain itu, media pembelajaran harus mampu menyajikan materi Dakwah Walisongo secara menarik, kontekstual, dan mudah dipahami, tanpa menghilangkan substansi nilai-nilai sejarah dan keislaman.

Tahap Design (Perancangan)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan pada tahap *define*, media pembelajaran yang dirancang dalam penelitian ini terdiri atas dua jenis media, yaitu media flash card dan media PowerPoint (PPT) berbasis gamifikasi yang digunakan sebagai penghantar pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam pada materi Dakwah Walisongo di tingkat sekolah menengah atas. Perancangan kedua media ini bertujuan untuk mendukung keterlibatan aktif siswa, meningkatkan fokus belajar, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Gambar 1 merupakan media flash card sebelum revisi yang dirancang sebagai media pembelajaran visual yang memuat informasi inti materi Dakwah Walisongo. Setiap kartu berisi ringkasan materi yang mencakup tokoh-tokoh Walisongo, metode dakwah, serta daerah dakwah masing-masing tokoh. Selain itu, disediakan pula kartu permasalahan yang harus dianalisis oleh siswa berdasarkan hikmah dan relevansi dakwah Walisongo dalam kehidupan modern. Flash card didesain dengan tampilan visual yang sederhana namun menarik, menggunakan ilustrasi, ikon, dan perpaduan warna yang kontras agar mudah dipahami dan diingat oleh siswa. Media ini dirancang untuk digunakan dalam kegiatan diskusi kelompok, khususnya melalui aktivitas pencocokan kartu dan analisis permasalahan, serta sebagai alat bantu presentasi siswa agar proses penyampaian materi tidak hanya bersifat verbal. Dalam pelaksanaannya, siswa diminta untuk mencocokkan kartu tokoh dengan kriteria yang sesuai, seperti metode dakwah dan daerah dakwah masing-masing tokoh. Selanjutnya, kartu permasalahan digunakan sebagai bentuk tantangan bagi siswa untuk menjawab dan menganalisis permasalahan berdasarkan hikmah serta relevansi dakwah para tokoh Walisongo. Kelompok yang mampu memberikan jawaban dengan kualitas terbaik akan memperoleh reward sebagai bentuk apresiasi dan penguatan motivasi belajar.

Sementara itu, gambar 2 merupakan media PPT berbasis gamifikasi sebelum revisi yang dirancang sebagai media penghantar pembelajaran yang digunakan oleh guru pada awal dan inti pembelajaran. PPT ini memuat unsur-unsur gamifikasi seperti tantangan, pertanyaan interaktif, poin, dan umpan balik, yang disajikan secara bertahap sesuai alur materi. Materi dalam PPT disusun secara sistematis, dimulai dari pengantar materi, penyajian konten utama, navigasi operasional flash card hingga refleksi pembelajaran. Selain itu, PPT dirancang dengan tampilan visual yang menarik yang bertemakan salah satu game MMORPG yaitu Naruto Ninja Storm, penggunaan animasi secukupnya, serta penyajian materi yang dikaitkan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa.

Pada tahap perancangan ini juga disusun instrumen validasi ahli, yang digunakan untuk menilai kelayakan media dari aspek materi dan media. Aspek validasi materi meliputi isi/materi, kebahasaan dan penyajian. Adapun aspek validasi media meliputi tampilan visual dan Penggunaan Media.

Tahap Develop (Pengembangan)

Tahap *develop* dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis gamifikasi yang telah dirancang, yang meliputi media flash card dan media PowerPoint (PPT) gamifikasi pada materi Dakwah Walisongo. Pada tahap ini, produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, dilanjutkan dengan revisi produk berdasarkan saran dan masukan yang diberikan.

a. Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kompetensi dasar SKI, ketepatan konsep sejarah, kejelasan penyajian, serta kesesuaian nilai-nilai keislaman yang disampaikan. Ahli materi memberikan penilaian terhadap beberapa aspek, yaitu: (1) isi/materi, (2) Kebahasaan, dan (3) Penyajian.

Berdasarkan data tabel 2 mengenai hasil validasi ahli media, persentase penilaian dari satu validator ahli materi terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi didapatkan klasifikasi kelayakan produk pada masing-masing aspek yaitu kategori sangat layak. Persentase untuk aspek isi/materi adalah 91,67 % dan termasuk dalam klasifikasi sangat layak. Kemudian persentase untuk aspek kebahasaan adalah 87,50 % dan termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase untuk aspek penyajian adalah 87,50 % dan termasuk kedalam klasifikasi sangat layak. Persentase rata-rata untuk total hasil validasi produk ahli materi adalah 90,22 % dan termasuk dalam klasifikasi sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media pembelajaran berbasis gamifikasi telah sesuai pada capaian pembelajaran pada fase e khususnya kelas 10 SMA. Kesimpulan dari ahli materi untuk produk yang sedang dikembangkan yaitu produk PPT Gamifikasi dan Flash Card adalah produk ini sangat layak digunakan dengan revisi. Adapun saran dan catatan yang diberikan oleh ahli materi terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut : 1) Materi perlu diperdalam dan diperbanyak, 2) Berikan penjelasan pada istilah teknis, 3) Penggunaan bahasa arab jika memungkinkan perlu disandingkan dengan bahasa inggris agar lebih internasional atau tidak memakai keduanya, 4) Perhatikan penggunaan diksi agar sesuai dengan tingkat pemahaman siswa SMA.

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan visual, navigasi, interaktivitas, serta kelayakan teknis media pembelajaran. Aspek yang dinilai meliputi: (1) Tampilan Media dan (2) Penggunaan Media

Berdasarkan data tabel 2 mengenai hasil validasi ahli media, menunjukkan persentase penilaian dari satu validator ahli media terhadap media pembelajaran berbasis gamifikasi didapatkan klasifikasi kelayakan produk pada masing-masing aspek yaitu kategori sangat layak. Persentase untuk tampilan media adalah 91,67 % dan termasuk dalam klasifikasi sangat layak. Kemudian persentase untuk aspek penggunaan media adalah 96,43 % dan termasuk dalam kategori sangat layak. Persentase rata-rata untuk total hasil validasi produk ahli media adalah 95,00 % dan termasuk dalam klasifikasi sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis gamifikasi menarik dan mudah dioperasikan pada fase e khususnya kelas 10 SMA. Kesimpulan dari ahli media untuk produk yang sedang dikembangkan yaitu produk PPT Gamifikasi dan Flash Card adalah produk ini sangat layak digunakan dengan revisi. Adapun saran dan catatan yang diberikan oleh ahli materi terhadap produk yang dikembangkan sebagai berikut : 1) Visual PPT temanya disesuaikan dengan walisongo seperti karakternya jadi walisongo, 2) PPT lebih dihubungkan kembali dengan Flash Card , 3) Revisi kembali navigasinya agar lebih mudah dipahami, 4) Penyelarasan design flashcard sesuai seri kartunya agar mudah dibedakan.

Revisi Produk

Berdasarkan masukan dan saran dari ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Revisi dilakukan pada aspek isi materi, kebahasaan, serta tampilan visual media. Penambahan penjelasan istilah sejarah dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa, sementara perbaikan tampilan difokuskan

pada konsistensi desain, mengubah konsep game yang digunakan, membuat warna pembeda pada setiap seri kartu dan fokus kepada keterbacaan teks.

gambar 3 dan 4 adalah media yang telah kami revisi dengan mengubah tema game yang kami adopsi untuk dijadikan unsur gamifikasi yaitu dari MMORPG *Naruto Ninja Storm* menjadi *Games E-Football*. Penyederhanaan teks dan perubahan tema visual dalam media ini bukan sekadar upaya estetika, melainkan didasarkan pada pertimbangan pedagogis yang krusial bagi siswa kelas 10 SMA. Pengurangan kepadatan teks bertujuan untuk menjaga beban kognitif siswa agar tidak mengalami *information overload* (kelebihan beban informasi), sehingga fokus perhatian tetap tertuju pada substansi materi Dakwah Walisongo yang esensial. Dengan teks yang lebih ringkas, siswa dapat lebih mudah melakukan retensi informasi dan mengaitkan konsep sejarah dengan pemahaman mereka sendiri.

Selain itu, transisi tema gamifikasi dari *Naruto Ninja Storm* ke *E-Football* dilakukan untuk menyesuaikan dengan karakteristik psikologis dan minat populer siswa saat ini, sekaligus menghindari distorsi persepsi terhadap tokoh sejarah. Penggunaan tema yang akrab dengan dunia remaja namun tetap dipadukan dengan desain visual Walisongo menciptakan jembatan kontekstual yang memudahkan siswa menginternalisasi nilai-nilai sejarah dalam suasana belajar yang menyenangkan (*joyful learning*). Hal ini sejalan dengan tujuan pengembangan media untuk meningkatkan motivasi belajar tanpa mengabaikan ketepatan substansi materi sejarah itu sendiri.

Kesimpulan/ الخلاصة

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada materi Sejarah Kebudayaan Islam, khususnya Dakwah Walisongo, sebagai upaya untuk menjawab permasalahan rendahnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran serta keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang inovatif. Melalui pendekatan Research and Development (R&D) dengan model pengembangan Four-D (4D) yang dibatasi sampai pada tahap *develop*, penelitian ini berhasil menghasilkan media pembelajaran berupa flash card dan PowerPoint (PPT) berbasis gamifikasi yang dirancang berdasarkan kebutuhan pembelajaran di lapangan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria valid dan layak digunakan, berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi menegaskan kesesuaian isi media dengan tujuan dan kompetensi pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sedangkan validasi ahli media menunjukkan bahwa media memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, serta mampu menghadirkan unsur gamifikasi yang mendukung pembelajaran yang interaktif. Revisi produk yang dilakukan berdasarkan masukan para ahli turut menyempurnakan kualitas media baik dari aspek materi maupun tampilan visual.

Secara konseptual, penelitian ini berkontribusi dalam memperkaya kajian pengembangan media pembelajaran berbasis gamifikasi pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, khususnya Sejarah Kebudayaan Islam. Secara praktis, media pembelajaran yang dikembangkan dapat menjadi alternatif bagi guru dalam menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik, partisipatif, dan kontekstual. Meskipun demikian, penelitian ini masih terbatas pada tahap pengembangan dan validasi ahli. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melanjutkan pada tahap uji coba dan penyebaran guna mengukur efektivitas media secara lebih komprehensif.

Referensi/ المصادر والمراجع

- Amattulloh, S. (2025). Keefektifan Media Wordwall Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas 8 Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Di Smp Al Huda Semarang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung Semarang).
- Aritonang, K. T. (2008). Minat dan motivasi dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal pendidikan penabur*, 7(10), 11-21.
- Elza Yunika, Tuti Iriani, & Rosmawita Saleh. (2020). THE DEVELOPMENT OF ANIMATION BASED VIDEO TUTORIAL MEDIA USING 4D FOR CONCRETE PRACTICES COURSE. SNITT- Politeknik Negeri Balikpapan.
- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh motivasi belajar siswa terhadap prestasi belajar IPA di sekolah dasar. *Jurnal penelitian pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Hakeu, F., Pakaya, I. I., & Tangkudung, M. (2023). Pemanfaatan media pembelajaran berbasis gamifikasi dalam proses pembelajaran di mis terpadu al-azhfar. *Awwaliyah: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 6(2), 154-166.
- Malik, A., Aulia, A., Zuliani, N. V., & Mardiyah, S. S. (2025). IMPLEMENTASI MEDIA INTERAKTIF KAHOOT DALAM MENINGKATKAN KETERLIBATAN SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MAN 2 KOTA SUKABUMI: Gamification Strategy Using Kahoot to Enhance Student Participation in the Learning of Islamic Cultural History at Madrasah Aliyah. *Epistemic: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 4(2), 304-319.
- Martdana, R. A., & Atno, A. (2025). Gamifikasi dalam Pembelajaran Sejarah: Analisis Literatur Terhadap Dampaknya pada Motivasi dan Keterlibatan Belajar Siswa. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 4(2), 327-335.
- Purba, A. Z., Nasution, F. H., Parapat, K. M., Jannah, M., & Ulkhaira, N. (2024). Gamifikasi dalam pendidikan: Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. *Maximal Journal: Jurnal Ilmiah Bidang Sosial, Ekonomi, Budaya dan Pendidikan*, 1(5), 299-305.
- Rahardja, U., Aini, Q., Ariessanti, H. D., & Khoirunisa, A. (2018). Pengaruh gamifikasi pada idu (ilearning education) dalam meningkatkan motivasi belajar mahasiswa. *NJCA (Nusantara Journal of Computers and Its Applications)*, 3(2), 120-124.
- Ramadani, F., Melisa, F., & Putri, D. A. E. (2023). Penerapan media pembelajaran terhadap motivasi siswa. *Jurnal Binagogik*, 10(2), 99-106.
- ROHMAN, M. K. (2024). EFEKTIVITAS MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAMIFIKASI ULAR TANGGA DALAM PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN SKI KELAS VII DI MTS SYIAR ISLAM MAIBIT TUBAN (Doctoral dissertation, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri).
- Suharni, S. (2021). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172-184.
- SUMIATI, S. (2025). PENERAPAN MODEL GAMIFIKASI PADA PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DAN BUDI PEKERTI UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS XI TKR A SMKN 2 KOTA PALOPO (Doctoral dissertation, IAIN Palopo).
- Suparmini, K., Suwindia, I. G., & Winangun, I. M. A. (2024). Gamifikasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di era digital. *Education and Social Sciences Review*, 5(2), 145-148.
- Suseno, S., Vebrianto, R., & Anwar, A. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif

dengan Menggunakan Platform Wordwall dalam Pembelajaran SKI: Systematic Literatur Rivew. *EDU SOCIETY: JURNAL PENDIDIKAN, ILMU SOSIAL DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT*, 5(2), 723-738.

Syaifulloh, M., & Saepudin, A. (2025). Pengembangan Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Melalui Alat dan Media Berbasis Digital. *Inovasi Pendidikan Nusantara*, 6(1).