

**PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS
QUICK APP NINJA UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN MATERI RUKHSAH SISWA
DI SMPN 1 SAWO**

SKRIPSI



Oleh:

SITI KHOLISATIN

201200399

**JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2024

ABSTRAK

Kholisatin, Siti. 2024. *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quick App Ninja untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SMPN 1 Sawo.* **Skripsi.** Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo. Pembimbing, Dr. Ahmad Sulton, M.Pd. I.

Kata kunci: Game Edukasi, Quick App Ninja, Pemahaman Siswa.

Seiring berjalannya waktu perkembangan teknologi semakin pesat. Inovasi terus menerus mengubah cara kita berinteraksi dengan dunia di sekitar kita. Dari revolusi internet hingga kecerdasan buatan, teknologi telah mengubah hampir setiap aspek kehidupan manusia. Seperti contoh proses pembelajaran saat ini selayaknya disertai dengan pemanfaatan teknologi seperti menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif. Dalam Proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan diskusi yang masih terkesan monoton situasi pembelajaran berjalan pasif dan siswa hanya menerima materi, sehingga menyebabkan siswa jenuh dan kurang memahami mata pelajaran. Media pembelajaran berbasis Android dikembangkan untuk membantu guru dalam menyampaikan materi dan proses pembelajaran lebih efektif. Kebutuhan media pembelajaran berbasis Android didasarkan pada kenyataan bahwa belum ada media pembelajaran interaktif dan menarik yang digunakan dalam pembelajaran PAI (Pendidikan Agama Islam) kelas VII di SMP Negeri 1 Sawo.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) Desain media pembelajaran dari aplikasi edukasi Quick App Ninja, (2) Uji produk kepada validator tentang media game edukasi dalam pembelajran, (3) Efektivitas game edukasi dalam pembelajaran.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* dengan melakukan beberapa Langkah dari model penelitian *ADDIE*. Produk yang dikembangkan divalidasi oleh 3 validator ahli yang terdiri dari 2 dosen IAIN Ponorogo dan 1 guru PAI SMP Negeri 1 Sawo. Subjek pengambilan data siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sawo. Instrument penelitian berupa lembar validasi dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Desain dari produk media pembelajaran Quick App Ninja dinyatakan menarik dan mudah digunakan setelah diujikan. (2) Produk media pembelajaran Quick App Ninja dinyatakan valid dengan perbaikan atau revisi. Quick App Ninja telah mencapai kriteria sesuai dengan uji Presentase Penilaian Validator (PPV) dengan menggunakan rumus PPV diperoleh hasil sebesar 93,3% untuk validasi materi dan 100% untuk validasi media sehingga dapat disimpulkan bahwa game edukasi layak untuk digunakan. (3) Game edukasi Quick App Ninja efektif digunakan dalam pembelajaran. Pada hasil uji Paired T Test signifikansi yang dihasilkan sebesar 0,002 dan hasil uji N Gain memperoleh nilai rata-rata sebesar 0,5000 yang menyatakan efektivitas media pembelajaran dikategorikan sedang.

LEMBAR PERSETUJUAN



Lembar Persetujuan

Skripsi atas nama saudari:

Nama : Siti Kholisatin

Nim : 201200399

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Judul : Pengembangan Game Edukasi Materi Rukhsah Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Di Smpn 1 Sawo

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian munaqosah

Ponorogo, 13 Mei 2024

Pembimbing

Dr. Ahmad Sulton, M.Pd.
NIP. 198901182020121007

Mengetahui,

Ketua
Jurusan Pendidikan Agama Islam
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Negeri Ponorogo

Dr. Kharisul Wathoni, M.Pd.
NIP. 197306252003121002

LEMBAR PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA RI INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi ini atas nama :

Nama : Siti Kholisatin
NIM : 201200399
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Judul : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quick App Ninja
untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SMPN 1 Sawo

telah dipertahankan pada sidang munaqasah di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 5 Juni 2024

dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan, pada:

Hari : Jum'at
Tanggal : 14 Juni 2024

Ponorogo, 14 Juni 2024

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Institut Agama Islam Negeri Ponorogo



Dr. H. Moh. Munir, Lc., M.Ag.
NIP. 196807031999031001

Tim Penguji

Ketua Sidang : Dr. Umi Rohmah, M. Pd. I.
Penguji I : Arif Rahman Hakim, M. Pd.
Penguji II : Dr. Ahmad Sulton, M.Pd. I.

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang Bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Kholisatin

Nim : 201200399

Fakultas : Tarbyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Agama Islam

Judul Skripsi/ Tesis : Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quick App Ninja
untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa di SMPN 1 Sawo.

Menyatakan bahwa naskah skripsi / tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggung jawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan semestinya.

Penulis, 30 Juni 2024



Siti Kholisatin

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Kholisatin

NIM : 201200399

Jurusan : Pendidikan Agama Islam

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Ponorogo

Judul skripsi : **PENGEMBANGAN GAME EDUKASI BERBASIS QUICK APP NINJA UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MATERI RUKHSAH SISWA DI SMPN 1 SAWO**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah benar-benar hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan plagiat atau saduran dari karya orang lain. Apabila dikemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademis yang berlaku (dicabutnya predikat kelulusan dan gelar kesarjanaannya).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ponorogo, 13 Mei 2024

Yang Membuat Pernyataan



Siti Kholisatin

201200399

DAFTAR ISI

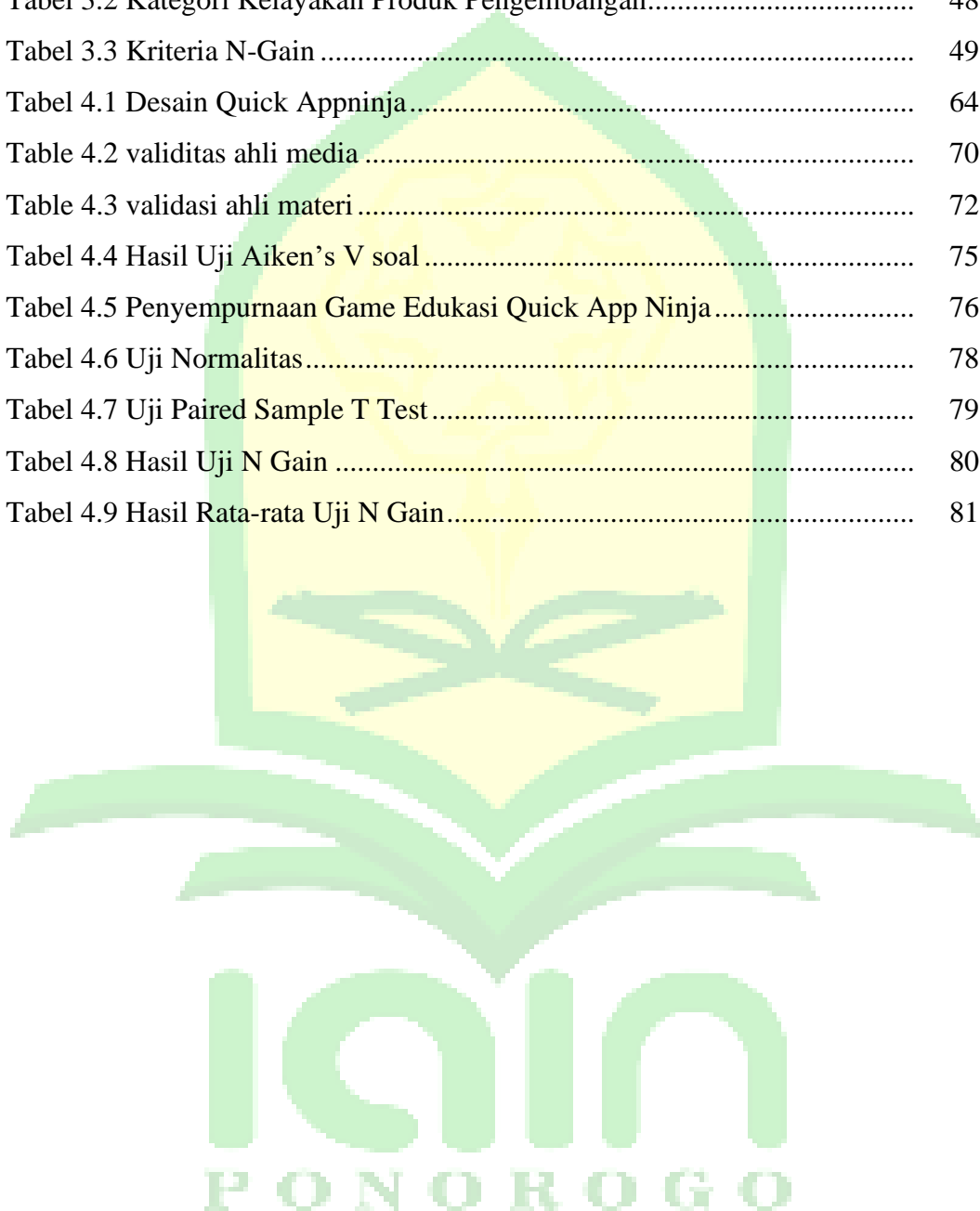
HALAMAN COVER	i
ABSTRAK	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
LEMBAR KEASLIAN TULISAN	vi
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	9
E. Manfaat Penelitian	10
F. Keterbatasan Pengembangan	11
G. Spesifikasi Produk.....	11
H. Variabel dan Definisi Operasional	12
I. Sistematika Pembahasan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	15
A. Kajian Teori	15
B. Kajian Penelitian Terdahulu.....	36
C. Kerangka Berfikir.....	40

D. Hipotesis Penelitian.....	42
BAB III METODE PENELITIAN	43
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	43
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
C. Subjek Penelitian.....	45
D. Prosedur Penelitian.....	45
E. Instrument Penelitian	48
F. Teknik Pengumpulan	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	49
A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian.....	49
B. Hasil Penelitian	54
C. Pembahasan.....	79
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	84
A. Kesimpulan	81
B. Saran.....	81
DAFTAR PUSTAKA	82



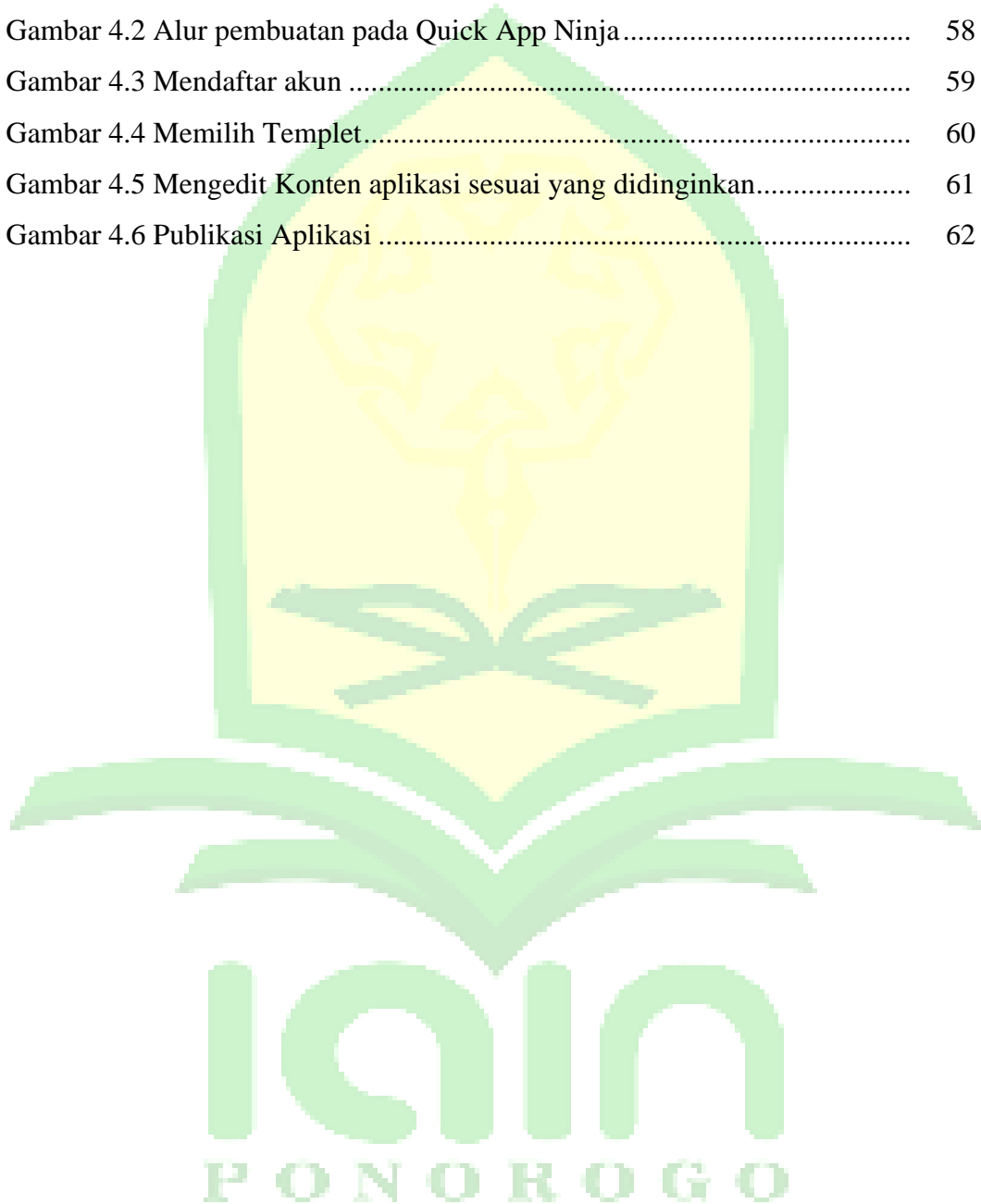
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Presentase Penilaian Validator.....	47
Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Produk Pengembangan.....	48
Tabel 3.3 Kriteria N-Gain	49
Tabel 4.1 Desain Quick Appninja.....	64
Table 4.2 validitas ahli media	70
Table 4.3 validasi ahli materi	72
Tabel 4.4 Hasil Uji Aiken's V soal	75
Tabel 4.5 Penyempurnaan Game Edukasi Quick App Ninja.....	76
Tabel 4.6 Uji Normalitas.....	78
Tabel 4.7 Uji Paired Sample T Test.....	79
Tabel 4.8 Hasil Uji N Gain	80
Tabel 4.9 Hasil Rata-rata Uji N Gain.....	81



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	39
Gambar 4.1 Mendesain di Canva	57
Gambar 4.2 Alur pembuatan pada Quick App Ninja.....	58
Gambar 4.3 Mendaftar akun	59
Gambar 4.4 Memilih Templet.....	60
Gambar 4.5 Mengedit Konten aplikasi sesuai yang diinginkan.....	61
Gambar 4.6 Publikasi Aplikasi	62



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berbicara mengenai judul yang saya ambil yaitu *Pengembangan Game Edukasi Berbasis Quick App Ninja untuk meningkatkan Pemahaman Materi Rukhsah siswa di SMPN 1 Sawo* karena siswa saat ini kurang memahami pembelajaran yang diberikan dan seringkali metode pembelajaran ceramah berlangsung, hal ini membuat siswa bosan dan kurang memahami tentang materi yang disampaikan. dari observasi tersebut peneliti mengambil hasil dari wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran pendidikan agama islam.

Suyono dan Hariyanto berpendapat bahwa pembelajaran adalah mengajar, suatu kegiatan dimana guru mengajar atau membimbing anak menuju pengembangan diri. pembelajaran dikaitkan dengan mengajar. Guru merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam proses pembelajaran dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dalam pengertian ini pembelajaran dijelaskan sebagai suatu proses yang melibatkan individu dan guru. Proses ini bertujuan untuk mencapai perubahan perilaku menuju pematangan diri secara menyeluruh. Selama proses ini, individu berinteraksi dengan lingkungannya dan guru memberikan dukungan untuk membimbing individu mencapai perubahan perilaku dan pengembangan pribadi. Oleh karena itu, pembelajaran tidak hanya melibatkan transmisi pengetahuan

tetapi juga interaksi sosial serta perkembangan emosional dan intelektual setiap individu.¹

Menghadapi situasi tersebut, guru menghadapi tantangan besar. Seorang guru harus mampu menunjukkan berbagai keterampilan yang dimilikinya, termasuk keterampilan pendidikan, pribadi, profesional, dan sosial. Selain itu, guru juga perlu melakukan inovasi untuk menciptakan suasana belajar yang nyaman bagi siswa. Namun seiring berjalannya waktu, muncul beberapa kendala dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah sulitnya guru dalam mengelola pembelajaran di kelas dan terlalu fokus dalam menyelesaikan kurikulum. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003, Pasal 1 mengatur bahwa “pendidikan yang terencana dan sadar, khususnya menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi kemampuannya untuk memperoleh kekuatan spiritual keagamaan dan kemandirian, kontrol, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Berdasarkan Pernyataan di atas, bahwa tujuan dari Pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi dan keterampilan peserta didik sehingga semakin berkembang pengetahuannya. Dengan berkembangnya potensi dan keterampilan peserta didik maka berbagai bidang dalam kehidupan juga berkembang. Pelaksanaan Pendidikan pada umumnya adalah untuk mengembangkan potensi dan mutu sumber daya manusia sehingga mampu

¹ Cucu Sutianah, *Belajar Dan Pembelajaran* (Penerbit Qiara Media, 2022), 10.

membangun bangsa yang lebih maju. Dari keterangan tersebut dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan adalah meningkatkan pengetahuan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan kemampuannya. Dengan berkembangnya keterampilan dan kemampuan siswa maka berbagai aspek kehidupannya pun akan meningkat.

Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran dapat membuat kegiatan belajar menjadi lebih menarik dan merangsang, serta mempengaruhi pikiran siswa. Media pembelajaran dapat berupa benda mati seperti buku, papan tulis, dan presentasi, serta media digital seperti video, audio, animasi, dan aplikasi interaktif yang dapat diakses melalui Internet. Berdasarkan perkembangan dan kemajuan teknologi saat ini, siswa perlu lebih aktif dalam belajar.

Ada dua faktor utama pembelajaran metode pengajaran dan materi pembelajaran. Menurut Hamali K, penggunaan media pendidikan dalam proses belajar mengajar meningkatkan keinginan dan minat, meningkatkan motivasi, merangsang belajar dan juga mempengaruhi siswa. Penggunaan materi pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran dan penyampaiannya. Selain itu, media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa.²

Banyak cara untuk mengembangkan pembelajaran untuk membantu siswa terlibat dalam pembelajaran. Pembelajaran yang efektif memerlukan paparan media yang dapat menghubungkan pengetahuan siswa dengan

² Cecep Kustandi and Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat* (Prenada media, 2020).

konsep yang diajarkan dalam situasi dunia nyata. Selain itu, model yang dapat mengembangkan pengetahuan untuk mempraktikkan keterampilan siswa harus didukung dengan model pembelajaran yang menarik. Guru harus menjadi fasilitator dan mediator dalam memenuhi kebutuhan siswa. Oleh karena itu, ketika mengajar, guru hendaknya memilih model pembelajaran dan materi pembelajaran yang sesuai dengan kemampuannya.

Game edukasi merupakan salah satu bentuk media yang digunakan dalam pendidikan yang menggunakan unsur permainan yang bertujuan untuk merangsang proses berpikir dan meningkatkan konsentrasi melalui penggunaan media yang menarik dan juga inovatif.³ Quick App Ninja adalah platform pembuat aplikasi game gratis untuk Android yang sangat populer saat ini karena kemudahan penggunaannya. aplikasi game berbasis android dengan warna yang menarik dan mudah di operasionalkan. Selain itu Quick App Ninja merupakan pembuat game Android gratis yang tidak memerlukan keahlian coding khusus, cepat tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan usaha. Hal ini cocok untuk orang yang ingin mengembangkan aplikasi sederhana dengan cepat tanpa harus belajar tentang pengembangan perangkat lunak yang rumit. Selain mengunduh aplikasi Android juga dapat mengakses Quick App Ninja dari situs resminya. Quick App Ninja menyediakan berbagai template yang dapat digunakan sebagai dasar untuk aplikasi, memungkinkan pengguna untuk

³ Ruswandari and Y Yermiandhoko, "Pengembangan Game Edukasi 'Quizpoly' Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Kelas Iv Sd," *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, vol.09, no. 20 (2014): 77–87,

memilih dan menyesuaikan template yang sesuai dengan kebutuhan mereka tanpa harus memulai dari awal.

SMPN 1 Sawo merupakan sekolah menengah pertama yang terletak di Jl. Route Jendral Sudirman No. 121 A Prayungan Kec. Sawoo Kabupaten Ponorogo. Lembaga pendidikan yang mengajarkan kurikulum yang telah disetujui oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. SMPN 1 Sawo mempunyai visi untuk menciptakan generasi yang berilmu, beretika dan bertakwa. Untuk mencapai visi tersebut, sekolah ini juga menawarkan program ekstrakurikuler menarik seperti pramuka, futsal, bola voli, taekwondo dan kegiatan keagamaan.

Alasan peneliti melakukan penelitian di sekolah ini karena siswa SMPN 1 Sawo mempunyai prestasi yang patut dibanggakan. Berbagai prestasi telah mereka raih di tingkat lokal maupun nasional, baik di bidang akademik maupun non-akademik. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah ini tidak hanya fokus pada pendidikan akademik saja namun juga peduli terhadap pengembangan potensi siswa secara keseluruhan, tetapi berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan mengenai proses pembelajaran yang terjadi di SMPN 1 Sawo yaitu belum memanfaatkan perkembangan teknologi meskipun peserta didik sudah diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah. Dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton tentu membawa dampak ke peserta didik sendiri seperti menjadi malas belajar dan materi yang disampaikan kurang bisa diterima. Meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa bukanlah suatu hal yang mudah khususnya bagi peserta didik di SMPN 1 Sawo.

Pemahaman siswa adalah kemampuan siswa untuk memahami dan menguasai materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. kemampuan seorang siswa untuk menguasai, menginternalisasi, dan menerapkan informasi yang telah dipelajari yang melibatkan lebih dari sekadar mengingat informasi pemahaman sejati mencakup kemampuan untuk menghubungkan konsep-konsep, menerapkan pengetahuan dalam konteks baru, berpikir kritis, dan memecahkan masalah.

Rukhsah adalah ilmu yang berkaitan dengan ilmu Islam. Rukhsah adalah kemudahan yang disediakan Allah SWT selama beribadah kepadanya. Tujuan diadakannya rukhsah ini adalah untuk memudahkan masyarakat dalam beribadah kepadanya. Rukhsah ini bertujuan untuk mempermudah manusia dalam melaksanakan ibadah kepadanya. Dengan mempelajari materi ini siswa diharapkan mampu memahami rukhsah Allah SWT dalam beribadah, sehingga mereka dapat melaksanakan ibadah dengan lebih mudah dan efektif.

Pendidik memegang peranan yang sangat penting dalam melaksanakan proses pembelajaran kreatif, inovatif dan tidak monoton dalam proses pembelajaran. Faktanya, guru atau pendidik masih menggunakan cara pembelajaran konvensional. Selain itu, pendidik juga harus mampu melihat permasalahan yang dihadapi peserta didiknya. Terkait kreativitas pendidik menjadi faktor penting, harus memiliki kemampuan

mengajar yang profesional untuk menentukan model, metode dan materi pembelajaran yang tepat.⁴

Berdasarkan hasil observasi ditemukan permasalahan mengenai proses pembelajaran yang terjadi di SMPN 1 Sawo, pembelajaran PAI pada umumnya masih menggunakan media pembelajaran berupa buku paket ataupun dengan lembar buku siswa (LKS) selain itu media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga peserta didik seringkali mengobrol dengan teman sebangkunya diluar materi Pelajaran dan sering keluar masuk kelas dengan alasan ingin ke kamar mandi. Selain itu belum memanfaatkan perkembangan teknologi meskipun peserta didik diperbolehkan membawa *smartphone* kesekolah. Proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam disekolah masih banyak yang hanya sebatas menyampaikan materi atau pengetahuan tentang Agama Islam belum sampai kepada proses internalisasi nilai-nilai islam pada diri peserta didik. Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran yang masih menggunakan metode ceramah. Mengingat tujuan Pendidikan, maka tugas pendidik yaitu untuk menciptakan kualitas hasil Pendidikan, keterampilan pendidik dalam mendidik mempengaruhi hasil pendidikan tersebut.

Dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton membawa dampak seperti peserta didik menjadi malas belajar dan materi yang disampaikan kurang bisa diterima. Seperti pada materi ini sub bab nya tergolong banyak jika dengan porsi materi demikian dan pembelajaran

⁴ Aynun Nurul Ulufah, "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Mind Mapping Sebagai Media Pembelajaran Tematik di Sdit Darussalam Gontor," *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam* 2, No. 02 (2021): 92–102.

dilakukan dengan model dan media yang monoton akan membuat pembelajaran terkesan membosankan dan kurang menarik perhatian peserta didik. Media pembelajaran menjadi kunci sukses dalam pelaksanaan proses belajar mengajar, media pembelajaran yang digunakan pendidik akan memberikan pengalaman pembelajaran dan memiliki pengaruh pada peserta didik.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memilih lokasi di SMPN 1 Sawo dengan alasan dari hasil wawancara dan observasi Bersama guru PAI, dimana dijelaskan bahwa saat ini pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih kurang optimal karena kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran masih kurang, sehingga berpengaruh pada hasil belajarnya. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Sawo sangatlah singkat. Dengan waktu yang begitu singkat tersebut, diharapkan adanya inovasi baru dari guru agar kemampuan berpikir kritis siswa dan hasil belajar siswa meningkat.

Berdasarkan Latar belakang tersebut, peneliti memilih lokasi di SMPN 1 Sawo berdasarkan hasil wawancara dan observasi terhadap guru PAI yang menjelaskan bahwa pembelajaran Pendidikan Agama Islam saat ini masih belum maksimal karena berpikir kritis siswa, serta keterampilan dalam belajar masih buruk. kekurangannya sehingga mempengaruhi hasil belajar anak. Waktu yang dihabiskan untuk mempelajari pendidikan agama Islam di SMPN 1 Sawo sangat singkat. Dengan rentang waktu yang begitu singkat, diharapkan guru dapat berinovasi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan hasil belajar siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneiti mendapati beberapa permasalahan yang dapat menjadi titik ukur penelitian ini. Berikut identifikasi masalah yang ditemukan:

1. Media pembelajaran belum dikembangkan dengan memanfaatkan perkembangan IPTEK.
2. Penggunaan media pembelajaran berupa buku, cenderung susah dipahami karena pembahasan terlalu banyak.
3. Media pembelajaran yang digunakan tidak memiliki daya tarik terhadap peserta didik.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diperoleh rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana desain media pembelajaran dari aplikasi edukasi berbasis quick app ninja?
2. Bagaimana uji produk kepada validator tentang media game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMPN 1 Sawo?
3. Bagaimana efektivitas game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMPN 1 Sawo?

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah dirumuskan di atas maka adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Medesain produk dari media pembelajaran aplikasi edukasi berbasis quick app ninja.
4. Mengetahui uji produk kepada validator tentang media game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMPN 1 Sawo.
2. Mengetahui efektivitas game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk meningkatkan pemahaman siswa di SMPN 1 Sawo.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai sumbangsih para peneliti di bidang pendidikan kepada semua pihak. Dengan demikian, manfaat penelitian ini secara praktis dapat didistribusikan pada dua aspek, yaitu:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini akan turut memperkaya referensi ilmiah terkait pendidikan agama Islam khususnya pada topik Pemahaman Peserta didik mengenai materi mawas diri dan introspeksi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memberikan wawasan mengenai pengembangan produk multimedia pembelajaran untuk aplikasi pendidikan sehingga dapat digunakan secara efektif dalam pembelajaran. Pencarian ini juga dapat memberikan motivasi untuk selalu hidup dengan rasa syukur atas kondisi sempurna yang telah

diberikan oleh Allah. Selain itu, juga memberikan eksperimen baru untuk mengevaluasi kelebihan dan kekurangan, meningkatkan pemahaman dari peserta didik.

b. Bagi Peserta didik

Siswa sebagai subjek penelitian akan dapat memperoleh pengalaman baru dengan menggunakan aplikasi pendidikan ini untuk meningkatkan hasil belajar mereka dan mereka juga tertarik untuk terlibat dengan materi yang dipelajari. Manfaatnya bagi siswa adalah sebagai alat bantu belajar, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan semangat dalam motivasi belajar dan meningkatkan pemahaman peserta didik, selain itu dapat mendatangkan pengalaman belajar yang dapat membantu mereka belajar dan aktif selama berada di kelas.

c. Bagi Sekolah

Dengan melakukan penelitian terhadap pengembangan aplikasi game edukasi diharapkan dapat menjadi bahan belajar yang patut dipertimbangkan dalam penggunaan media pembelajaran dan menjadi sumbangan pemikiran yang merangsang bagi dunia pendidikan.

F. Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran aplikasi edukasi berbasis android untuk pembelajaran diisi dengan materi kelas VII semester Genap. Materi yang dibahas mengenai Rukhsah.

G. Spesifikasi Produk

1. Spesifikasi Produk

- a. Produk yang dikembangkan berupa aplikasi yang diakses menggunakan android.
- b. Proses pembuatan aplikasi memanfaatkan Canva dan Quick App Ninja.
- c. Aplikasi edukasi ini hanya dapat diakses melalui android dan dapat digunakan saat Online.

2. Spesifikasi Isi

- a. Media yang dikembangkan berupa aplikasi edukasi berbasis android yang didalamnya memuat materi mengenai Rukhsah.
- b. Materi yang dikembangkan mengacu pada materi pembelajaran kelas VII semester Genap Kurikulum Merdeka materi Rukhsah.
- c. Tampilan aplikasi diawali dengan logo IAIN Ponorogo pada halaman selanjutnya memuat tentang pilihan menu yang berisi tentang setelan dan pengaturan.
- d. Aplikasi ini menyajikan 20 soal yang harus dikerjakan oleh siswa.

H. Variabel dan Definisi Operasional

Variabel-variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Game Edukasi

Game adalah kegiatan terstruktur atau semi terstruktur yang biasanya bertujuan untuk hiburan dan terkadang dapat digunakan sebagai media pendidikan. Game merupakan lingkungan belajar yang potensial, game merupakan literatur baru dalam dunia Pendidikan.

Edukasi merupakan suatu proses pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan potensi pribadi peserta didik dan menciptakan proses pembelajaran yang lebih baik. Edukasi bertujuan untuk mengembangkan kepribadian, kecerdasan dan mendidik siswa agar mempunyai akhlak yang tinggi, penguasaan diri dan keterampilan. Edukasi lebih dikenal dengan sebutan pendidikan. Edukasi dimulai dari orang tua ketika anak masih anak-anak dan akan berlangsung sepanjang hidupnya.

Edukasi tidak hanya terbatas pada pendidikan formal, tetapi juga pendidikan nonformal yang dilakukan oleh satu orang atau lebih, baik secara bersama-sama maupun sendiri-sendiri. Sekolah merupakan salah satu cara memberikan manfaat bagi siswa dimana pendidikan yang diberikan di sekolah dapat mensosialisasikan siswa untuk mendidiknya menuju generasi yang lebih baik.⁵

2. Materi Rukhsah

Rukhsah secara etimologis berarti kenyamanan, ruang dan kemurahan hati. Dengan kata lain, rukhsah adalah sesuatu yang boleh dilakukan oleh umat islam ketika sakit atau tidak mampu. Oleh karena itu, rukhsah dimaksudkan agar ibadah yang tertib dapat terlaksana dengan sebaik-baiknya tanpa membebani ummat Islam. Keringanan dalam ibadah atau rukhsah, adalah hukum yang disyariatkan Allah sebagai bentuk keringanan atau kemudahan bagi seseorang yang berada dalam keadaan tertentu Seperti sakit yang memang menuntut adanya

⁵ Febri Haswan and Nofri Wandi Al-hafiz, "Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam," *Riau Journal Of Computer Science* 3, no. 1 (2017): 31–40.

keringanan tersebut. Selain itu rukhsah juga merupakan kemudahan yang diberikan kepada seseorang karena berada dalam situasi tertentu (darurat) yang memberatkan.⁶

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan menjelaskan gambaran umum pokok-pokok pembahasan dalam penelitian yaitu:

Bab I Pendahuluan yang berisi latar belakang, identifikasi masalah, keterbaruan produk, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, spesifikasi produk, sistematika pembahasan dan jadwal penelitian.

Bab II Kajian Teori yang mendeskripsikan mengenai penelitian dan landasan teori berkaitan dengan pengembangan aplikasi edukasi berbasis quick app ninja untuk pembelajaran PAI materi Mawas diri dan Introspeksi.

Bab III Metode Penelitian yang memuat jenis penelitian, subjek dan lokasi penelitian, prosedur penelitian dan pengembangan, tahapan pengembangan, instrumen, Teknik pengumpulan data, Validitas dan Reliabilitas, dan teknik analisis data.

Bab VI Hasil dan Pembahasan yang menjelaskan mengenai hasil dari penelitian dan pembahasan.

Bab V Penutup yang memuat kesimpulan dan saran.

⁶ Rahmi Dewanti, M Ilham Muchtar, and Tabhan Syamsu Rijal, "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Terhadap Rukhsah Ibadah Dalam Islam," *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 2 (2023): 721–30. https://doi.org/10.31943/jurnal_risalah.v9i2.497

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari kata latin *medius* yang secara harafiah berarti “perantara”, “tengah” atau “pengantar”. Dalam bahasa Arab *medium* adalah perantara atau penyampai pesan dari pengirim ke penerima pesan.⁷

Media adalah penyampai pesan dari pengirim ke penerima pesan, oleh karena itu media adalah media untuk menyampaikan informasi pembelajaran atau menyampaikan pesan.⁸

Berdasarkan pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat yang digunakan untuk menunjang pembelajaran agar pembelajaran dapat berlangsung dengan baik. Media juga dapat dipahami sebagai jembatan antara pemberi dan penerima informasi. Penggunaan media sebagai jembatan antara pendidik dan peserta didik inilah yang kita sebut dengan pembelajaran. Dengan kata lain pembelajaran aktif memerlukan dukungan media untuk menyampaikan isi yang akan dipelajarinya.

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013): 3.

⁸ Rusman, Deni Kurniawan dan Cepi Riyana, *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013):169.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* atau “*intruere*” yang artinya menyampaikan pemikiran, jadi yang dimaksud dengan *instruction* adalah menyampaikan pemikiran-pemikiran atau gagasan yang telah diolah secara nyata melalui pembelajaran. Kata belajar mempunyai arti lebih aktif dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, karena tidak hanya pendidik atau pengajar yang aktif di dalamnya, tetapi siswa juga merupakan subjek yang aktif dalam pembelajaran. Belajar bukan sekedar menyampaikan informasi atau pengetahuan tetapi juga menciptakan kondisi bagi peserta didik untuk belajar, karena fokus utama pembelajaran adalah peserta didik itu sendiri.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat pembelajaran di sekolah dengan tujuan untuk meningkatkan mutu pendidikan. Media merupakan suatu alat yang dapat digunakan sebagai perantara yang berguna untuk meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan.⁹

Kesimpulannya media pembelajaran adalah suatu alat yang digunakan untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran guna mencapai suatu tujuan pembelajaran yang merupakan alat bantu yang berisikan materi Pelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam proses belajar sehingga pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik.

⁹Rubhan Masykur, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali, “Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash,” *Al-Jabar : Jurnal Pendidikan Matematika* 8, no. 2 (2017): 177, <https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>.

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely mengemukakan tiga ciri media yang dikutip oleh Arsyad antara lain:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media dalam merekam, menyimpan, melestarikan, dan memperbanyak suatu peristiwa atau objek. Berkat fitur tetap ini, dukungan memungkinkan membawa catatan peristiwa atau hal-hal yang terjadi pada waktu tertentu tanpa mengetahui waktunya. Contohnya termasuk tsunami, gempa bumi, banjir dll. diabadikan dengan merekam video. Fitur persisten ini penting bagi guru, karena peristiwa atau benda yang telah direkam atau disimpan dalam format media yang ada dapat digunakan kapan saja.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulatif property*)

Media memiliki sifat manipulatif yang memungkinkan transformasi kejadian atau objek. Kejadian yang berlangsung dalam rentang waktu yang panjang bisa disajikan dalam durasi yang lebih singkat, sekitar lima hingga sepuluh menit, kepada peserta didik. Sebagai contoh, proses ibadah haji dapat direkam dan disunting sehingga hanya memakan waktu singkat untuk disajikan kepada peserta didik. Selain itu, media juga dapat memperlambat kejadian untuk memudahkan pemahaman peserta didik. Misalnya, proses terjadinya gempa bumi yang sebenarnya berlangsung kurang dari satu menit dapat diputar kembali dalam rekaman video dengan

kecepatan yang lebih lambat, sehingga proses tersebut dapat dipahami dengan lebih baik oleh peserta didik.

3) Ciri distributive (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian untuk diangkut melalui ruang, sementara pada saat yang sama kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar peserta didik dengan stimulus pengalaman yang hampir sama mengenai kejadian tersebut. Misalnya, melalui rekaman video, audio yang tersebar melalui flashdisk, atau tautan yang dapat diakses melalui internet. Setelah informasi direkam dalam format media apa pun, ia dapat direproduksi berulang kali dan digunakan secara bersamaan di berbagai lokasi atau digunakan berulang kali di tempat tertentu. Konsistensi informasi yang telah direkam akan tetap sama atau hampir sama dengan aslinya.¹⁰

c. Fungsi Media Pembelajaran

Dalam proses pembelajaran, media pembelajaran memiliki beberapa fungsi diantaranya sebagai berikut:

1) Fungsi Komunikasi

Memudahkan Komunikasi Media pembelajaran digunakan untuk mempermudah komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan, memfasilitasi transfer informasi dengan lebih efektif.

2) Fungsi Motivasi

¹⁰ Muhammad Hasan, ed., *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021), 29-30.

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi siswa dalam belajar, dengan harapan dapat meningkatkan gairah belajar siswa melalui penyajian materi yang menarik dan interaktif.

3) Fungsi Kebermaknaan

Melalui media pembelajaran, tidak hanya penambahan informasi yang terjadi, tetapi juga meningkatkan kemampuan siswa dalam menganalisis dan mencipta, baik dari aspek kognitif tahap rendah maupun tinggi.

4) Fungsi Penyamaan

Persepsi Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk menyamakan persepsi siswa terhadap informasi yang disampaikan, sehingga memastikan pemahaman yang seragam di antara siswa.

5) Fungsi Individualitas

Media pembelajaran dapat disesuaikan untuk melayani kebutuhan individu dengan minat dan gaya belajar yang berbeda, memungkinkan pendekatan yang lebih personal dan efektif dalam proses pembelajaran.¹¹

2. Game Edukasi

a. Pengertian Game Edukasi

Game berasal “Game” berasal dari bahasa Inggris yang berarti suatu bentuk hiburan yang umumnya ditujukan untuk hiburan, waktu luang, atau aktivitas fisik ringan. Permainan sering kali dimainkan secara individu atau

¹¹ Rizqi Ilyasa Aghni, “Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi,” *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018), <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.

bersama-sama. Aktivitas tersebut melibatkan kepatuhan terhadap aturan tertentu dan dimaksudkan untuk tujuan hiburan atau pendidikan, aktivitas terstruktur atau semi terstruktur yang sering digunakan untuk hiburan dan terkadang sebagai alat pendidikan.¹²

Fitur-fitur permainan yang menghibur, menarik, adiktif, dan mempromosikan kolaborasi menjadikan aktivitas ini populer dan diminati oleh berbagai kalangan. Setiap permainan memiliki aturan unik yang membuat variasi jenisnya semakin beragam. Karena salah satu tujuan permainan adalah mengurangi stres atau kebosanan, banyak orang dari berbagai usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa, menikmati bermain game.¹³

Edukasi, yang dalam kamus besar Bahasa Inggris dikenal sebagai "education", merujuk pada proses belajar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi individu siswa serta memfasilitasi pembelajaran yang efektif. Menurut Nugroho D, A. dan rekan-rekannya, edukasi merupakan upaya untuk meningkatkan minat belajar siswa dengan cara menyajikan materi pembelajaran melalui permainan. Dengan demikian, game edukasi bertujuan untuk memberikan hiburan sambil memuat konten pendidikan, sehingga memudahkan proses penyampaian materi pembelajaran bagi pendidik dan membantu anak-anak dalam

¹² Retno, "Pengertian Permainan Game," *Prosiding SNATIF 2*, no. 1 (2015): 5–17.

¹³ Anggi Ratna Anggraini and J. Oliver, "Perancangan Game Platform Bergener Side Scrolling," *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.

menginternalisasi pelajaran. Diharapkan melalui penggunaan game ini, anak-anak dapat menjadi lebih bertanggung jawab, cerdas, dan terampil.¹⁴

b. Karakteristik Game Edukasi

Alone dan Lepper menjelaskan bahwa game edukasi memiliki empat karakteristik, yaitu:

1. Tantangan

Dalam game edukasi adanya tantangan digunakan untuk menarik perhatian pemain, dengan tujuan agar mereka dapat menyelesaikan masalah atau tugas yang diberikan.

2. Memunculkan rasa ingin tahu

Game edukasi dirancang untuk memicu rasa ingin tahu pemain, baik dari segi sensorik maupun kognitif. Penggunaan audio dan efek visual dapat meningkatkan rasa ingin tahu sensorik, sedangkan rasa ingin tahu kognitif muncul ketika pemain merasa tertarik dan terus bermain.

3. Kontrol

Kontrol dalam game edukasi berfungsi sebagai penentu nasib pemain. Kontrol diperlukan untuk membuat keputusan yang tepat, yang dapat menghasilkan hasil yang baik bagi pemain. Dalam konteks game edukasi, kontrol juga dapat berperan sebagai alat pembelajaran dan pengalaman.

¹⁴ Masykur, Nofrizal, and Syazali, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash."

4. Fantasi

Fantasi melibatkan aspek emosi dan proses berpikir. Dalam game edukasi, fantasi digunakan untuk menarik emosi pemain, membangkitkan minat dan kesenangan. Selain itu, fantasi juga membantu dalam mengembangkan imajinasi dan proses berpikir, yang dapat meningkatkan proses pembelajaran.

c. Jenis-jenis Game Edukasi

1. Puzzle Game

Game dengan format teka-teki atau susunan bongkar pasang ini membutuhkan kecermatan pemainnya. Melalui permainan *puzzle*, motorik anak akan terasah dan terus berkembang dengan baik. Tak hanya itu, permainan ini juga melatih anak untuk memecahkan masalah dan berpikir kreatif.

2. Quiz games

Quiz games merupakan salah satu jenis game yang sederhana. Pemain hanya perlu memilih jawaban yang tepat di antara beberapa pilihan jawaban dari pertanyaan yang ada.

Ketepatan pilihan jawaban dan kecepatan waktu menjawab menjadi tantangan yang harus dihadapi pemain.

3. *Word guessing*

Word guessing adalah jenis game edukasi yang berupa permainan tebak kata. Game ini dapat diaplikasikan dalam segala level siswa dan juga diintegrasikan dengan segala mata pelajaran. Pada game ini, individu atau sebuah tim mencoba menjawab sebuah

pertanyaan yang telah diberi beberapa kata kunci yang berkaitan dengan kata tersebut. Game ini dapat membantu meningkatkan keterampilan kosakata dan tata bahasa siswa, serta memberikan kesempatan bagi siswa yang malu dan merasa kurang aktif untuk turut belajar melalui permainan sehingga mereka akan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.¹⁵

d. Quick App Ninja Sebagai Aplikasi Pembuatan Game

1. Quick App Ninja

Quick App Ninja adalah pembuat aplikasi game dengan templat yang memungkinkan seseorang membuat teka-teki dengan mudah. mendapatkan uang dari iklan yang ditampilkan di game yang telah dibuat. Pembuatan quick app ninja tidak memerlukan keahlian khusus atau pengetahuan coding dan membuat game menggunakan wizard game drag and drop yang sederhana dan intuitif. Quick App Ninja adalah aplikasi yang digunakan untuk membuat game pembelajaran multimedia. Karena dengan pembuatannya tanpa coding sehingga siapapun bisa membuatnya dengan adanya niat dan juga aksesnya yang mudah untuk peserta didik.

2. Karakteristik Quick App Ninja

a. Konten Multi Bahasa

¹⁵ Yugi Diraga Prawiyata, "Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosa Kata Bahasa Inggris Siswa Sdn 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru," *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 1, no. 1 (2018): 306–11, <https://e-prosiding.um naw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/101>.

Mendukung lebih dari 20 bahasa, sehingga anda dapat membuat permainan kuis unik Anda sendiri dan melepaskannya secara lokal.

b. Fitur Reskin-Close

Hanya dengan beberapa klik, anda dapat menduplikasi game yang sudah dibuat, untuk membuat game baru dan daftar google play Dengan fitur ini anda bisa melipatgandakan peluang anda untuk sukses di Google Play.

c. Paket Media

Dengan setiap game, akan secara otomatis menerima berbagai gaya screenshot, ikon permainan, spanduk fitur dan sebagainya. Semua grafis yang dibutuhkan untuk mengupload ke Google Play.

d. Pembangunan Ikon

Dalam pembangunan permainan dapat dengan mudah membuat ikon sendiri, tidak ada keterampilan desain yang dibutuhkan.

e. Tingkat Permainan di Cloud

Untuk mengurangi ukuran permainan, level tambahan akan disimpan di cloud dan akan diunduh oleh gamer sesuai dengan permintaan. Disisi lain dapat menambahkan dan memodifikasi tingkat tanpa mengupload versi permainan anda yang baru ke Google Play.

f. Terjemahan Konten

Dalam beberapa klik dapat dengan mudah menerjemahkan konten game ke bahasa lain dan menargetkan permainan anda ke pasar lokal lainnya.

g. Desainnya Unik

Desain yang dibuat untuk game bisa disesuaikan dengan elemen permainan.

3. Jenis Game Quick App Ninja

QuickApp Ninja menawarkan beberapa jenis game yang dapat dibuat, antara lain:

a. 4 Gambar 1 Kata Jenis game ini adalah salah satu permainan yang paling populer, di mana player harus menebak kata yang paling tepat yang menggambarkan 4 gambar yang ditampilkan pada layar.

b. Tebak Gambarnya Jenis game ini melibatkan satu gambar, di mana player harus menebak siapa atau apa gambar tersebut.

Contoh gambar yang dapat digunakan adalah gambar seseorang, selebritas, penyanyi, bintang film, olahragawan, binatang, mobil, bunga, merek, kota, alat musik, dan sebagainya.

c. Tebak Gambar Tersembunyi Dalam game ini, gambar ditutupi menggunakan ubin sehingga hanya sebagian kecil saja yang terlihat. Pemain harus menebak subjek gambar dengan mengungkap sedikit mungkin ubin. Karena lebih banyak ubin yang terbongkar, lebih banyak gambar yang terungkap sehingga

mudah ditebak. Pemain mencetak lebih banyak koin jika menebak gambar tersembunyi tanpa mengungkap lebih banyak ubin.

- d. Menemukan Kata-Kata Pemain mengidentifikasi kata-kata dalam teka-teki untuk maju ke setiap tingkat yang baru.
- e. Chat Story Jenis game ini membaca cerita obrolan yang menakjubkan di perangkat, yang akan membuat pemain terus membaca berjam-jam.

3. Rukhsah

a. Pengertian Rukhsah

Secara etimologis, "rukhsah" berasal dari bahasa yang berarti kelonggaran atau keringanan. Secara terminologi, rukhsah merujuk pada perubahan hukum dari hukum aslinya karena alasan tertentu, dengan tujuan memberikan kemudahan dan kelonggaran. Melalui rukhsah, manusia dapat memperoleh keringanan dalam menjalankan ketentuan Allah Swt dalam situasi-situasi tertentu. Dalam Islam, prinsipnya adalah kemudahan, bukan kesulitan. Ada dua jenis rukhsah yaitu:

1. Rukhsah yang Mengandung Istih̄sān (Kebaikan)

Seseorang dapat memilih antara melaksanakan tugas yang diwajibkan atau menggunakan kelonggaran yang diberikan. Lebih baik bagi seseorang untuk memilih kelonggaran tersebut.

Sebagai contoh, seorang musafir yang tidak berpuasa selama Ramadan.

2. Rukhṣah yang Menggugurkan Hukum ‘Azīmah

Hukum yang awalnya diharamkan dapat menjadi halal karena adanya kelonggaran dalam situasi tertentu. Misalnya, minum tuak atau memakan bangkai dalam keadaan darurat dapat dibenarkan. Hal ini karena tindakan tersebut dapat mengancam kesehatan atau bahkan nyawa seseorang jika tidak dilakukan.

b. Rukhṣah dalam Salat

Islam memberikan kelonggaran kepada umatnya. Terkait dengan salat, ada beberapa ketentuan yang memfasilitasi pelaksanaannya. Saat melakukan perjalanan, salat bisa dipersingkat atau digabung dalam satu waktu. Ini memberikan kemudahan kepada orang yang bepergian, termasuk untuk keperluan bisnis, kunjungan keluarga, atau keperluan lain yang sesuai dengan ajaran agama.

. Sementara itu, meskipun dalam keadaan sakit, seseorang tetap harus menjalankan salat. Namun, bagi orang yang sakit, terdapat kelonggaran dan kemudahan dalam pelaksanaan salat mereka. Seperti orang yang sedang bepergian, orang yang sakit juga diizinkan untuk menggabung atau mempersingkat salat mereka.

c. Kemudahan Bagi Orang Tertentu dalam Puasa

1) Orang Sakit

Orang yang dimaksud dengan orang sakit di sini adalah mereka yang tidak mampu berpuasa karena penyakit mereka.

Berpuasa dapat memperburuk kondisi kesehatan mereka, seperti pada kasus penyakit serius seperti stroke, gangguan ginjal, dan

penyakit parah lainnya. Mereka diberikan keringanan untuk tidak berpuasa, terutama jika mereka harus minum obat secara teratur baik pada pagi maupun siang hari untuk menjaga kondisi kesehatan mereka. Mereka diperbolehkan untuk mengganti puasa di kemudian hari setelah sembuh. Jika tidak ada harapan kesembuhan, mereka dapat membayar fidyah sebagai pengganti puasa.

2) Orang yang Sedang dalam Berpergian (Musafir)

Mereka yang diizinkan untuk mempersingkat salat, bahkan jika perjalanan mereka tidak sulit atau menyulitkan, juga diizinkan untuk tidak berpuasa. Ini termasuk orang-orang yang melakukan perjalanan dengan pekerjaan yang melibatkan mobilitas terus-menerus, seperti sopir taksi, pegawai kereta api, kru pesawat, dan sebagainya. Mereka diizinkan untuk tidak berpuasa selama perjalanan mereka dan dapat mengganti puasanya di kemudian hari.

3) Kemudahan Pembayaran Zakat

- 1 Zakat fitrah bisa disalurkan dalam bentuk uang. Zakat fitrah pada dasarnya diberikan dalam bentuk makanan pokok seperti beras. Untuk memudahkan proses pembayaran, seseorang bisa membayar zakat fitrah dengan nilai uang yang setara dengan harga makanan pokok tersebut.
- 2 Pembayaran zakat adalah tanggung jawab pemilik zakat. Namun, untuk keperluan praktis, seseorang dapat mengalihkan pembayaran zakat kepada orang lain.

3 Tujuan utama pembayaran zakat fitrah adalah untuk menyenangkan fakir miskin pada hari raya Idul Fitri. Meskipun demikian, pembayaran bisa dilakukan beberapa hari sebelum Idul Fitri. Seperti yang diingatkan oleh MUI, penting untuk memberikan prioritas pada zakat fitrah, terutama di tengah situasi pandemi Covid-19. Ini tidak hanya bermanfaat secara sosial, tetapi juga memudahkan proses pembayaran bagi mereka yang berkewajiban membayar zakat.

4) Kondisi yang dimudahkan dalam haji

1 Ibadah Haji Diperuntukkan Hanya Bagi Orang yang Mampu

Pelaksanaan ibadah haji adalah salah satu pilar Islam yang tidak diwajibkan kecuali kepada mereka yang memiliki kemampuan. Allah Swt. menetapkan bahwa ibadah haji hanya diwajibkan bagi mereka yang memiliki kemampuan untuk melakukannya. Mereka yang tidak termasuk dalam kategori yang mampu, tidak diwajibkan untuk menjalankan ibadah haji.

Kemampuan dalam konteks ibadah haji meliputi kemampuan finansial, tanggung jawab terhadap keluarga yang ditinggalkan, kesehatan fisik selama pelaksanaan ibadah, serta ketersediaan transportasi yang aman menuju Mekah.

2 Haji Dilaksanakan Sekali Seumur Hidup

Ibadah haji diwajibkan hanya sekali dalam seumur hidup. Apabila akan melaksanakan ibadah haji lagi maka hukumnya sudah tidak wajib lagi.

d. Hikmah Rukhshah

Rukhshah dalam Islam memiliki banyak hikmah, di antaranya:

- 1) Mempermudah pelaksanaan syariat Islam. Agama tidak menghendaki kesukaran. Agama memperhatikan pelaksanaan amal sesuai dengan kemampuan.
- 2) Pembuktian bahwa syariat Islam tidak kaku dan tidak pula ekstrem. Syariat Islam sering kali dipandang kaku, keras, dan tidak fleksibel. Biasanya anggapan ini muncul dari mereka yang tidak memahami syariat secara benar atau menyeluruh. Mereka hanya melihat satu sisi dan melupakan sisi lainnya.
- 3) Menguatkan istikamah dalam ibadah dan cinta ajaran Islam
Orang yang tak mampu melakukan ibadah secara sempurna karena mendapatkan keringanan dan kemudahan tetap didorong untuk dapat melaksanakan ibadah sampai uzurnya hilang. Hal ini menunjukkan bahwa dirinya cinta kepada ajaran Islam dengan hati yang mantap. Allah Swt. juga akan mencintai hamba-Nya yang dapat memanfaatkan rukhsah.
- 4) Mendorong sikap saling disiplin dan saling menghargai

Rukhshah memberikan pelajaran kepada manusia untuk disiplin.

Ibadah salat tidak boleh ditinggalkan meskipun dalam keadaan

apapun. Pelaksanaannya dapat dipermudah atau diperingan seperti jamak dan qasar. Apapun kondisinya, ia tetap disiplin untuk melaksanakan.

4. MABERIKSAH sebagai Aplikasi Game Edukasi

Maberiksah merupakan aplikasi game berbasis Android yang menyediakan latihan soal operasi dasar dari materi Rukhsah. Pembuatan Maberiksah mengikuti alur pembuatan aplikasi game pada QuickApp Ninja dengan cara memilih salah satu template yang menampilkan gambar tentang materi Rukhsah. Dengan demikian, aplikasi ini memberikan pengguna pengalaman belajar matematika yang interaktif dan menyenangkan melalui platform game yang menarik.

Maberiksah adalah nama aplikasi yang digunakan sebagai identitas dari sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran. Kepanjangan dari Maberiksah adalah "Mari Bermain Materi Rukhsah", yang sesuai dengan tujuan pembuatan media pembelajaran ini. Sasaran Maberiksah ditujukan untuk siswa kelas VII SMP/MTS, sehingga mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa, salah satu usaha yang dilakukan adalah dengan memperbanyak latihan soal seperti yang disajikan dalam Maberiksah.

5. Pemahaman Siswa

a. Pengertian Pemahaman

Menurut W.J.S Porwadarminta, pemahaman berasal dari kata "paham" yang artinya mengerti benar tentang sesuatu hal. Kemudian

ketambahan awalan “pe” dan akhiran “an” yang bisa diartikan dengan penangkapan siswa dalam menerima pelajaran, pemahaman siswa merupakan salah satu tolak ukur dari berhasil atau tidaknya guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Sehingga pemahaman bisa diartikan dengan proses, perbuatan, cara memahami sesuatu. Pemahaman dalam pembelajaran mengacu pada kemampuan siswa untuk memahami apa yang telah diajarkan guru saat proses pembelajaran. Seorang siswa dapat dikatakan paham ketika ia dapat mengingat dan menjelaskan kembali materi atau informasi yang telah didapatkan dengan bahasanya sendiri.¹⁶

Menurut Devi Afriyuni Yonanda yang dikutip dari buku Sadirman, pemahaman bersifat dinamis dengan konten yang diharapkan menjadi kreatif. Pemahaman dapat menghasilkan imajinasi dan pemikiran yang tenang. Jika siswa benar-benar memahaminya, mereka akan siap menerima jawaban pasti atas pertanyaan atau berbagai masalah dalam pembelajaran. Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, pemahaman adalah proses memperoleh pengertian sebaik mungkin dengan tujuan untuk mengetahui banyak hal dan dapat menjelaskannya kembali menggunakan kata-kata sendiri. Pemahaman ini bisa didapat dari orang lain maupun dari berbagai sumber informasi lainnya, baik yang tertulis maupun lisan.

¹⁶ Mellyta Uliyandari, “Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu 2014,” n.d.

Setiap individu memiliki tingkat pemahaman yang berbeda, tergantung pada seberapa baik mereka mengembangkan potensinya. Potensi yang perlu dikembangkan terkait dengan beberapa aspek berikut:

- 1) Ranah kognitif mencakup aktivitas otak dan mental, serta berhubungan dengan keterampilan berpikir untuk memperoleh pengetahuan atau informasi.
- 2) Ranah afektif berkaitan dengan aspek emosional seperti penghargaan, perasaan, nilai, minat, semangat, dan sikap terhadap sesuatu. Melalui ranah ini, seseorang akan menyadari dan menghayati apa yang diketahuinya serta terdorong untuk bertindak.
- 3) Ranah psikomotorik melibatkan aktivitas fisik, di mana seseorang menerapkan pengetahuan yang telah dipahami dan dihayati ke dalam tindakan praktis.

b. Indikator Pemahaman

Indikator pemahaman menunjukkan bahwa pemahaman berada satu tingkat di atas pengetahuan. Pada tingkat pengetahuan, individu diharuskan mengetahui, mengingat, dan menghafal konsep tanpa perlu memahami makna atau tujuan dari konsep tersebut. Untuk menilai kemampuan pemahaman konsep, diperlukan alat ukur (indikator). Hal tersebut sangat penting dan dapat dijadikan pedoman pengukuran yang tepat. Berapa indikator pemahaman adalah sebagai berikut:

- 1) Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan

- 2) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- 3) Dapat mendeskripsikan mampu menerjemahkan.
- 4) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- 5) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi. Bahwa ada beberapa indikator yang menunjukkan suatu pemahaman konsep yakni:
 1. Menyatakan ulang setiap konsep.
 2. Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya).
 3. Memberikan contoh dan non contoh dari konsep.
 4. Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi.
 5. Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep.
 6. Menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu.
 7. Mengaplikasikan konsep atau pemecahan masalah.

Pemahaman konsep merupakan pengulangan sebuah konsep yang mengukur kemampuan peserta didik dalam menyatakan ulang sebuah konsep dengan bahasanya sendiri, mengklasifikasikan objek-objek menurut sifatnya dengan mengukur kemampuan peserta didik dalam mengelompokkan suatu masalah dan mengenal atau memahami ide-ide suatu komunikasi, selain itu dapat mengeksplorasi yaitu dengan mengembangkan suatu masalah, menggunakan, memanfaatkan dan

memilih prosedur tertentu dengan mengaplikasikan konsep atau pemecahan suatu masalah.¹⁷

c. Tingkatan dalam Pemahaman

Setiap individu memiliki tingkat pemahaman dan daya tangkap yang berbeda terhadap suatu materi. Ada yang bisa memahami sepenuhnya, sementara yang lain kesulitan atau bahkan tidak bisa memahami materi yang disampaikan oleh guru. Menurut Daryanto, kemampuan pemahaman dibagi menjadi tiga tingkatan sebagai berikut:

1) Tingkat Terendah

Pemahaman terjemahan (*translation*) merupakan pemahaman yang paling rendah. Pemahaman menerjemah adalah kemampuan menerjemahkan kata atau kalimat dari satu bahasa ke bahasa lain dengan tetap menjaga pemahaman sehingga orang lain dapat lebih mudah menangkap maknanya.

2) Tingkat Kedua

Pemahaman penafsiran (*interpretasion*) merupakan pemahaman tingkat kedua. Pemahaman penafsiran merupakan kemampuan untuk mengidentifikasi dan memahami sesuatu dilakukan dengan memahami grafik, membuat hubungan antara konsep-konsep yang berbeda, mengikat pengetahuan sebelumnya dengan informasi baru, dan membedakan antara komponen primer dan sekunder pada suatu pembahasan.

¹⁷ Wina Sanjaya , Perencanaan Dan Sistem Pembelajaran,(Jakarta : Kencana Prenada Media Group,2008),23.

3) Tingkat Ketiga

Memahami ekstrapolasi (*extrapolation*) merupakan tingkat pemahaman ketiga atau tertinggi. Kemampuan untuk meramalkan kecenderungan saat ini berdasarkan fakta spesifik disertai dengan konsekuensi yang berkaitan dengan karakteristik situasi dan implikasi yang berhubungan dengan penggambaran kondisi tersebut hal ini dikenal sebagai pemahaman ekstrapolasi. Untuk mengurangi kesalahan perencanaan di masa depan diperlukan kemampuan intelektual yang tinggi.¹⁸

Dalam diri seseorang pemahaman dibedakan menjadi tiga tingkatan yaitu tingkat terendah, tingkat kedua dan tingkat ketiga. Ketiga tingkatan pemahaman akan dilalui seseorang secara berkala dalam proses pemahaman dan ketiga tingkatan tersebut cukup untuk dibedakan tergantung dari isi pengetahuan yang tengah seseorang pelajari.¹⁹

B. Telaah Penelitian Terdahulu

Beberapa penelitian terdahulu yang menyerupai pengembangan aplikasi edukasi berbasis quick app ninja untuk pembelajaran materi Mawas diri dan Introspeksi. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang relevan:

¹⁸ Siti Ruqoyah, et al., *Kemampuan Pemahaman Konsep Dan Resiliensi Matematika Dengan Vba Microsoft Excel*, Purwakarta (Purwakarta: CV. Tre Alea Jacta Pedagogie, 2022).

¹⁹M Fodhil, Moh Danur Wenda, and Machnunah Ani Zulfa, "Peningkatan Pemahaman Materi Fiqih Melalui Kajian Kitab Fathul Qorib Madrasah Diniyah As-Sa'idiyah 2 Tahun Ajaran 2022/2023," *Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya* 2, no. 5 (October 9, 2023): 348–68.

1. Penelitian yang dilakukan oleh Faizal Yusril Nurhabibie dengan judul Pengembangan media pembelajaran game edukasi untuk belajar mandiri pada Kompetensi Dasar Hidrolik dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran mandiri pada sebuah kompetensi dasar komponen hidrolik di SMK. Dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa informasi yang disajikan secara kompleks dengan memuat gambar, video, teks dan animasi. Dalam penelitian ini mengembangkan aplikasi dengan tema Kompetensi dasar hidrolik dan komponen hidrolik siswa SMK Negeri 3 Wonosari. Penelitian yang dilakukan oleh Faizal Yusril Nurhabibie memiliki persamaan pada penelitian ini yaitu Menggunakan Media Pembelajaran menggunakan Game Edukasi. Sedangkan perbedaannya adalah menggunakan kompetensi Hidrolik dan variable yang dituju Mandiri.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fahrur Rozi dan Ayunda Kristari dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Fisika Untuk Siswa Kelas XI di SMAN 1 Tulungagung. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran game edukasi berbasis android pada mata pelajaran fisika untuk siswa kelas XI di SMAN 1 Tulungagung layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil pengujian menggunakan ISO 25010 menunjukkan bahwa game edukasi tersebut sangat layak digunakan berdasarkan aspek functional suitability, portability, usability, dan performance efficiency. Selain itu, hasil uji coba usability dengan siswa SMAN 1 Tulungagung juga menunjukkan persentase 81%, yang

menunjukkan bahwa game edukasi tersebut dapat diterima dan digunakan oleh siswa sebagai media pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh Fahrur Rozi dan Ayunda Kristari memiliki Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis edukasi, tetapi pada penelitian ini aplikasi berbentuk game, sedangkan yang peneliti lakukan mengembangkan aplikasi edukasi.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Diko Tri Handoko dengan judul Pembuatan Game edukasi pengenalan Asmaul Husna Berbasis Android. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengembangan dengan menggunakan Pengembangan Analisis daata. Ada empat tahap yakni studi literatur, perancangan aplikasi game, Uji coba dan Hasil. Jurnal ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah Aplikasi untuk membantu siswa untuk lebih mengenal dan menghafal Lafadz Asmaul Husna dan hasil pengujian aplikasi ini berhasil memudahkan siswa dalam mengenal dan menghafal Lafadz Asmaul Husna. Penelitian yang dilakukan oleh Diko Tri Handoko memiliki persamaan pada penelitian ini yaitu menggunakan game edukasi dan media pembelajaran. Sedangkan perbedaannya adalah Berbasis Android yang dilakukan peneliti menggunakan quick app ninja dan materi yang diteliti.
4. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Niar Nur Arifin, Epon Nura'eni dan Oyon Haki Pranata dengan judul Peningkatan Pemahaman Siswa terhadap Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Teori Van Hiele. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan pemahaman siswa terhadap konsep sifat-sifat bangun datar segi empat melalui pembelajaran berbasis teori Van Hiele.

Peningkatan pemahaman tersebut dapat dilihat dari perubahan kategori pemahaman siswa dari rendah menjadi sedang antara uji pre-test dan post-test. Selain itu, terjadi peningkatan kemampuan siswa dalam mencapai indikator pemahaman konsep matematika setelah pembelajaran berbasis Van Hiele. Hasil analisis menunjukkan bahwa kualitas peningkatan pemahaman siswa memiliki nilai N-Gain sebesar 0,6 dengan kategori peningkatan sedang. Selain itu, penelitian ini dilakukan dengan metode eksperimen menggunakan desain penelitian pre-eksperimental dengan bentuk One Group Pre-Test Post-Test. Populasi dan sampel penelitian adalah seluruh siswa kelas V SDN 2 Neglasari, dengan jumlah 13 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dengan instrumen soal uraian. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran berbasis Van Hiele, proses pembelajaran tersebut, serta perbedaan pemahaman siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Penelitian yang dilakukan oleh oleh Niar Nur Arifin, Epon Nura'eni dan Oyon Haki Pranata memiliki persamaan pada penelitian ini yaitu variable yang digunakan sama yaitu Pemahaman Siswa. Sedangkan perbedaannya adalah Pemahaman Geometri Melalui Pembelajaran Berbasis Teori Van Hiele.

5. Penelitian yang dilakukan Zainal Abidin dan Sugeng Purbawanto dengan judul Pemahaman Siswa Terhadap Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis LIVEWIRE Pada Mata Pelajaran Teknik Listrik Kelas X Jurusan Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti Hasil perolehan angket respon siswa adalah sebesar 77,45% untuk kelas X AV1 dan 77%

untuk kelas X AV2. Hasil belajar rata-rata psikomotorik siswa kelas AV1 adalah sebesar 73,38% dan untuk kelas X AV2 sebesar 77,67%. Hasil perolehan afektif siswa rata-rata kelas X AV1 adalah sebesar 76,51% dan untuk kelas X AV2 sebesar 79,11%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan software Livewire dalam pembelajaran Teknik Listrik cukup positif, dan terdapat peningkatan dalam pemahaman siswa terhadap media pembelajaran berbasis Livewire. Persamaan penelitian ini dengan yang peneliti lakukan adalah pemahaman siswa terhadap media pembelajaran, sedangkan perbedaannya Media Pembelajaran Berbasis LIVEWIRE.

C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono, kerangka berpikir adalah suatu model konseptual yang menggambarkan bagaimana teori terkait dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran konvensional yang dapat menyebabkan siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan karena keterbatasan media tersebut.

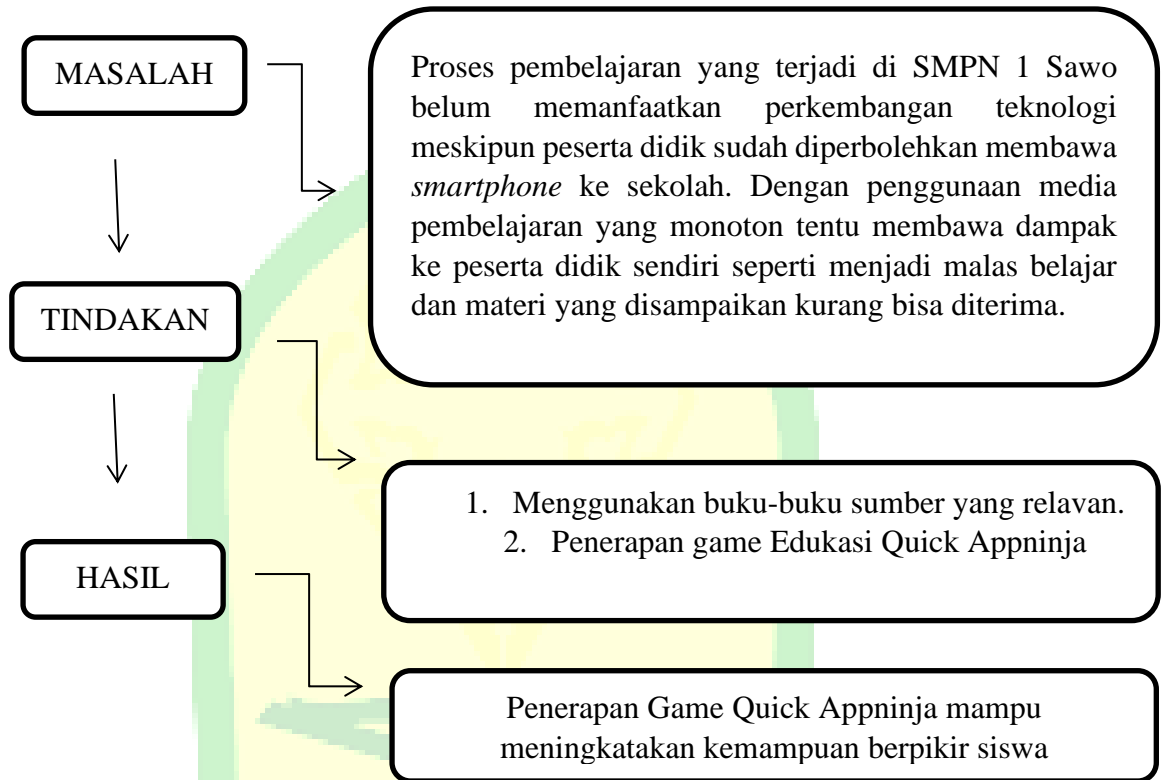
Dengan kemajuan zaman, pendidik dan peserta didik dituntut untuk memanfaatkan perkembangan teknologi. Namun, selain memperoleh pengetahuan teknologi, peserta didik juga perlu mempelajari nilai-nilai agama yang akan menjadi pedoman dalam kehidupan mereka dan persiapan untuk kehidupan di masa depan serta di hari akhir. Pendidikan agama menjadi fondasi bagi peserta didik dalam memahami agama lebih dalam.

Namun, pembelajaran agama yang monoton dan membosankan dapat membuat peserta didik merasa jenuh. Oleh karena itu, pendidik diharapkan untuk memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran yang beragam dan menarik untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Berdasarkan telaah teoritis dari berbagai sumber terkait dan penelitian sebelumnya yang relevan, peneliti menjelaskan pengaruh hubungan konseptual antara keputusan yang akan diambil dan dampak dari keputusan tersebut terhadap pencapaian harapan dari penelitian. Melalui pengembangan game edukasi berbasis Quick App Ninja, Softskill, penelitian ini bertujuan untuk membuktikan bahwa game edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan pendekatan ini, model pembelajaran ini diharapkan memberikan pengalaman belajar yang komprehensif kepada peserta didik, tidak hanya dalam aspek teoritis namun juga dalam bentuk implementasinya.

Dari teori yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kerangka keputusan dalam penelitian ini adalah pengembangan game edukasi berbasis Quick App Ninja pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMPN 1 Sawo dengan tujuan meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Melalui peningkatan kemampuan berpikir kritis, diharapkan siswa dapat meningkatkan kreativitas mereka. Kemampuan berpikir kritis memungkinkan seseorang untuk menemukan ide dan peluang baru, membantu dalam pengambilan keputusan yang tepat, memecahkan masalah, serta melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang yang berbeda.

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir



D. Hipotesis Penelitian

Dengan mengacu pada dasar teoritis yang telah dijelaskan sebelumnya, peneliti menetapkan satu hipotesis tindakan, yaitu bahwa pengembangan game edukasi memiliki potensi untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Quick App Ninja, sebagai platform pembuatan game edukasi, telah terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman materi pelajaran oleh siswa. Oleh karena itu, diharapkan bahwa pengembangan game edukasi berbasis Quick App Ninja pada materi Rukhsah akan berkontribusi pada peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa di SMPN 1 Sawo.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Pengembangan

Metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut.²⁰ Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian ini untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal/bertahap.

Dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian ADDIE yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. Model ini merupakan salah satu media yang memperhatikan tahapan dasar desain pengembangan media yang sederhana dan mudah dipahami. Model ADDIE merupakan model yang memiliki kesempatan untuk melakukan evaluasi dan revisi dalam setiap fase sehingga menghasilkan produk yang valid dan

²⁰ Albet Maydiantoro, "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)," *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8.

reliabel. Model ini langkahnya sederhana namun memiliki implementasi yang sistematis.²¹

Tahap pertama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan meliputi analisis kurikulum dan analisis materi, analisis dapat dilakukan dengan meninjau masalah-masalah yang ada di lingkungan belajar, perkembangan teknologi, dan karakteristik siswa. Tahap kedua adalah perancangan desain produk dengan membuat desain di *canva* yang bertujuan untuk perencanaan konsep pembuatan produk. Tahap ketiga adalah melakukan pengembangan dari permasalahan yang telah dianalisis sebelumnya untuk meningkatkan kualitas produk sesuai dengan permasalahan yang ada agar tercipta media pembelajaran yang lebih baik dan siap untuk diimplementasikan. Tahap keempat adalah mengimplementasikan produk hasil pengembangan kepada konsumen atau subjek penelitian dan selanjutnya diterapkan pada kondisi sesungguhnya. Tahap kelima adalah mengevaluasi produk hasil pengembangan untuk mengetahui kelayakan produk apakah layak dipakai atau tidak dalam proses pembelajaran.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di SMPN 1 Sawoo Ponorogo tepatnya di Desa Prayungan Kecamatan Sawoo Ponorogo koordinat terletak pada

²¹ Fitria Hidayat and Muhamad Nizar, "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam," *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38, <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042.>, OP. cit.

koordinat 111 derajat 17 – 111 derajat 52 Bujur Timur (E) dan 749 -8 20 derajat Lintang Selatan (LS) sebelah barat daya provinsi Jawa Timur. Memiliki ketinggian 98 hingga 113 derajat dpl dengan suhu udara berkisar 18 derajat celcius hingga 31 derajat celcius. Kabupaten Ponorogo berbatasan dengan kabupaten Madiun di utara, di selatan berbatasan dengan Bupati Pacitan, di timur berbatasan dengan Kabupaten Trenggalek dan bersebelahan dengan Barat dengan Kabupaten Wonogiri Provinsi Jawa Tengah.

C. Subjek Penelitian

Subjek pengambilan data dalam penelitian ini adalah validator dan peserta didik kelas VII. Validator ahli merupakan dosen dan guru PAI yang ditentukan dengan teknik sampling purpose atau teknik sampling dengan pertimbangan tertentu. Pemilihan validator ahli didasarkan pada pengetahuan mengenai media pembelajaran aplikasi edukasi dan materi Mawas diri dan introspeksi.

D. Prosedur Penelitian

Dalam penelitian akan menggunakan model penelitian ADDIE. Berikut merupakan prosedur penelitian yang akan dilakukan:

1. Analysis (analisis)

Tahap analisis merupakan proses pengumpulan data terkait dengan permasalahan yang dihadapi. Berdasarkan hasil wawancara di SMPN 1 Sawo, peneliti menemukan beberapa temuan penting. Salah satunya adalah kurangnya variasi dalam penggunaan media pembelajaran. Pembelajaran cenderung terpusat pada pendidik, sehingga minat belajar

peserta didik masih rendah. Meskipun peserta didik diperbolehkan membawa smartphone ke sekolah, namun penggunaannya terbatas hanya pada jam istirahat. Beberapa mata pelajaran sudah memanfaatkan smartphone, tetapi hanya sebatas untuk mencari tambahan materi. Hasil wawancara dengan beberapa peserta didik menunjukkan kekhawatiran yang serupa terkait kurangnya variasi dalam media pembelajaran dan minimnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran.

2. **Design (Desain)**

Berdasarkan hasil analisis mengenai media pembelajaran, peneliti menyimpulkan bahwa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan, diperlukan penggunaan media pembelajaran yang mampu menarik minat peserta didik. Oleh karena itu, peneliti memiliki gagasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang memanfaatkan smartphone, yaitu melalui pembuatan aplikasi edukasi berbasis Android. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam proses belajar, karena dapat diakses kapan saja. Materi yang disajikan dalam aplikasi tersebut dirancang agar singkat, mudah dipahami, menggunakan bahasa yang ringkas, dan dilengkapi dengan latihan soal. Aplikasi ini akan difokuskan pada materi mengenai Rukhsah.

3. **Development (Pengembangan Bahan Ajar)**

Pada tahap ini, penulis melakukan pembuatan produk berupa game edukasi yang didasarkan pada Materi Rukhsah dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk kelas VII. Proses ini melibatkan

serangkaian tahapan, dimulai dari analisis, desain, hingga pengembangan produk berupa Game Edukasi. Dalam tahap pengembangan, peneliti mengumpulkan berbagai bahan yang dapat mendukung pembuatan game edukasi. Selanjutnya, peneliti memproduksi game tersebut menggunakan Quick App Ninja. Dilakukan juga validasi kepada sejumlah ahli, termasuk ahli materi, ahli media, ahli bahasa, serta respon guru. Video pembelajaran kemudian diunggah, dan link game edukasi disebarakan kepada siswa untuk mendapatkan tanggapan mereka terhadap game tersebut.

4. **Implementation** (implementasi)

Pada tahap ini, aplikasi akan diimplementasikan atau digunakan dalam proses pembelajaran. Tahap implementasi melibatkan beberapa langkah, termasuk pelatihan instruktur kepada pengajar, persiapan peralatan pembelajaran, dan penyesuaian lingkungan pembelajaran. Setelah semua persiapan telah selesai, aplikasi dapat diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan juga uji ahli untuk menilai validitas, uji kelompok untuk mengukur keefektifan produk, serta uji lapangan untuk menguji aplikasi dalam lingkungan pembelajaran yang sebenarnya.

5. **Evaluation** (evaluasi)

Pada tahap evaluasi, dilakukan penilaian terhadap produk untuk mengidentifikasi potensi kesalahan, baik dari segi desain, isi/materi, maupun media yang dikembangkan. Evaluasi juga dilakukan untuk mengevaluasi efektivitas dan keberhasilan media yang telah

dikembangkan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Jika setelah evaluasi ditemukan bahwa produk belum memenuhi kriteria validitas yang diinginkan, maka akan dilakukan revisi terhadap produk tersebut.

E. Instrument Penelitian

Pada penelitian ini, digunakan tiga jenis instrumen penelitian, yaitu lembar validasi, angket, dan lembar penilaian

1. Instrumen Validitas

Instrumen validitas berupa lembar validasi digunakan untuk memvalidasi produk yang dikembangkan. Validasi ini bertujuan untuk mengumpulkan data yang akan digunakan sebagai dasar penilaian terhadap tingkat keefektifan dan daya tarik dari produk yang dihasilkan. Proses validasi melibatkan ahli media dan ahli materi, yang akan menilai serta memberikan saran untuk perbaikan produk yang sedang dikembangkan. Data dari para ahli ini diperoleh melalui konsultasi dan pengisian angket. Pada tahap pengembangan materi, peneliti meminta masukan terlebih dahulu dari ahli materi untuk mengevaluasi kesesuaian materi yang telah dikembangkan atau menyarankan revisi jika diperlukan. Selanjutnya, ahli media memberikan komentar terkait desain dan kualitas bahan ajar yang telah dikembangkan, serta menilai apakah media tersebut cocok atau perlu direvisi. Lembar validasi ini disusun oleh peneliti dan diberikan kepada validator (dosen/guru) untuk melakukan validasi terhadap perangkat pembelajaran yang telah dibuat.

a. Kisi-kisi Validasi Ahli Materi

Lembar Validasi Ahli Materi adalah alat yang digunakan untuk menghimpun pendapat, penilaian, serta masukan dari ahli materi mengenai kualitas dan relevansi materi yang disajikan dalam media pembelajaran berbasis game edukasi. Instrumen ini membantu peneliti dalam menilai sejauh mana materi yang dimasukkan dalam permainan edukatif tersebut memenuhi standar kurikulum, keakuratan informasi, serta kebutuhan pembelajaran. Berikut ini adalah deskripsi kisi-kisi validasi Ahli Materi dalam instrumen lembar validasi untuk penelitian media pembelajaran berbasis game edukasi:

1) Kesesuaian Materi

Kesesuaian Materi mencakup soal yang menilai kelayakan materi yang disajikan dalam permainan edukatif. Ahli materi diminta untuk menilai seberapa selaras isi materi dengan kurikulum yang berlaku, mencakup standar pembelajaran yang relevan, dan memberikan informasi yang akurat.

2) Kaitannya dengan Pembelajaran

Bagian ini bertujuan untuk mengukur keterkaitan antara permainan edukatif dengan proses pembelajaran. Ahli materi diminta untuk mengevaluasi apakah permainan berhubungan dengan pencapaian tujuan pembelajaran, apakah dapat meningkatkan keterlibatan siswa, dan sejauh mana permainan dapat meningkatkan pemahaman materi Pelajaran.

3) Keterlibatan Ahli Materi

Keterlibatan Ahli Materi mencakup pertanyaan yang menilai sejauh mana ahli materi merasa terlibat dalam proses pengembangan game edukasi. Keterlibatan ini penting untuk memastikan bahwa pandangan mereka mencerminkan pemahaman mendalam tentang materi dan kebutuhan pembelajaran.

b. Kisi-kisi Validasi Ahli Media

Instrumen validasi ahli media pada penelitian media pembelajaran berbasis game edukasi bertujuan untuk mengumpulkan penilaian dan masukan dari ahli media terhadap aspek teknis, penyajian, dan keefektifan media. Profesional media memainkan peran penting dalam memastikan bahwa elemen audiovisual dan desain media permainan edukatif mendukung pengalaman belajar yang menyenangkan. Berikut adalah kisi-kisi validasi Ahli Media dalam instrumen lembar validasi untuk penelitian media pembelajaran berbasis game edukasi:

1) Kualitas Visual

Pertanyaan pada bagian ini dirancang untuk mengevaluasi kualitas visual dari media pembelajaran, termasuk desain grafis, animasi, dan elemen visual lainnya. Ahli media diminta untuk menilai sejauh mana elemen visual tersebut mendukung tujuan pembelajaran serta apakah elemen tersebut menarik dan sesuai untuk target audiens.

2) Kualitas Audio

Berisi soal-soal yang menilai kualitas unsur audio permainan edukasi termasuk di dalamnya evaluasi narasi, efek suara, dan musik yang disertakan dalam media pembelajaran.

3) Kesesuaian dengan Platform

Ahli media diminta untuk menilai sejauh mana game edukasi ini sesuai dengan platform atau media yang akan digunakan oleh target audiens. Ini mencakup pertimbangan terhadap platform digital, perangkat keras, atau jenis media lainnya.

4) Saran dan Komentar Tambahan

Memberikan ruang bagi ahli media untuk memberikan saran dan komentar lebih rinci, atau memberikan pandangan tentang aspek-aspek teknis yang perlu diperhatikan lebih lanjut.

F. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan mengumpulkan hasil dari instrumen yang telah ada dengan memilih data yang diperlukan dan menyisihkan data yang tidak diperlukan, setelahnya data akan di analisis dan di uji. Berikut cara peneliti memperoleh data yang diperlukan:

1. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati suatu objek dan subjek di lapangan yang dilakukan secara langsung maupun melalui teks. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan untuk memahami proses pembelajaran di SMPN 1 Sawo, sebagai langkah awal sebelum pengembangan media pembelajaran.

Peneliti akan mengamati penggunaan media pembelajaran, karakteristik siswa, serta menganalisis kebutuhan siswa untuk pengembangan produk. Beberapa indikator yang perlu diamati selama proses pembelajaran untuk mengetahui Pemahaman siswa meliputi:

- a) Pemahaman lebih tinggi tingkatannya dari pengetahuan
- b) Pemahaman bukan hanya sekedar mengingat fakta, akan tetapi berkenaan dengan menjelaskan makna atau suatu konsep.
- c) Dapat mendeskripsikan mampu menerjemahkan.
- d) Mampu menafsirkan, mendeskripsikan secara variabel.
- e) Pemahaman eksplorasi, mampu membuat estimasi.

2. Angket

Angket adalah alat pengumpulan data yang menggunakan beberapa pertanyaan tertulis yang akan diberikan kepada responden. Dalam penelitian ini, angket digunakan sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Jenis angket yang akan digunakan meliputi lembar validasi. Angket lembar validasi akan diberikan kepada validator ahli, yaitu ahli media dan ahli materi.

3. Tes

Tes merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengevaluasi kelemahan dari suatu produk atau tindakan yang diterapkan dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, tes dilakukan dalam bentuk pretest dan posttest untuk menilai kemampuan siswa sebelum dan sesudah penerapan produk media pembelajaran. Metode tes adalah serangkaian rangsangan yang diberikan kepada individu

dengan tujuan untuk mendapatkan jawaban yang dapat digunakan sebagai dasar penilaian. Tes biasanya berupa pertanyaan atau soal yang digunakan untuk menentukan skor atau hasil belajar peserta. Dalam konteks pengembangan media game edukasi berbasis Quick App Ninja, peneliti dapat melacak skor yang diperoleh siswa saat menjawab berbagai soal terkait materi yang diajarkan.

4. Teknik Analisis Data

Dalam teknik analisis data ini, akan diperoleh dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari saran dan komentar validator dalam bentuk deskriptif. Sementara itu, data kuantitatif diperoleh dari hasil angket yang disebarkan menggunakan skala Likert. Data tersebut kemudian dianalisis menggunakan metode statistik deskriptif, dan interval akan dicari untuk menentukan kecukupan produk yang dihasilkan. Analisis data kuantitatif ini mencakup hasil validasi dari ahli materi, ahli media, serta siswa. Penilaian dari hasil validasi tersebut menggunakan skala Likert. Berikut adalah kategorisasi penilaian pada setiap angket:

1. Validitas

Uji validitas adalah pengujian kelayakan produk pengembangan aplikasi edukasi. Kelayakan aplikasi edukasi dilihat melalui isi, bahasa dan penyajiannya. Setelah itu dianalisis secara deskriptif.

Uji validasi di uji dengan menggunakan rumus presentase penilaian validator/PPV sebagai berikut:

Tabel 3.1 Presentase Penilaian Validator

Skor	Keterangan
5	Sangat Baik (SB)
4	Baik (B)
3	Cukup Baik (CB)
2	Kurang Baik (KB)
1	Tidak Baik (TB)

Dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum y} \times 100$$

Keterangan:

P = nilai kevalidan dalam bentuk presentase

$\sum x$ = total skor dari jawaban validator

$\sum y$ = skor maksimum dari semua item

Hasil yang diperoleh selanjutnya di deskripsikan kedalam kategori yang tertera pada table dibawah:

Tabel 3.2 Kategori Kelayakan Produk Pengembangan

No	Skor	Kriteria Kelayakan
1.	81%-100%	Sangat layak
2.	61%-80%	Layak
3.	41%-60%	Cukup layak
4.	21%-40%	Kurang layak
5.	0%-20%	Sangat tidak layak

Dari kategori yang ditetapkan, maka dapat diketahui produk pengembangan lembar kerja peserta didik pada penelitian ini mampu dikategorikan cukup layak jika persentasenya 41%.²²

2. Keefektifan

Uji keefektifan dilakukan dengan menguji peserta didik melalui instrumen penilaian. Soal yang diberikan berjumlah 10 soal pilihan ganda. Uji efektivitas media pembelajaran menggunakan *uji N Gain*. *Uji N Gain* bertujuan mengetahui keefektifan media pembelajaran melalui rata-rata nilai peserta didik. Berikut merupakan rumus *Uji N Gain*:

$$Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

N Gain = Nilai N Gain.

Skor Pretest = Nilai peserta didik sebelum keterlaksanaan media pembelajaran.

Skor Posttest = Nilai peserta didik sesudah keterlaksanaan media pembelajaran.

Skor ideal = Nilai seluruhnya jika semua benar.

Hasil uji dapat diinterpretasikan sesuai dengan table di bawah:

Tabel 3.3 Kriteria N-Gain

Nilai N Gain	Kategori
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \geq g \leq 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

²² Jhon Veri, Rini Sefriani, and Leo Aulia, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital," *Jurnal KomtekInfo* 5, no. 3 (2019): 61–71, <https://doi.org/10.35134/komtekinfo.v5i3.32>.

Namun sebelum dilakukan uji N Gain, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat dan uji hipotesis. Uji asumsi yang dilakukan hanya uji normalitas karena sampel yang digunakan hanya 1 kelas. Sedangkan untuk uji hipotesis dilakukan uji *paired sample t test*. Berikut uraian uji asumsi dan uji hipotesis.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak, hal ini untuk menentukan uji yang akan dipilih selanjutnya, yaitu uji parametrik jika hasil uji data normal dan uji nonparametric untuk hasil uji data tidak normal. Dalam pengujiannya terdapat rumusan hipotesis sebagai berikut.

H_0 = data berdistribusi normal

H_a = data tidak berdistribusi normal

Uji normalitas menggunakan bantuan *SPSS* versi 20 dengan *kormogolov Smirnov Shapiro-Wilk*. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan $> 0,05$ atau $0,01$ atau H_0 diterima.

b. Uji *Paired Sample T Test*

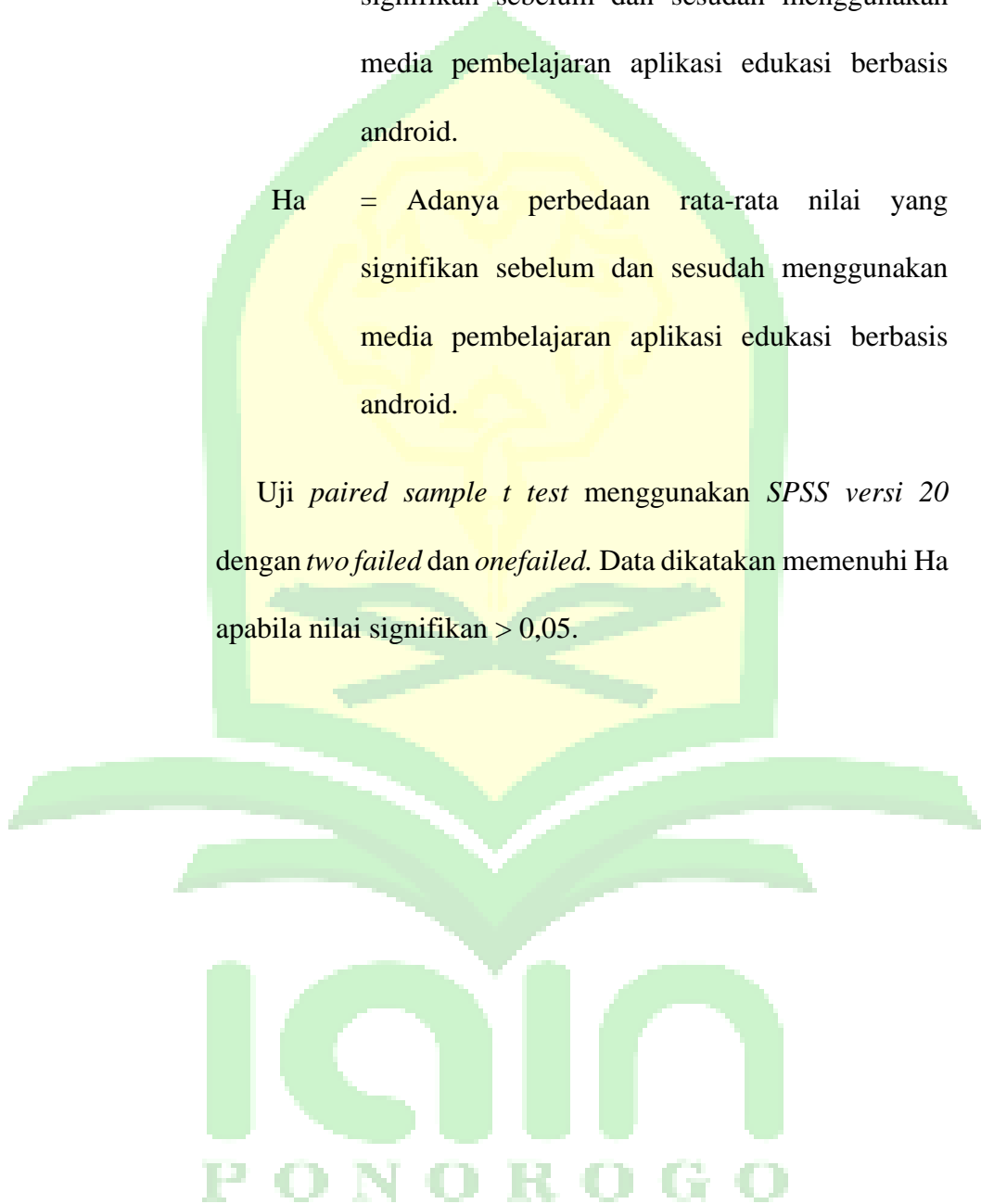
Uji *paired sample T Test* merupakan uji yang dilakukan oleh data yang berpasangan. Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media

pembelajaran. Berikut rumusan masalah Uji *paired sample T Test*.

Ho = Tidak ada perbedaan rata-rata nilai yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi edukasi berbasis android.

Ha = Adanya perbedaan rata-rata nilai yang signifikan sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi edukasi berbasis android.

Uji *paired sample t test* menggunakan *SPSS versi 20* dengan *two tailed* dan *one tailed*. Data dikatakan memenuhi Ha apabila nilai signifikan $> 0,05$.



BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Singkat Setting Lokasi Penelitian

1. Sejarah SMPN 1 Sawo

SMPN 1 Sawoo didirikan pada tahun 1982 dengan SK pendirian 209/I.042.U/ES.82 dan SK izin operasional 209/I.042.U/ES.82. Sekolah ini mulai beroperasi pada tanggal 11 Desember 1982 dan terletak di Desa Prayungan, Kecamatan Sawoo, Kabupaten Ponorogo. Akses ke SMPN 1 Sawoo sangat mudah dijangkau melalui sarana transportasi umum karena terletak di pinggir jalan dan dekat dengan kantor kecamatan serta pasar Sawoo. Nomor telepon SMPN 1 Sawoo adalah (0352)311014 dan alamat emailnya adalah smpn1sawoo@in.com. Sekolah ini memiliki NSS 201051114001 dan telah terakreditasi dengan status A. SMPN 1 Sawoo merupakan sekolah negeri yang berlokasi di daerah pedesaan di timur kantor Kecamatan Sawoo dengan luas lahan sekitar 15.000 M².²³

2. Visi, Misi, dan Tujuan SMPN 1 Sawo

a. Visi SMPN 1 Sawo

“Terwujudnya Sumber Daya Manusia yang Beriman dan Bertaqwa, Disiplin, Berprestasi, Berbudi Pekerti Luhur, Berwawasan IPTEK, dan Berbudaya Lingkungan”.

²³ Data Pokok Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi SMP Negeri 1 Sawo.

b. Misi SMPN 1 Sawo

- 1) Mengoptimalkan Pengamalan Iman dan Taqwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa.
- 2) Mengoptimalkan kedisiplinan untuk meraih prestasi yang lebih baik.
- 3) Mengoptimalkan Implementasi Kurikulum Sekolah sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan.
- 4) Mengoptimalkan pengamalan pendidikan sesuai dengan Karakter Bangsa Indonesia.
- 5) Mengoptimalkan pembelajaran yang efektif, efisien, kreatif, dan Inovatif.
- 6) Mengoptimalkan terciptanya lingkungan yang bersih, hijau, serta menjaga kelestarian lingkungan.
- 7) Mengembangkan pemanfaatan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi untuk meningkatkan kualitas pendidikan.
- 8) Melaksanakan pendidikan lingkungan hidup.
- 9) Menumbuhkan Karakter Berbudhi Pekerti Luhur.

c. Tujuan SMPN 1 Sawo

Mengingat visi merupakan tujuan jangka pendek maka tujuan SMPN I Sawoo, Kabupaten Ponorogo selama setahun mendatang adalah sebagai berikut:

1. Standar Kompetensi Lulusan

- a) Menghasilkan lulusan yang memiliki iman dan taqwa yang tinggi.
- b) Tercapai rata-rata asesmen kompetensi minimum.
- c) Berprestasi dibidang akademik dan non akademik ditingkat kabupaten.
- d) Terbekalnya siswa untuk mengembangkan minat, bakat dan prestasi melalui kegiatan ekstarakurikuler dan bina prestasi.
- e) Terwujudnya peserta didik yang melestarikan kebudayaan nasional.
- f) Terbentuknya peserta didik yang mampu melestarikan lingkungan.

2. Standar Isi

- a) Terwujudnya kurikulum yang bermuatan keterampilan abad 21, literasi, berkarakter, dan peduli lingkungan.
- b) Terwujudnya pengembangan silabus untuk semua mapel.
- c) Terwujudnya pengembangan RPP yang inovatif dan kolaboratif untuk semua mapel.

3. Standar Proses

- a) Terlaksana proses pembelajaran bermuatan keterampilan abad 21, literasi, berkarakter, dan peduli lingkungan.
- b) Terwujudnya proses pembelajaran dengan media yang inovatif.
- c) Terwujudnya bimbingan dan konseling secara optimal.

- d) Terwujudnya pemahaman prinsip dasar internet/intrnet siswa dan menggunakannya untuk memperoleh informasi dan menyajikan informasi dan memperhatikan etika dan undang-undnag yang berlaku.

4. Standar Pendidikan dan Tenaga Pendidikan

- a) Standar Pendidik dan tenaga kependidikan.
- b) Terwujudnya pendidik dan tenaga kependidikan yang professional.
- c) Terwujudnya kinerja pendidk dan tenaga kependidikan yang optimal.
- d) Terwujudnya pendidik dan tenaga kependidikan yang kreatif, inovatif, dan berprestasi.

5. Standar Sarana dan Prasarana

- a) Terwujudnya ruang belajar, ruang terbuka hijau, dan fasilitas pembelajaran sesuai rombel dan standar sarana dan prasarana Pendidikan.
- b) Terpeliharanya sarana dan prasarana Pendidikan dengan baik.

6. Standar Pengelolaan

- a) Terpenuhi standar manajemen yang transparan, akuntable, dan berkesinambungan.
- b) Terpenuhi standar manajemen berakreditasi nasional.

7. Standar Pembiayaan

- a) Terwujudnya peningkatan sumber dana.

- b) Terlaksana penggunaan dana yang proporsional dan transparan.
- c) Terwujudnya pelaporan penggunaan dana akuntabel

8. Pembentukan Budaya dan lingkungan Sekolah Ramah Anak

- a) Terwujudnya lingkungan belajar yang kondusif.
- b) Terwujudnya nilai-nilai karakter dalam kehidupan sehari-hari.
- c) Terwujudnya budaya literasi bagi warga sekolah.
- d) Terwujudnya budaya cinta lingkungan.
- e) Terwujudnya sikap responsive terhadap bencana alam.

3. Struktur Organisasi SMPN 1 Sawo

Suatu sekolah tentu mempunyai gambaran tugas yang disederhanakan dalam struktur organisasinya. Dengan adanya struktur organisasi kita juga dapat mempelajari proses birokrasi yang ada di sekolah. Kelebihan dari struktur organisasi sekolah sendiri adalah adanya kejelasan tugas dan fungsi dari masing-masing komponen yang tertera pada struktur. Untuk mengetahui susunan organisasi SMPN 1 Sawo tahun ajaran 2023/2024 dapat dilihat di bawah ini:

Kepala Sekolah : Sutrisno, M. Pd.

Wakil Kepala Sekolah

- 1) Wakil Kepala Hubungan Masyarakat : Wasis Soerjanto, S. Pd.
- 2) Wakil Kepala Kurikulum : Mismun, S. Pd.
- 3) Wakil Kepala Kesiswaan : Dra. Siti Marpuah

4) Koordinator Tata Usaha

: Sugito, S.Pd

B. Hasil Penelitian

Pada penelitian ini yang diutamakan adalah mengenai kelayakan produk. Kelayakan produk disini memiliki beberapa aspek yang akan diuji yaitu, validitas dan reliabilitas media pembelajaran, keterlaksanaan media pembelajaran dan keefektifan media pembelajaran. Dari penelitian ini dihasilkan information berupa information verbal dan ostensible. Selain hal tersebut ada hal yang harus diperhatikan pada penelitian ini adalah tahapam-tahapan pengembangan pada pembuatan produk. Adapun tahapan pengembangan yang dilakukan pada penelitian ini adalah tahapan pengembangan demonstrate ADDIE yang terdiri dari 5 langkah tahapan pengembangan. Berikut merupakan tahapan yang dilakukan peneliti:

1. Analysis (Analisis)

Peneliti melakukan analisis terhadap penggunaan media pembelajaran pada Materi Rukhsah di kelas VII SMPN 1 Sawo. Dari hasil wawancara dan pengamatan, penggunaan media pembelajaran terbukti penting untuk kesuksesan pembelajaran. Media pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat, mendengar, dan merasakan materi pembelajaran dengan lebih baik, sehingga menjadi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Namun, di SMPN 1 Sawo, penggunaan materi pembelajaran terlihat kurang komunikatif dan beragam.

Mengingat perkembangan teknologi dan kebijakan sekolah yang memperbolehkan siswa membawa *smartphone*,

penggunaannya sebaiknya dimanfaatkan dengan baik, misalnya sebagai media pembelajaran. Kepribadian pelajar masa kini, yang mayoritas menghabiskan waktu untuk bermain dengan *smartphone*, menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran seharusnya disesuaikan dengan kebutuhan dan preferensi siswa. Terlalu banyaknya materi pembelajaran juga dapat membuat siswa malas membaca materi, terutama jika materi tersebut berupa cerita di buku. Oleh karena itu, perlu disesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik dan kebiasaan belajar siswa agar proses pembelajaran dapat lebih efektif dan menarik bagi mereka.

2. Design (Desain)

Berdasarkan pada tahap analisis mengenai penggunaan media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti menggunakan media pembelajaran yang bervariasi dengan penyampaian materi pembelajaran yang lebih singkat sehingga peserta didik lebih senang mengikuti pembelajaran serta memanfaatkan perkembangan teknologi untuk pembelajaran. Pada tahap ini peneliti Menyusun desain media pembelajaran aplikasi edukasi berbasis Game yang pembuatannya memanfaatkan *Canva*, *QuickApp Ninja*, *Gogle Sites*. Aplikasi edukasi yang dibuat dengan nama Maberikhsah (Mari Bermain Materi Rukhsah). Pemberian nama ini dengan alasan menciptakan sebuah aplikasi edukasi yang dapat diakses dimana saja dan kapan saja, sehingga pembelajaran

tidak hanya terjadi di dalam kelas melainkan peserta didik dapat belajar dari rumah masing-masing. Pemanfaatan *smartphone* dalam aplikasi ini disesuaikan dengan keadaan peserta didik saat ini yang sering menghabiskan waktu dengan *smartphone* sehingga dapat digunakan untuk hal positif.

Pada tahapan desain meliputi desain sistematika materi dan kerangka struktur media pembelajaran:

a. Sistematika Materi

Materi mengenai Rukhsah diambil dari buku paket Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMP kelas VII dan berbagai sumber lainnya yang dikemas lebih ringkas dengan layout animasi gambar serta tulisan dengan font yang menarik. Untuk materi yang disajikan terdiri dari:

- 1) Pengertian Rukhsah
- 2) Dalil dibolehkannya Rukhsah
- 3) Rukhsah dalam sholat
 - a) Dalil Rukhsah Sholat
- 4) Rukhsah dalam Puasa
 - a) Orang Sakit
 - b) Orang yang berpergian (Musafir)
 - c) Wanita Haid dan Nifas
 - d) Wanita Hamil dan Menyusui
 - e) Lansia atau Orang yang sudah Tua
- 5) Rukhsah dalam Zakat

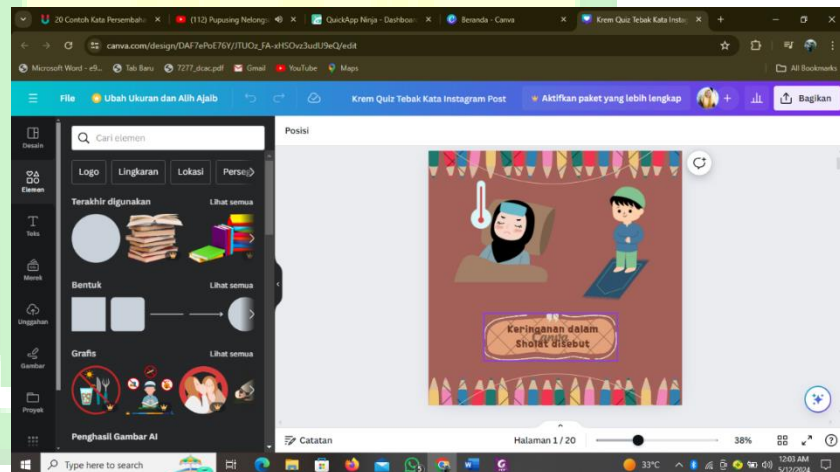
6) Rukhsah dalam Haji

7) Hikmah Rukhsah

b. Prosedur Pembuatan Media Pembelajaran

Quick App Ninja dibuat dengan beberapa tahap, salah satunya adalah perencanaan disain produk. Perencanaan desain produk pada Quick App Ninja dilakukan dengan beberapa Langkah sebagai berikut:

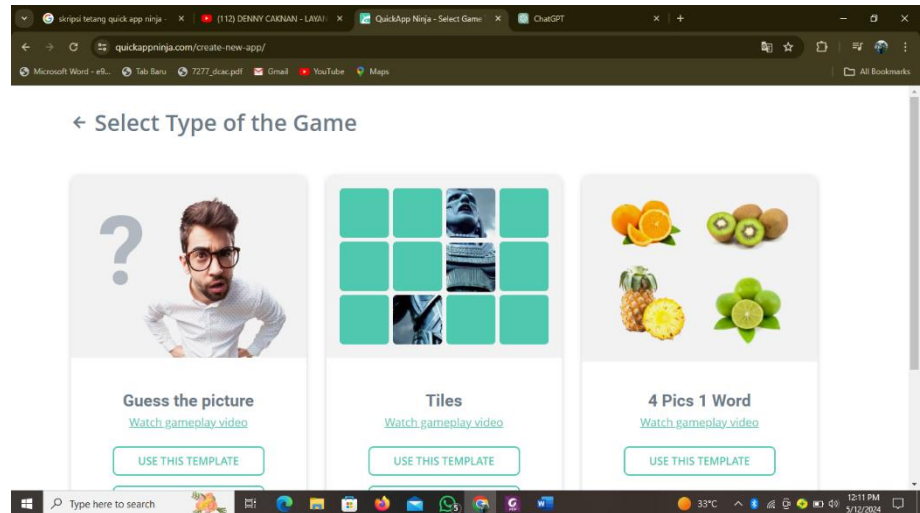
1) Mendesain gambar yang berisi soal-soal materi Rukhsah dengan menggunakan aplikasi desain yaitu Canva.



Gambar 4.1 Mendesain di Canva

2) Menyesuaikan alur pembuatan aplikasi game pada Quick App Ninja dengan memilih salah satu template yang menampilkan satu gambar tentang materi Rukhsah.

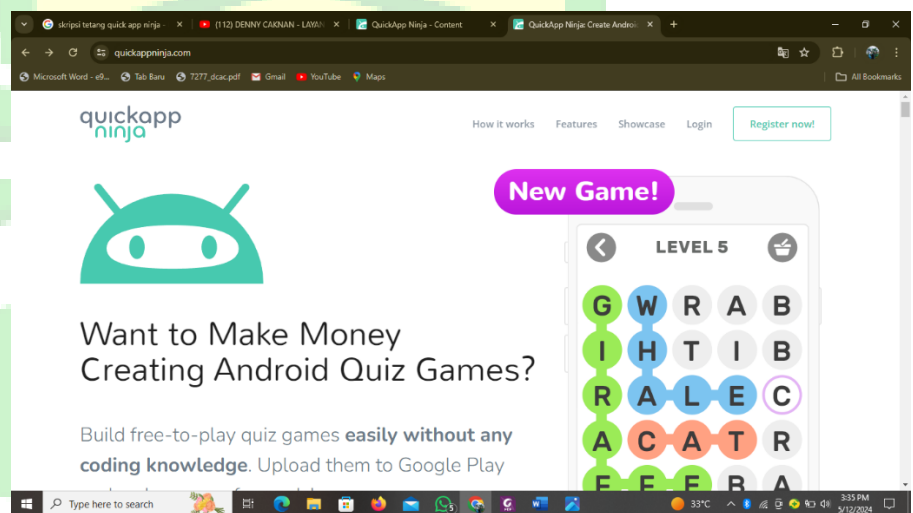
ICAINA
PONOROGO



Gambar 4.2 Alur pembuatan pada Quick App Ninja

Berikut adalah langkah-langkah umum untuk membuat aplikasi menggunakan Quick App Ninja:

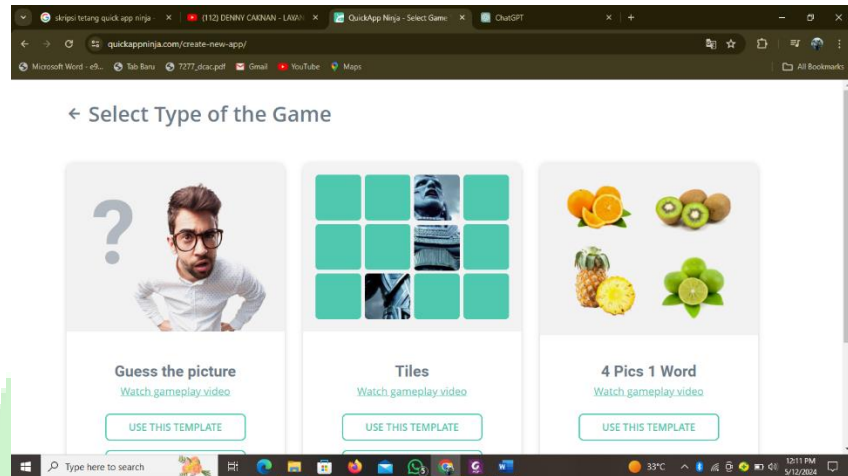
- 1) Langkah pertama adalah mendaftar dan membuat akun di Quick App Ninja hal yang perlu dilakukan yaitu memberikan informasi dasar seperti alamat email dan membuat kata sandi.



Gambar 4.3 Mendaftar akun

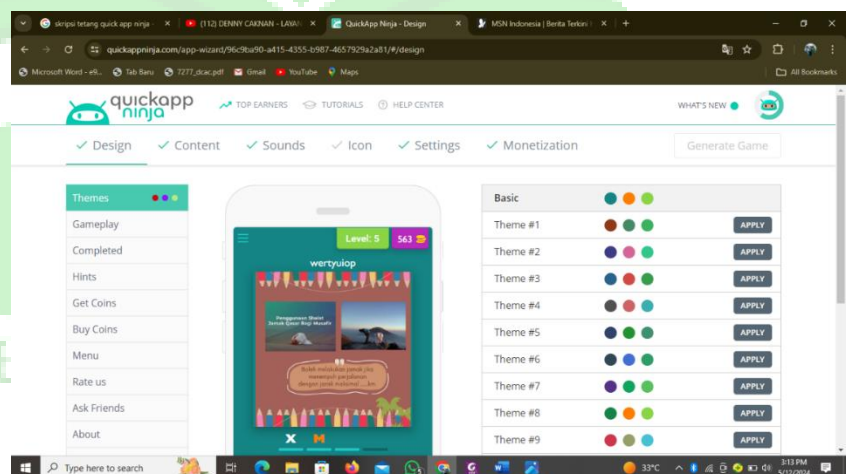
- 2) Setelah masuk ke dalam akun yang telah dibuat kita memiliki akses ke berbagai template aplikasi yang tersedia. Pilih template yang sesuai dengan jenis aplikasi yang ingin di buat.

Template ini mencakup berbagai kategori seperti game, utilitas, atau aplikasi informasi.



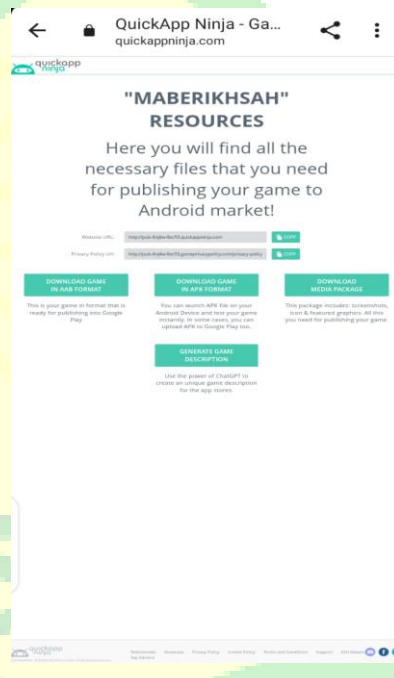
Gambar 4.4 Memilih Templet

- 3) Setelah memilih template penulis mulai mengedit konten aplikasi termasuk mengubah teks, mengganti gambar, menambahkan fitur-fitur khusus, atau menyesuaikan tata letak aplikasi sesuai kebutuhan. Melakukan kustomisasi tambahan seperti menambahkan suara, mengatur fitur interaktif, atau menyesuaikan warna dan tema aplikasi.



Gambar 4.5 Mengedit Konten aplikasi sesuai yang diinginkan

- 4) Kemudian dipublikasikan Setelah aplikasi tersedia untuk diunduh, penting untuk memantau tanggapan pengguna dan mengambil umpan balik untuk meningkatkan kualitas dari game tersebut.



Gambar 4.6 Publikasi Aplikasi

c. Struktur Media Pembelajaran

Struktur dalam media pembelajaran ini meliputi:

- 1) Tampilan menu utama berisikan logo IAIN Ponorogo Ketika pengguna membuka aplikasi Quick Appninja.
- 2) Pada slide ke2 berisikan start atau memulai permainan selain itu juga terdapat pilihan lain seperti tema, misi, event, dan papan peringkat.
- 3) Setelah menekan tombol "Mulai" diarahkan ke halaman dengan berbagai kategori pertanyaan sejumlah 20 soal.



- 4) Selanjutnya memilih kategori, mereka dibawa ke halaman pertanyaan dengan timer dan pertanyaan di tengah layar. Pilihan jawaban ditampilkan di bawah pertanyaan, dan pengguna dapat memilih jawaban dengan mengetuk pilihan yang diinginkan.
- 5) Setelah menjawab serangkaian pertanyaan, pengguna dapat melihat skor akhir mereka dan posisi mereka dalam peringkat.


3. Pengembangan (Development)

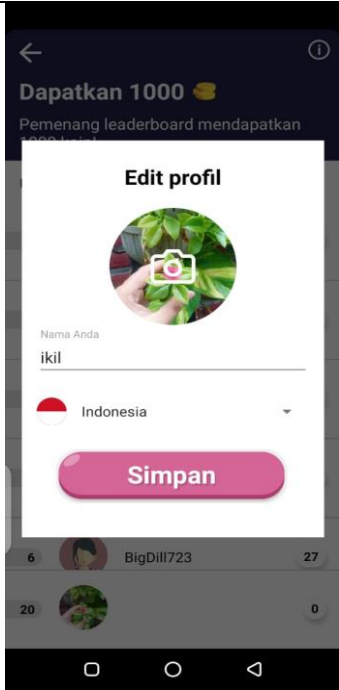
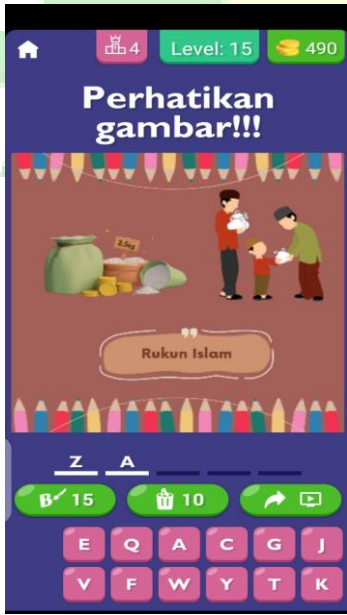
Tahap selanjutnya melakukan analisis terhadap permasalahan, fenomena mengenai penggunaan media pembelajaran dan sesuai dengan penyusunan desain yang sudah dirancang untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih bervariasi. Pada tahap ini peneliti akan mengembangkan desain yang ada dengan memanfaatkan beberapa *platform* seperti Canva, QuickApp Ninja, Google Sites. Perencanaan desain produk untuk Quick Appninja dilakukan melalui beberapa tahap. Salah satunya adalah perencanaan desain produk. Proses perencanaan desain produk di Quick App Ninja dilakukan melalui langkah-langkahnya yaitu Mendesain gambar yang memuat soal-soal menggunakan aplikasi desain android, yakni Canva. Alur pembuatan aplikasi game pada QuickApp Ninja dengan memilih salah satu template yang menampilkan satu gambar terkait. Berikut ini merupakan desain dari game edukasi:

Tabel 4.1 Desain Quick Appninja

No	Tampilan Game Edukasi	Keterangan
1.		<p>Tampilan ini muncul ketika pengguna membuka aplikasi Quick AppNinja, mereka akan disambut dengan tampilan menu utama yang berisi logo IAIN Ponorogo. Desain tampilannya sederhana, namun menarik, dengan judul "Maberikhsah (Mari Bermain Materi Rukhsah)" yang terpampang dengan jelas ketika peserta didik akan membuka aplikasi. Latar belakangnya dihiasi dengan warna cerah yang dipilih dengan cermat, menciptakan suasana yang ramah dan mengundang peserta didik untuk menjelajahi aplikasi lebih lanjut.</p>
2.		<p>Pada slide tersebut, pengguna disajikan dengan berbagai opsi untuk memulai permainan atau "start", serta opsi lain seperti "tema", "misi", "event", dan "papan peringkat". Dalam opsi "misi", terdapat beragam pilihan game yang memungkinkan pemain untuk melanjutkan ke level berikutnya setelah menyelesaikan level sebelumnya. Sementara itu, pada opsi "tema",</p>

		<p>pemain diberikan kebebasan untuk memilih tema yang diinginkan, namun harus mengumpulkan koin terlebih dahulu sebelum dapat mengganti tema. Di bagian "papan peringkat", peserta didik dapat melihat skor yang mereka peroleh setelah menyelesaikan permainan, memberikan pengalaman kompetitif dan memotivasi mereka untuk meningkatkan prestasi.</p>
3.		<p>Pada slide yang terletak di samping, terdapat opsi bagi peserta didik untuk memilih permainan yang sesuai dengan preferensi mereka setelah mereka menekan tombol "menu". Permainan tersebut menawarkan dua mode berbeda: mode klasik, yang dapat dimainkan secara individu, dan mode duel, yang memungkinkan peserta didik untuk bermain melawan teman sekelas mereka.</p>
4.		<p>Tampilan di samping merupakan menu yang terdapat pada aplikasi Quick Appninja. Di dalamnya</p>

	<p>terdapat beberapa pilihan, yaitu "Dapatkan koin", "Suara", "Bagikan", "Tentang", dan "Hubungi Kami". Pilihan "Dapatkan koin" memberikan akses untuk mendapatkan koin dalam permainan, mungkin melalui menyelesaikan tugas atau pertanyaan-pertanyaan yang telah disediakan. "Suara" mengatur pengaturan suara dalam aplikasi, seperti menghidupkan atau mematikan musik atau efek suara. Pilihan "Bagikan" memungkinkan pengguna untuk berbagi aplikasi dengan teman-teman mereka melalui media sosial atau pesan. "Tentang" memberikan informasi tentang aplikasi, termasuk deskripsi, pengembang, dan versi. "Hubungi Kami" menyediakan informasi kontak untuk menghubungi pengembang aplikasi jika pengguna memiliki pertanyaan atau masalah.</p>
---	---

5.		<p>Pada tampilan di samping, peserta didik memiliki kemampuan untuk membuat profil pribadi dengan menggunakan nama pengguna dan avatar. Selain itu, mereka juga dapat melihat statistik permainan mereka, seperti jumlah kuis yang telah mereka mainkan dan skor tertinggi yang berhasil mereka raih. Ini memungkinkan peserta didik untuk melacak kemajuan mereka dalam permainan dan memberikan motivasi untuk meningkatkan kinerja dari waktu ke waktu.</p>
6.		<p>Gambar yang ditampilkan di samping adalah tampilan level yang berisi serangkaian soal. Selain berisi soal, tampilan tersebut juga mencakup beberapa elemen tambahan, seperti jumlah koin yang dimiliki pengguna, level yang sedang dikerjakan, kotak bantuan dalam bentuk "Tanya Teman" dan "Pakai Petunjuk", kolom jawaban untuk menjawab soal, serta beberapa huruf yang diacak untuk menjawab soal. Di pojok kiri</p>

		atas tampilan, terdapat tombol menu yang memungkinkan pengguna untuk mengakses opsi tambahan atau kembali ke menu utama aplikasi.
7.		Tampilan ini muncul ketika pemain memberikan jawaban yang salah dalam permainan. Identifikasi kesalahan tersebut terjadi dengan adanya tulisan yang muncul di layar, yaitu "Jawaban Salah". Hal ini memberikan umpan balik langsung kepada pemain bahwa jawaban yang diberikan tidak benar, dan memungkinkan mereka untuk mencoba lagi atau memperbaiki jawaban mereka

4. Implementasi (Implementation)

Tahaapan implementasi terdapat beberapa tahapan yaitu uji ahli dengan meminta validasi kepada validator terkait media pembelajaran, uji kelompok dilakukan kepada peserta didik dengan jumlah 8 peserta didik selanjutnya dilakukan uji lapangan atau keterlaksanaan media pembelajaran kepada peserta didik.

a. Uji ahli

Table 4.2 validitas ahli media

Aspek yang dinilai	V1	V2	V3	Total	% Aspek	\bar{x} Sub Aspek	Kriteria
Kemenarikan pengemasan desain cover dalama game edukasi	5	5	5	15	100%	100%	Sangat layak
Kejelasan identitas dari game edukasi	5	5	4	14	93,3%		Sanagat layak
Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi	5	4	4	13	86,6%		Sangat layak
Variasi soal yang terdapat dalam game edukasi	4	5	5	14	93,3%		Sangat layak
Desain yang digunakan menarik dan terdapat gambar yang bervariasi	4	4	5	13	86,6%		Sangat layak
Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi yang telah disajikan	5	5	4	14	93,3%		Sangat layak

Konsistensi penggunaan spasi dalam pengetikan	4	5	5	14	93,3%		Sangat layak
Istilah yang digunakan sesuai dengan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)	5	5	5	15	100%		Sangat layak
Bahasa yang digunakan dalam game mudah dimengerti	5	5	5	15	100%		Sangat layak

Tahap ini dilakukan uji validasi berdasarkan hasil validasi dari validator. Sedangkan yang diujikan sendiri ada validator ahli media dan ahli materi. Media pembelajaran aplikasi edukasi ini dikatakan valid apabila telah mencapai kriteria yang sesuai dengan table aiken's.

Table 4.3 validasi ahli materi

Aspek Penilaian	Indikator	V1	V2	V3	Total	% Aspek	\bar{x} Sub Aspek	Kriteria
Pembelajaran	Kesesuaian antara materi dengan modul pembelajaran Ketersediaan tujuan pembelajaran yang sesuai	5	5	5	15	100%		Sangat layak

	Materi Rukhsah yang disajikan sistematis	5	4	5	14	93,3 %	93,3 %	Sangat layak
	Ketepatan struktur kalimat dan Bahasa yang mudah dipahami	5	5	5	15	100%		Sangat layak
	Materi Rukhsah yang disajikan jelas dan mudah dipahami oleh siswa	4	4	5	13	86,6 %	93,3 %	Sangat layak
	Materi Rukhsah yang disajikan dalam aplikasi edukasi bersifat kontekstual yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	5	5	4	14	93,3 %		Sangat layak
Isi materi	Materi Rukhsah yang disajikan memuat satu bab materi yang sesuai dengan	5	5	5	15	100%		Sangat layak

	modul pembelajaran						
	Materi Rukhsah yang disajikan sesuai dengan Tingkat kemampuan siswa	4	5	4	13	86,6 %	Sangat layak
	Materi Rukhsah pada aplikasi edukasi dapat memotivasi belajar siswa	5	5	4	14	93,3 %	Sangat layak
	Cakupan materi rukhsah yang disajikan berkaitan dengan sub tema yang dibahas	4	5	5	14	93,3 %	Sangat layak
Belajar Mandiri	Aplikasi edukasi dapat menarik minat belajar siswa	5	5	4	14	93,3 %	Sangat layak
	Aplikasi edukasi dapat membantu	5	4	5	15	93,3 %	Sangat layak

	siswa belajar mandiri						
--	-----------------------	--	--	--	--	--	--

Berdasarkan data hasil validitas pada tabel 4.2 dan tabel 4.3 diperoleh jumlah rata-rata hasil validitas ahli materi terhadap produk game edukasi berbasis Quick Appninja sebesar 100%. Berdasarkan kategori kelayakan produk menurut akbar dalam jurnal penelitian Agustina Fatmawati.²⁴ jumlah rata-rata sebesar 93,3 % termasuk kedalam kategori sangat layak. Hal ini berarti produk game edukasi berbasis Quick Appninja yang dikembangkan peneliti sudah sesuai dengan 9 aspek yang telah tercantum pada lembar validitas. Sedangkan pada aspek kelayakan materi penilaian rata-rata validitas yang diberikan oleh validator yaitu sebesar 93,3%.

Tabel 4.4 Hasil Uji Aiken's V soal

Aspek Penilaian	Indikator	V1	V2	V3	Total	Hasil Uji Aiken's	Kriteria
Materi	Soal sesuai dengan KD yang dicapai	5	5	5	15	1.00	Valid
	Soal sesuai dengan indikator yang diukur	5	5	5	15	1.00	Valid
	Pilihan jawaban homogen dan logis	5	5	5	15	1.00	Valid

²⁴ Agustina Fatmawati, "Pengembangan Perangkat Pembelajaran Konsep Pencemaran Lingkungan Menggunakan Model Pembelajaran Berdasarkan Masalah untuk SMA Kelas X " Edusains, Vol.4, No.2 (2016), 96.

	Hanya ada satu kunci jawaban yang tepat	5	5	5	15	1.00	Valid
	Soal sesuai dengan ranah kognitif yang diukur	5	5	5	15	1.00	Valid
Konstruksi	Pokok soal dirumuskan dengan jelas	5	5	5	15	1.00	Valid
	Adanya petunjuk yang jelas mengenai tata cara pengerjaan soal	5	5	5	15	1.00	Valid
	Pokok soal tidak memberikan petunjuk kunci jawaban Pokok soal	5	5	5	15	1.00	Valid
	Butir soal tidak bergantung jawabannya dengan soal sebelumnya	5	5	5	15	1.00	Valid
Bahasa	Menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia	5	5	5	15	1.00	Valid
	Menggunakan bahasa yang komunikatif	5	5	5	15	1.00	Valid

	Menggunakan kalimat jelas dan mudah dipahami	5	5	5	15	1.00	Valid
--	--	---	---	---	----	------	-------

Berdasarkan pada Tabel 4.4 hasil uji validasi soal terdapat 3 aspek yang harus tercapai kevalidannya yaitu aspek materi dengan 5 indikator, aspek konstruksi dengan 4 indikator, dan aspek Bahasa dengan 3 indikator. Hasil uji validasi ketiga aspek Bahasa dengan 3 indikator. Hasil dari uji validasi ketiga aspek berdasarkan uji aiken's V mendapatkan nilai maksimal sebesar 1.00 dan dianggap valid.

Dari hasil tabel 4.2 dan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa setiap indikator yang diajukan kepada ketiga validator dinyatakan valid. Meskipun data menunjukkan bahwa game edukasi Berbasis Quick App Ninja dalam kategori valid, tetapi terdapat beberapa yang harus direvisi. Oleh karena itu peneliti meminta kritik dan saran kepada validator sebagai perbaikan. Berikut hasil perbaikan yang dilakukan oleh peneliti:

Tabel 4.5 Penyempurnaan Game Edukasi Quick App Ninja

Hal yang Direvisi	Sebelum Revisi	Sesudah Direvisi
Desain Logo		



b. Uji Efektivitas Media Pembelajaran

Sebelum dilakukan pengujian hasil keefektifan media pembelajaran dilakukan uji normalitas data melalui hasil pretest dan posttest. Dengan rumus sebagai berikut:

H_0 = data berdistribusi normal

H_a = data tidak berdistribusi normal

Berikut adalah hasil dari normalitas data:

Tabel 4.6 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			pre	post
N			32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		75.63	81.56
	Std. Deviation		8.776	7.666
Most Extreme Differences	Absolute		.239	.268
	Positive		.239	.268
	Negative		-.191	-.232
Test Statistic			.239	.268
Asymp. Sig. (2-tailed)			.000 ^c	.000 ^c
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.		.043 ^d	.016 ^d
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.038	.013
		Upper Bound	.048	.019

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Berdasarkan Tabel 4.6 pada pengujian Kolmogorov-Smirnov data nilai *pretest* memperoleh hasil rata-rata sebesar 75,63, standart deviasi yang dihasilkan sebesar 8,776 dan signifikansinya sebesar 0,43. Sedangkan pada data nilai *posttest* memperoleh hasil rata-rata sebesar 81,56, standart deviasi yang dihasilkan sebesar 7,666 dan signifikansinya sebesar 0,16. Dapat disimpulkan hasil uji normalitas Kolmogorov-Smirnov menunjukkan signifikasi $>0,05$ yang berarti H_0 diterima dengan pernyataan data berdistribusi normal.

Setelah diperoleh data yang normal selanjutnya uji efektivitas dilakukan dengan menggunakan uji Paired Sample T Test yang kemudian dilanjutkan dengan uji N Gain. Sebelum dilakukan uji N Gain dilakukan uji Paired Sample T Test dengan rumusan hipotesis:

Ho = Tidak ada perbedaan rata-rata nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi berbasis Quick Appninja.

Ha = Adanya perbedaan rata-rata nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi berbasis Quick Appninja.

Berikut adalah hasil uji Paired Sample T Test yang telah dilakukan:

Tabel 4.7 Uji Paired Sample T Test

		Paired Differences					T	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pre - post	-5.938	9.791	1.731	-9.468	-2.407	-3.430	31	.002

Berdasarkan Tabel 4.7 hasil uji Paired sample T Test diperoleh rata-rata negative, hal ini karena pretest dikurangi posttest. Dengan hasil yang negative menunjukkan bahwa rata-rata posttest lebih besar daripada pretest. signifikasi yang dihasilkan sebesar 0,002. Hal tersebut menunjukkan hasil uji $<0,05$ yang berarti Ho ditolak. Maka kesimpulan dari table diatas adalah adanya perbedaan rata-rata nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi berbasis Quick Appninja. Dengan demikian game ini dapat dikatakan efektif karena telah ada perbedaan yang signifikan.

Selanjutnya untuk mengetahui Tingkat efektifitas Game edukasi berbasis Quick Appninja dilakukan uji N Gain. Berikut hasil uji N Gain yang diperoleh:

Tabel 4.8 Hasil Uji N Gain

No	Pretest	Posttest	Posttest -Pretest	100- Pretest	N Gain
1.	60	80	20	40	1.00
2.	70	80	10	30	50
3.	60	70	-10	40	33
4.	70	70	0	30	00
5.	70	80	10	30	50
6.	80	90	10	20	1.00
7.	70	90	20	30	2.00
8.	80	100	20	20	2.00
9.	80	80	0	20	00
10.	70	80	10	30	50
11.	90	70	-20	10	-67
12.	70	80	10	30	50
13.	80	80	0	20	00
14.	70	90	20	30	2.00
15.	80	90	10	20	1.00
16.	70	80	10	30	50
17.	80	80	10	20	1.00
18.	80	90	0	20	00
19.	70	90	20	30	2.00
20.	90	80	-10	10	-50

21.	90	80	-10	10	-50
22.	70	70	0	30	00
23.	80	90	10	20	1.00
24.	70	70	0	30	00
25.	70	80	10	30	50
26.	80	90	10	20	1.00
27.	60	70	10	40	33
28.	80	80	-10	20	00
29.	90	80	-10	10	00
30.	70	80	0	10	50
31.	80	80	10	30	00
32.	90	80	0	20	-50

Tabel 4.9 Hasil Rata-rata Uji N Gain

Descriptive Statistics

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
NGain	32	-.67	2.00	.5000	.74415
Valid N (listwise)	32				

Dari tabel 4.9 hasil rata-rata N Gain, terdapat hasil N Gain dengan rata-rata 0,5000 yang berarti tarafnya masuk dalam kategori sedang karena berdasarkan interpretasi data N Gain $0,3 \geq 0,5000 \leq 0,7$. Nilai 0,5000 lebih besar dari 0,3 dari 0,3 dan lebih kecil dari 0,7.

5. Evaluasi (Evaluation)

Tahap terakhir dalam model ADDIE adalah evaluasi. Pada tahap evaluasi ini digunakan untuk mengetahui ketercapaian pengembangan dari game edukasi berbasis Quick Appninja. Peneliti melakukan penilaian kelayakan dari game edukasi yang dikembangkan berdasarkan hasil validasi game edukasi oleh validator dan hasil uji keefektifan dari game edukasi berbasis Quick Appninja.

Pada kelayakan game edukasi berbasis Quick Appninja hasil validasi meliputi ahli media dan ahli materi. Hasil keseluruhan validasi game edukasi berbasis Quick Appninja menunjukkan kriteria valid meskipun ada beberapa revisi yang harus dilakukan sehingga game edukasi berbasis Quick Appninja dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran. Pada hasil keefektifan dari game edukasi berbasis Quick Appninja dikategorikan sedang.

C. Pembahasan

1. Desain Game Edukasi Berbasis Quick Appninja

Maberikhsah (Mari Bermain Materi Rukhsah) merupakan nama aplikasi game berbasis android berupa Latihan soal tentang materi Rukhsah. Pembuatan maberikhsah menyesuaikan alur pembuatan aplikasi game pada Quick App Ninja yaitu dengan memilih salah satu template yang menampilkan satu gambar tentang materi

Rukhsah. Langkah-langkah mengoperasikan Maberikhsah sebagai berikut:

- a. Instal aplikasi game edukasi Maberikhsah.
- b. Buka aplikasi game edukasi Maberikhsah.
- c. Mulai mengerjakan setiap level yang tersedia dengan mendapat modal 50 koin.
- d. Peserta didik menjawab soal dengan merangkai pilihan huruf atau angka yang tersedia.
- e. Jika peserta didik ingin menghapus huruf atau angka yang telah dipilih, peserta didik bisa menekan kembali angka yang salah tersebut pada kolom hasil.
- f. Setelah peserta didik berhasil menyelesaikan soal pada level tersebut, peserta didik dapat menekan "Lanjut" untuk maju ke level berikutnya dan akan mendapat 5 koin.
- g. Ketika peserta didik kesulitan mengerjakan, terdapat 2 bantuan yaitu dengan "Tanya teman" atau "Pakai petunjuk".
- h. Mengulang soal di level sebelumnya tidak mendapat tambahan koin.

2. Validasi Game Edukasi berbasis Quick Appninja

Validasi ini dilakukan untuk mengetahui kelayakan game edukasi berbasis Quick App Ninja. Terdapat 3 validator dalam pengujian validasi ini. Ketiga validator tersebut dari dua dosen IAIN Ponorogo dan yang satu dari sekolah tempat penelitian yaitu di SMP 1 Sawo. Validator pertama yaitu Bapak Anas Ma'aruf, M.Pd.I, kedua

yaitu Bapak M Nasrullah, M.A dan yang ketiga dari Bapak Moh Yusron, S.Ag. validator memberikan penilaian terhadap produk yang dikembangkan dengan mengisi lembar validasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Pada validasi ahli media terdapat 9 aspek yang dinilai yang menjadi pertimbangan dari kevalidan game edukasi berbasis Quick Appninja. Berdasarkan validasi ahli media game edukasi berbasis Quick Appninja dinyatakan valid. Hal ini berarti bahwa game edukasi berbasis Quick Appninja sudah baik dan menarik. Tampilan dari game yang menarik yaitu memiliki kombinasi antara gambar, warna, dan tulisan yang sesuai, sehingga tidak menimbulkan rasa jenuh dan membosankan.

Pada validasi ahli materi terdapat 3 aspek penilaian. Aspek tersebut yaitu aspek pembelajaran dengan 6 indikator, aspek isi materi dengan 4 indikator, dan aspek belajar mandiri dengan 2 indikator. Berdasarkan validasi ahli materi game edukasi berbasis Quick Appninja dinyatakan valid. Hal ini berarti bahwa game edukasi berbasis Quick Appninja telah sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Hasil validasi tersebut kemudian dianalisis menggunakan rumus Presentasi Penilaian Validator (PPV), sehingga diperoleh presentase rata-rata pada setiap aspeknya. Hasil validasi pada aspek media memperoleh presentase rata-rata sebesar 100%. Selain itu validator juga memberikan kritik dan saran yaitu gambar pada aplikasi dibuat semenarik mungkin dengan menyelaraskan seluruh gambar serta

sedikit perbaikan warna pada cover. Sedangkan pada validasi materi memperoleh rata-rata sebesar 93,3% dengan revisi kecil. Revisi tersebut disampaikan oleh validator berupa kritik dan saran yaitu materi dalam aplikasi dibuat lebih ringkas dan dikembangkan lebih banyak.

Setelah melakukan perbaikan dan penambahan beberapa fitur, diharapkan bahwa fitur tersebut dapat memberikan informasi tambahan bagi peserta didik. Pendapat Allan Paivio bahwa orang lebih mudah mengingat dengan melihat gambar dan video daripada kata-kata menjadi dasar untuk integrasi elemen visual dalam materi pembelajaran. Pendapat Richard Meyer tentang teori belajar multimedia kognitif menunjukkan bahwa menggunakan kerangka multimedia akan mempermudah pemahaman materi. Dengan demikian, diharapkan bahwa penggabungan elemen visual dan multimedia akan meningkatkan efektivitas pembelajaran.²⁵

3. Efektivitas Game Edukasi Berbasis Quick Appninja

Pada uji efektivitas, peneliti menjalankan dua tahap uji untuk menegaskan efektivitas media pembelajaran yang digunakan. Sebelum melakukan uji efektivitas, langkah-langkah prasyarat serta uji hipotesis perlu dilaksanakan. Uji prasyarat awal yang dikerjakan melibatkan uji normalitas. Jika uji kelompok menunjukkan hasil data

²⁵ Afria Susana, Pembelajaran Discovery Learning Menggunakan Multimedia Interaktif, (Jakarta: Tata Akbar, 2019), 26.

yang normal, proses selanjutnya dapat dilakukan uji parametrik untuk menguji hipotesis.

Uji parametrik yang dipakai adalah uji paired T Test. Hasil uji Paired T Test menunjukkan signifikansi 0,002, menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata nilai yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran aplikasi edukasi. Setelah ditemukan perbedaan tersebut, efektivitas media pembelajaran diuji menggunakan N Gain untuk menilai tingkat efektivitasnya. Hasil rata-rata pada uji N Gain adalah 0,5000, yang menunjukkan tingkat efektivitas media pembelajaran yang tinggi. Uji lapangan dilakukan dengan prosedur yang sama seperti tahapan pada uji sebelumnya.

Keefektifan pembelajaran memiliki kriteria tertentu seperti diukur mengevaluasi keefektifan pembelajaran, perlu diidentifikasi kriteria tertentu yang akan digunakan. Salah satu kriteria yang umum digunakan adalah hasil belajar peserta didik, respon mereka terhadap materi, dan keterlaksanaan proses pembelajaran. Sebagai contoh, hasil belajar peserta didik dapat menjadi indikator efektivitas media pembelajaran aplikasi edukasi, yang diukur dari peningkatan rata-rata skor peserta didik. Standar minimal kesuksesan dapat ditetapkan dengan skor minimal 75 untuk memastikan bahwa pembelajaran berjalan dengan baik.

Berdasarkan hasil pengujian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa game edukasi berbasis Quick App Ninja dikatakan mampu meningkatkan pemahaman siswa karena didalam aplikasi game

edukasi terdapat soal-soal yang mengandung unsur pemahaman yang dapat berpengaruh positif terhadap pemahaman pada materi rukhsah. Rukhsah merupakan konsep dalam hukum islam yang mengacu pada kelonggaran atau kemudahan dalam pelaksanaan aturan agama dalam keadaan tertentu. Dengan menggunakan game edukasi konsep ini dapat diajarkan dengan cara menarik sehingga dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang materi rukhsah.

Menurut Nuthfah Fajjah, Nuryadi, dan Nafida Hetty Marhaeni dalam penelitiannya menjelaskan bahwa Game edukasi merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik dengan cepat karena didukung dengan game yang menarik membuat peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik dan membuat belajar peserta didik lebih menyenangkan. Game sangat penting dalam perkembangan otak, karena dapat meningkatkan konsentrasi dan melatih untuk memecahkan masalah secara akurat dan cepat.²⁶

²⁶ Nuthfah Fajjah, Nuryadi Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Phytagoras," *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2022): 117, <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan sebelumnya maka diambil kesimpulan:

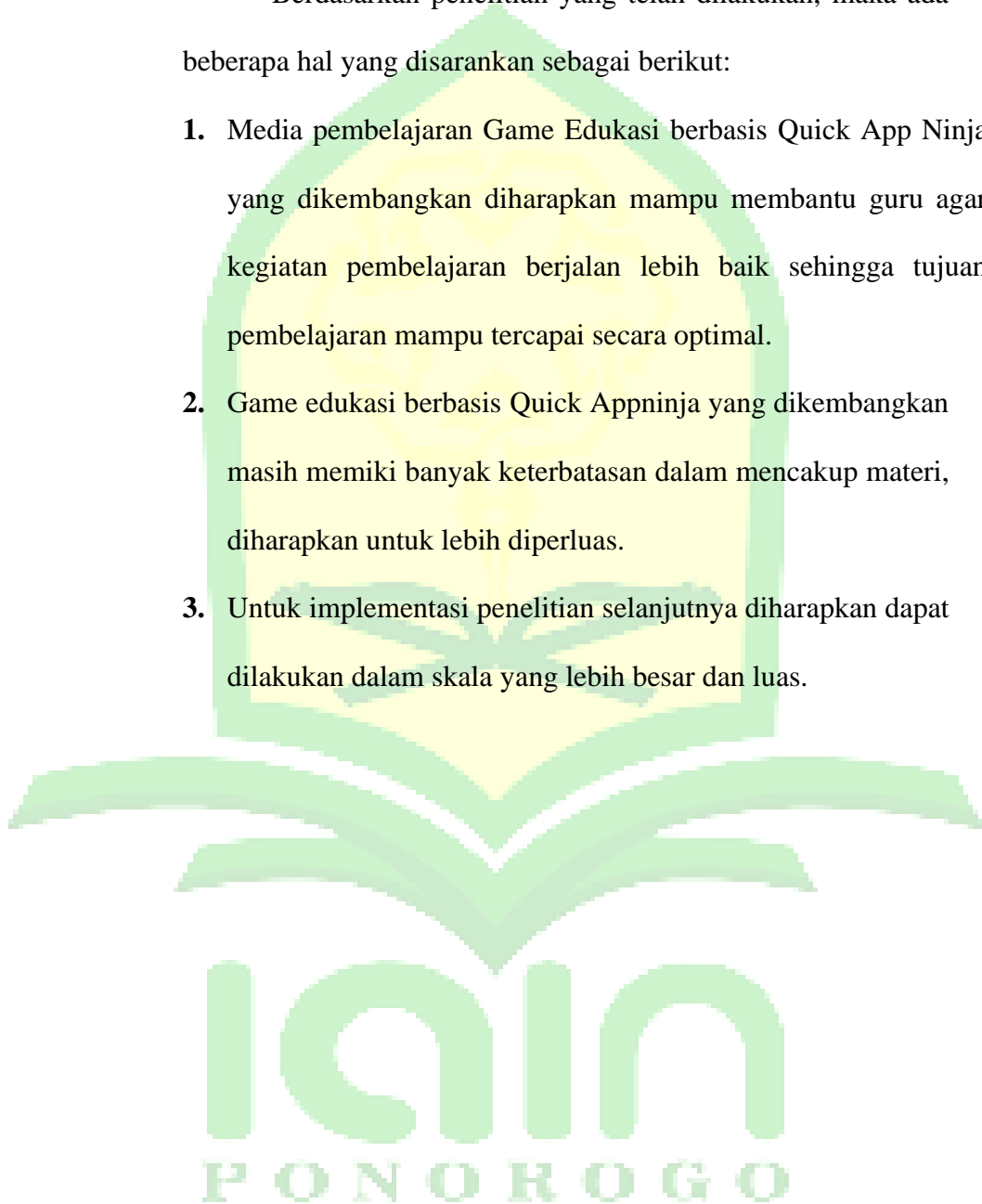
1. Desain produk media pembelajaran game edukasi berbasis Quick Appninja dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan difahami dengan mudah. Hal ini sesuai dengan hasil pengujian yang telah dilakukan oleh peneliti terhadap game edukasi berbasis Quick Appninja yaitu warna yang menarik, kejelasan soal, desain menarik, level, dan mudah untuk digunakan.
2. Produk media pembelajaran aplikasi edukasi berbasis Quick Appninja dinyatakan valid dengan perbaikan sehingga media pembelajaran aplikasi edukasi layak digunakan sebagai media pembelajaran. Produk media pembelajaran Game Edukasi berbasis Quick App Ninja dinyatakan valid dengan hasil validitas yaitu ahli materi sebesar 93,3% dan ahli media sebesar 100% sehingga Game Edukasi berbasis Quick App Ninja sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.
3. Produk media pembelajaran berbasis Quick Appninja efektif digunakan sebagai media pembelajaran dengan hasil Uji Paired T Test pada uji lapangan memperoleh signifikansi 0,002 yang kurang dari taraf signifikansi 0,05 dan hasil rata-

rata N Gain sebesar 0,5000 yang menyatakan efektivitas media pembelajaran dikategorikan sedang.

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka ada beberapa hal yang disarankan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran Game Edukasi berbasis Quick App Ninja yang dikembangkan diharapkan mampu membantu guru agar kegiatan pembelajaran berjalan lebih baik sehingga tujuan pembelajaran mampu tercapai secara optimal.
2. Game edukasi berbasis Quick Appninja yang dikembangkan masih memiliki banyak keterbatasan dalam mencakup materi, diharapkan untuk lebih diperluas.
3. Untuk implementasi penelitian selanjutnya diharapkan dapat dilakukan dalam skala yang lebih besar dan luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Aghni, Rizqi Ilyasa. "Fungsi Dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi." *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia* 16, no. 1 (2018). <https://doi.org/10.21831/jpai.v16i1.20173>.
- Anggraini, Anggi Ratna, and J. Oliver. "Perancangan Game Platform Bergenre Side Scrolling." *Journal of Chemical Information and Modeling* 53, no. 9 (2019): 1689–99.
- Cahyadi, Rahmat Arofah Hari. "Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model." *Halaqa: Islamic Education Journal* 3, no. 1 (2019): 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>.
- Dewanti, Rahmi, M Ilham Muchtar, and Tabhan Syamsu Rijal. "Analisis Nilai-Nilai Pendidikan Terhadap Rukhsah Ibadah Dalam Islam." *Risalah: Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam* 9, no. 2 (2023): 721–30.
- Devi Afriyuni Yonanda, "Peningkatan Pemahaman Siswa Mata Pelajaran Pkn Tentang Sistem Pemerintahan Melalui Metode M2M (Mind Mapping) Kelas IV Mi Mambaul Ulum Tegalgondo Karangploso Malang," *Jurnal Cakrawala Pendas* 03, no. 01 (Januari 2017): 57.
- Diraga Prawiyata, Yugi. "Penerapan Guessing Game Untuk Meningkatkan Kosakata Bahasa Inggris Siswa Sdn 101808 Candirejo Kecamatan Biru Biru." *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian* 1, no. 1 (2018): 306–11. <https://e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/pengabdian/article/view/101>.
- Faijah, Nuthfah, Nuryadi Nuryadi, and Nafida Hetty Marhaeni. "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Quizwhizzer Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Teorema Pythagoras." *PHI: Jurnal Pendidikan Matematika* 6, no. 1 (2022): 117. <https://doi.org/10.33087/phi.v6i1.194>.
- Haswan, Febri, and Nofri Wandu Al-hafiz. "Aplikasi Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Alam." *Riau Journal Of Computer Science* 3, no. 1 (2017): 31–40.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam (JIPAI)* 1, no. 1 (2021): 28–38. <https://doi.org/10.15575/jipai.v1i1.11042>.
- Kustandi, Cecep, and Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik Di Sekolah Dan Masyarakat*. Prenada media, 2020.
- Masykur, Rubhan, Nofrizal Nofrizal, and Muhamad Syazali. "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Dengan Macromedia Flash." *Al-Jabar* :

Jurnal Pendidikan Matematika 8, no. 2 (2017): 177.
<https://doi.org/10.24042/ajpm.v8i2.2014>.

Maydiantoro, Albet. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research and Development)." *Jurnal Metode Penelitian*, no. 10 (2019): 1–8.

Mellyta Uliyandari, "Program Studi Pendidikan Kimia Jurusan Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu 2014," n.d.

Retno. "Pengertian Permainan Game." *Prosiding SNATIF 2*, no. 1 (2015): 5–17.

Ruswandari, D T, and Y Yermiandhoko. "Pengembangan Game Edukasi 'Quizpoly' Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Ipa Materi Gaya Untuk Siswa Kelas Iv Sd." *Ejournal.Unesa.Ac.Id*, no. 20 (2014): 2777–87.
<https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/41289>.

Sutianah, D R Cucu, S Pd, And M Pd. *Belajar Dan Pembelajaran*. Penerbit Qiara Media, 2022.

Ulufah, Aynun Nurul. "Kreativitas Guru Dalam Mengembangkan Mind Mapping Sebagai Media Pembelajaran Tematikdi Sdit Darussalam Gontor." *Ma'alim: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 02 (2021): 92–102.

Veri, Jhon, Rini Sefriani, and Leo Aulia. "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Client Server Pada Mata Pelajaran Simulasi Digital." *Jurnal KomtekInfo* 5, no. 3 (2019): 61–71.
<https://doi.org/10.35134/komtekinf.v5i3.32>.

Wina Sanjaya , *Perencanaan Dan Sistem Pembelajaran*,(Jakarta : Kencana Prenada Media Group,2008),23.

