



# Desain Media Pembelajaran *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Sibolga

Wardhana Teguh Syach Putra<sup>1,\*</sup>, Supratman Zakir<sup>2\*</sup>, Zulfani Sesmiarni<sup>3</sup>, Iswanti<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bukittinggi, Bukittinggi, Indonesia

## Informasi Artikel

Sejarah Artikel:  
 Submit : 28 Maret 2022  
 Revisi : 05 Mei 2022  
 Diterima : 07 Mei 2022  
 Diterbitkan: 30 Juni 2022

## Kata Kunci

Desain Media Pembelajaran, Game Edukasi, Sejarah Kebudayaan Islam

## Koresponden

E-mail: [t3guhddhana@gmail.com](mailto:t3guhddhana@gmail.com) \*

## A B S T R A K

Penelitian ini dilatarbelakangi dalam proses pembelajaran belum adanya media khusus yang berisi tentang *Game* Edukasi pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, sehingga siswa tidak tahu tentang materi-materi yang akan diajarkan oleh guru. Dan media yang digunakan sebelumnya masih tradisional, sehingga siswa sulit dalam memahami materi yang dijelaskan oleh guru. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan dikenal dengan istilah *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan pendekatan versi 4D, yaitu yaitu *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. menggunakan model pengembangan multimedia luther sutopo yang terdiri dari 6 tahap yaitu *concept, design, material collecting, assembly, testing dan distribution*. Uji produk yang digunakan pada penelitian ini adalah uji validitas, uji pratikalitas dan uji efektifitas. Hasil dari penelitian media pembelajaran *Game* Edukasi yang bisa digunakan oleh guru dan siswa pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Bentuk dari media pembelajaran ini berupa sebuah *Software* untuk menjalankannya. Hasil uji validitas penulis mendapatkan rata-rata nilai 0,84 dengan kriteria valid, dan Hasil uji pratikalitas penulis mendapatkan rata-rata nilai 1,00 dengan kriteria sangat tinggi, dan Hasil uji efektivitas penulis mendapatkan rata-rata nilai 0,95 dengan kriteria sangat efektif.

## Abstract

*This research is motivated by the fact that in the learning process there is no special media that contains Educational Games on Islamic Cultural History Subjects, so that students do not know about the materials that will be taught by the teacher. And the media used previously was a blackboard to explain, and students found it difficult to understand what was explained by the teacher. The research method used in this study is a research and development method known as Research and Development (R&D) using a 4D version approach, namely Define, Design, Develop, and Disseminate. using a multimedia development model luther sutopo which consists of 6 stages, namely concept, design, collecting material, assembly, testing and distribution. The product test used in this research is the validity test, practicality test and effectiveness test. The results of the research on educational games learning media that can be used by teachers and students in the subject of Islamic Cultural History. The form of this learning media is in the form of a software to run it. The author's validity test results get an average value of 0.84 with valid criteria, and the author's practicality test results get an average value of 1.00 with very high criteria, and the author's effectiveness test results get an average value of 0.95 with very effective criteria.*

This is an open access article under the CC-BY-SA license



## 1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu hal yang penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan salah satu faktor untuk meningkatkan sumber daya manusia Indonesia guna menciptakan penerus bangsa yang berkualitas serta mampu bersaing dengan negara-negara lain di dunia. Untuk mewujukannya tentu kita bisa memanfaatkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin maju dari waktu ke waktu seiring dengan berjalan dan perkembangannya

telah memberikan dampak yang sangat berarti di dalam kehidupan manusia, sehingga berbagai macam aktifitas manusia dapat menjadi lebih mudah dilaksanakan.

Berdasarkan UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara [1].

Pendidik harus mampu menyajikan media pembelajaran yang inovatif yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Media pembelajaran yang praktis dan inovatif merupakan salah satu faktor utama di dalam mencapai keberhasilan dari tujuan pembelajaran. Perpaduan dari beberapa media yang ada, seperti teks, gambar, video, audio yang disajikan dalam satu bentuk pembelajaran biasanya disebut dengan multimedia [2]. Salah satu upaya untuk meningkatkan proses kegiatan belajar mengajar adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran atau bisa disebut media pendidikan adalah suatu alat maupun sarana baik media visual atau audio visual yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam menyerap materi dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Media pendidikan merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara guru dan murid. Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran. Jadi, media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan oleh guru dalam mendukung proses pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam menerima materi. Media pembelajaran merupakan perantara komunikasi antara guru dan siswa dan dapat memudahkan interaksi antara keduanya [3].

*Game* edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Selain itu dalam pembuatan *Game* edukasi harus menitik beratkan kepada pengembangan *Game* atau permainannya yang interaktif karena *Game* atau permainan interaktif ini yang merupakan menjadi wadah utama dalam penyampaian pembelajaran [4].

Berdasarkan fakta di lapangan penulis juga melakukan wawancara dengan Guru yang mengajar Sejarah Kebudayaan Islam. Dapat penulis simpulkan bahwasanya media pembelajaran yang digunakan masih menggunakan metode ceramah dan media papan tulis. Dan kurangnya pemahaman pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Namun siswa berharap adanya media pembelajaran yang tepat tentang materi yang akan dipelajari terkhususnya materi Sejarah Kebudayaan Islam.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis bertujuan untuk merancang desain media pembelajaran *game* edukasi menggunakan *Smart Apps Creator* pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, aplikasi *Smart Apps Creator* ini merupakan suatu media animasi grafis yang digunakan designer untuk menghasilkan karya pada animasi.

Penelitian yang dilakukan ini sesuai juga dengan penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya yaitu: 1. Karseno dengan judul penelitian "Pengembangan Media *Game* Edukasi Berbasis Android Pada Topik Bilangan Bulat Kelas VI Sekolah Dasar". Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa dalam memahami pembelajaran sebagai media pendukung dalam proses pembelajaran. 2. Alliya Imani Zahra dengan judul penelitian "Inovasi Media Pembelajaran Materi Aritmatika Sosial Berbasis Mobile Android Untuk Mendukung Kemampuan Spasial Visual Siswa Smp Kelas VIII". Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berbasis mobile android yang bertemakan *game* among us. 3. Junius Efendi dengan judul penelitian "Multimedia Interaktif Pembelajaran Shalat Fardhu Untuk Madrasah Ibtidaiyah Berbasis Android". Penelitian ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari pembelajar dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual, mengetahui keefektifan media pembelajaran interaktif yang dikembangkan pada pembelajaran shalat fardhu.

## 2. Metodologi Penelitian

### 2.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). R&D adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan dimana produk tersebut tidak selalu berupa benda atau perangkat keras (*hardware*), seperti buku, modul, alat bantu belajar di kelas atau di kelas. laboratorium, tetapi dapat juga berupa perangkat lunak, seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, atau model pendidikan pembelajaran, pelatihan, bimbingan, evaluasi dan manajemen. Jenis R&D yang digunakan penulis adalah 4D, 4D adalah singkatan dari *Define, Design, Develop* dan *Disseminate* [5].

#### 2.1.1. Define

Merupakan langkah pertama dalam metode penelitian ini. Pada langkah ini dilakukan pendefinisian produk yang akan dibuat beserta spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

#### 2.1.2. Design

Merupakan perancangan media berdasarkan hasil dari penelaahan pada tahap analisis. Tahap desain meliputi pembuatan diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard*. *Flowchart* adalah bagan yang terdiri dari symbol-simbol yang menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program. *Storyboard* adalah visualisasi dalam bentuk gambar beserta keterangan-keterangan lain mengenai media yang akan dibuat.

#### 2.1.3. Develop

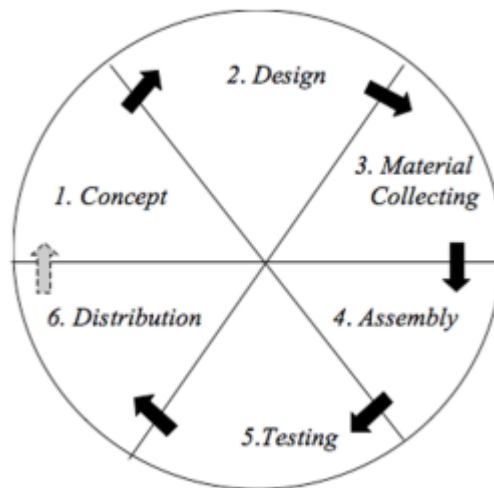
Yaitu mengembangkan media sesuai dengan desain yang telah dibuat meliputi tahap *concept, design, material collecting, assembly, testing* dan *distribution* yang merupakan model pengembangan versi Luther-Sutopo. Adapun bentuk dari media yang digunakan adalah multimedia interaktif yang diwujudkan dalam bentuk aplikasi android. Hasil dari tahap ini adalah sebuah produk yaitu berupa media pembelajaran aplikasi android yang sudah terstruktur sesuai dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, dan indikator yang ketiganya sudah termuat dalam setiap uraian materi.

#### 2.1.4. Disseminate

Ini Aplikasi/Produk yang telah dihasilkan akan di promosikan atau dipersebarluaskan. Kegunaan tahap ini adalah agar aplikasi/produk yang dibuat dapat di manfaatkan kegunaanya dan untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi/produk yang dihasilkan.

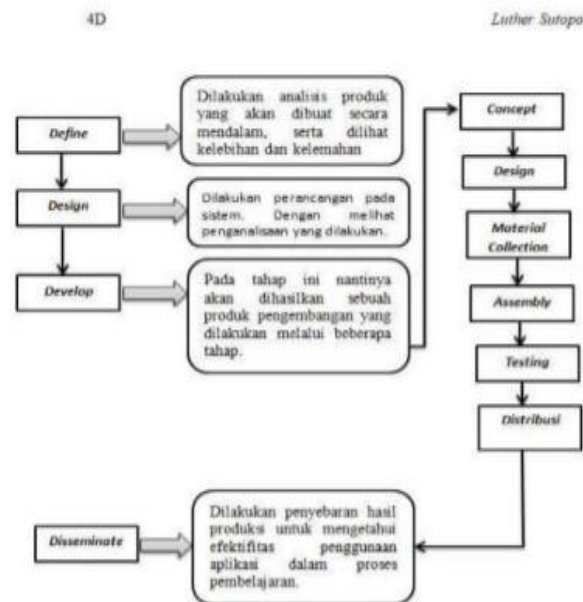
### 2.2. Model Pengembangan Media

Dalam penelitian penulis menggunakan model pengembangan multimedia versi Luther-Sutopo. Menurut Luther, model pengembangan multimedia terdiri dari enam tahap, yaitu *concept* (pengobatan), *design* (pendesainan), *material collecting* (pengumpulan materi), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian) dan *distribution* (pendistribusian). Keenam tahap - tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap *concept* memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan [6].



Gambar 1. Tahapan Pengembangan Multimedia Luther-Sutopo

## 2.3. Tahapan Penelitian



Gambar 2. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini merupakan gabungan antara metodologi penelitian R&D model 4D.

### 2.3.1. Define

Pada tahap awal ini penulis melakukan analisis produk yang akan dibuat secara mendalam, mulai dari kebutuhan produk sampai kelebihan dan kelemahan produk yang dibuat.

### 2.3.2. Design

Tahapan kedua ini merupakan perancangan media berdasarkan hasil dari penelaahan pada tahap analisis. Tahap desain meliputi pembuatan diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard*. Dalam pembuatan animasi dibutuhkan rancangan yang dapat menarik minat *user*.

### 2.3.3. Develop

Tahapan ini merupakan perwujudan dari tahap *design*. Pada tahap ini yaitu mengembangkan media sesuai dengan desain yang telah dibuat meliputi tahap *concept*, *design*, *material collecting*, *assembly*, *testing* dan *distribution* yang merupakan model pengembangan versi Luther-Sutopo.

#### 2.3.3.1. Concept

Tahap *concept* yaitu tahap menentukan tujuan, termasuk identifikasi audiens, macam aplikasi, tujuan aplikasi, dan spesifikasi umum.

#### 2.3.3.2. Design

Tahapan ini merupakan tahap perancangan media pembelajaran Mobile programming berbasis android. Dalam tahapan ini juga dapat dilakukan penambahan ide/gagasan dari ide sebelumnya.

#### 2.3.3.3. Material Collecting

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan bahan seperti video tutorial pembelajaran dosen tentang mobile programming, animasi, audio, berikut pembuatan grafik, foto, audio, dan lain-lain. Bahan yang dibutuhkan tersebut dapat diperoleh dari dosen matakuliah mobile programming, perpustakaan dan internet.

#### 2.3.3.4. Assembly

Tahap ini merupakan tahap dimana seluruh proyek dibuat. Pembuatan aplikasi berdasarkan *storyboard*, *flowchart*, struktur navigasi atau diagram objek yang berasal dari tahap desain.

#### 2.3.3.5. Testing

Tahap ini dilakukan setelah pembuatan media selesai dilakukan. Sebelum ditujukan kepada *user*, maka perlu dilakukan *testing* secara modular untuk memastikan apakah hasilnya seperti yang diharapkan.

#### 2.3.3.6. Distributor

Tahap ini merupakan penggandaan dengan menggunakan alat penyimpanan. Tahap distribusi juga merupakan tahap dimana evaluasi terhadap suatu produk multimedia.

#### 2.3.4. Disseminate

Pada tahap *disseminate* ini aplikasi/produk yang telah dihasilkan akan di promosikan atau dipersebarluaskan. Kegunaan tahap ini adalah agar aplikasi/produk yang dibuat dapat di manfaatkan kegunaanya dan untuk mengetahui efektifitas penggunaan aplikasi/produk yang dihasilkan.

### 2.4. Uji Produk

#### 2.4.1. Uji Validitas

Validitas adalah suatu standar ukuran yang menunjukkan ketepatan dan kesahihan suatu produk. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui tingkat kesahihan suatu produk yang digunakan. Sebuah produk dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel-variabel yang diteliti secara tepat. Untuk menguji validitas produk dalam penelitian ini, uji validitas dilakukan oleh beberapa ahli (*expert*). Pengujian dilakukan dengan membandingkan angket tentang penilaian dari produk. Uji validitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik Aiken's V sebagai berikut : [7]

$$V = \frac{\sum s}{n(c-1)} \dots \dots \dots [\text{Aiken's V}]$$

Dimana,  $\sum s = r - 10$

Keterangan:

s : r-10

10 : Angka penelitian validitas yang terendah

c : Angka penelitian validitas yang tertinggi

r : Angka yang diberikan oleh seorang penilaian

n : Jumlah nilai

Menentukan validitas angka "V" diperoleh antara 0,00 sampai 1,00. Kategori penentuan validitas formula Aiken menyatakan bahwa sebuah produk valid jika memiliki rentang nilai Aiken's V dari 0.60 – 1.00 dan tidak valid jika nilai Aiken's kecil dari 0.60

#### 2.4.2. Uji Praktikalitas

Aspek kepraktisan ditentukan dari hasil penilaian pengguna. Penilaian kepraktisan oleh pengguna atau pemakai, dilihat dari jawaban-jawaban pertanyaan :

- Apakah praktisi berpendapat bahwa apa yang dikembangkan dapat digunakan dalam kondisi normal.
- Apakah kenyataan menunjukkan bahwa apa yang dikembangkan tersebut dapat diterapkan oleh praktisi, misalnya guru dan siswa.

Uji Praktikalitas dilakukan dengan mengacu rumus Statistik *Momen Kappa*, yaitu sebagai berikut : [8]

$$k = \frac{\rho - \rho e}{1 - \rho e}$$

Keterangan:

K : *moment kappa* yang menunjukkan kepraktisan produk

P : Proporsi yang terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai yang diberikan oleh penguji dibagi jumlah maksimal.

Pe : Proporsi yang tidak terealisasi, dihitung dengan cara jumlah nilai maksimal dikurangi dengan jumlah total yang diberi oleh penguji dibagi jumlah nilai maksimal.

**Tabel 1.** Kategori Keputusan Berdasarkan *Moment Kappa* (k)

Interval	Kategori
0,81 – 1,00	Sangat Praktis
0,61 – 0,80	Praktis
0,41 – 0,60	Cukup Praktis
0,21 – 0,40	Kurang Praktis
0,01 – 0,20	Tidak Praktis
≤0,00	Tidak Praktis

#### 2.5.3. Uji Efektivitas

Analisis efektifitas dari perancangan aplikasi mobile programing berbasis android ditentukan dengan cara melihat kemudahan memakai aplikasi dan juga cepatnya pemahaman dalam memahami materi praktikum yang diberikan karena menggunakan program aplikasi ini. Serta dilakukan pengamatan untuk melihat keefektifan perancangan aplikasi mobile programing berbasis android



dalam segi waktu dan tenaga. Hasil angket uji efektifitas dianalisa dengan mengacu rumus statistik *Richard R. Hake (GScore)* sebagai berikut :

$$G = \frac{Sf - Si}{100 - Si}$$

Keterangan :

G : G-Scores

Sf : Score akhir

Si : Score awal

Dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. *High-G*/ efektifitas tinggi jika mempunyai  $(g) > 0.7$
- b. *Medium-G*/ efektifitas sedang jika mempunyai  $(g) > 0.3$
- c. *Low-G*/ efektifitas rendah jika mempunyai  $(g) < 0.3$  [9]

### 3. Hasil dan Pembahasan

#### 3.1. Hasil dan Pembahasan

##### 3.1.1. Define

##### 3.1.1.1. Analisis Kebutuhan

##### 3.1.1.1.1. Guru

Agar peroses penyampaian materi pembelajaran oleh guru kepada siswa berjalan dengan lancar, maka seorang dosen memerlukan sebuah media pembelajaran agar berjalan baik dan efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Sehingga dengan adanya media pembelajaran tersebut dapat mempermudah guru dalam penyampaian materi pembelajaran dan membuat suasana pembelajaran lebih menarik dan kondusif, serta menimbulkan umpan balik antara guru dan siswa

##### 3.1.1.1.2. Siswa

Penelitian desain media pembelajaran Game Edukasi pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini penulis lakukan di MAN SIBOLGA khususnya pada kelas X. Analisis siswa yang penulis temukan adalah siswa yang cenderung aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu mereka juga tertarik pada proses pembelajaran yang menampilkan media yang menarik.

##### 3.1.1.1.3. Media

Media pembelajaran yang dibuat harus sesuai dengan materi dan pemilihan bahan yang peneliti masukan kedalam media pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran yang di pelajari. Pemilihan warna, gambar, dan game dalam penyampaian materi pembelajaran dibuat dengan semenarik mungkin supaya media ini dapat membantu guru dan siswa. Media pembelajaran ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3*.

##### 3.1.1.2. Analisis Tujuan Pendidikan

Penelitian Perancangan Media Pembelajaran Game Edukasi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini dilaksanakan di MAN SIBOLGA, Tujuan perancangan media ini adalah agar media yang dihasilkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran dan agar siswa juga dapat dengan mudah mengerti serta memahami materi pembelajaran tentang Sejarah Kebudayaan Islam. Selain itu dengan media pembelajaran ini diharapkan siswa lebih tertarik dan semangat dalam proses pembelajaran.

##### 3.1.1.3. Analisis Studi Lapangan

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode observasi dan wawancara. Pedoman observasi digunakan peneliti dapat melakukan pengamatan yang sesuai dengan tujuan penelitian. Pedoman observasi disusun berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN SIBOLGA. Peneliti juga melakukan wawancara langsung dengan guru yang mengajar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam di MAN SIBOLGA, untuk mendapatkan informasi lebih lanjut terkait dengan proses pembelajaran pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Hasil observasi dan wawancara yang peneliti lakukan dengan guru bahwa media yang digunakan kurnag efektif dalam proses belajar mengajar, sehingga perancangan media pembelajaran ini mendapatkan tanggapan yang baik dari kepala sekolah, guru, serta siswa di MAN SIBOLGA.

### 3.1.2. *Design*

Tahap kedua adalah tahap desain atau perancangan desain media pembelajaran Game Edukasi. Tahap ini merupakan perancangan media berdasarkan hasil dari penelaahan pada tahap analisis. Tahap desain meliputi pembuatan diagram alir (*flowchart*) dan *storyboard*. *Flowchart* adalah bagan yang terdiri dari symbol-simbol yang menunjukkan langkah-langkah suatu prosedur atau program.

Pada tahap *design* ini peneliti membuat gambaran atau rancangan tentang media yang akan dirancang berdasarkan kebutuhan pengguna media pembelajaran yaitu siswa dan guru sesuai dengan mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. , serta menyiapkan bahan-bahan yang diperlukan seperti materi, gambar atau *image*, audio, dan game untuk merancang desain media pembelajaran ini. Beberapa bahan diperoleh ataupun di download dari internet agar membuat media pembelajaran lebih menarik dan bagus dilihat nantinya. Perancangan desain media pembelajaran ini dibuat sebagai alat bantu dalam penyampaian materi dari guru ke siswa, dengan adanya media pembelajaran game edukasi ini maka guru dapat dengan lebih mudah mengajarkan materi pembelajaran.

### 3.1.3. *Develop*

#### 3.1.3.1. *Concept*

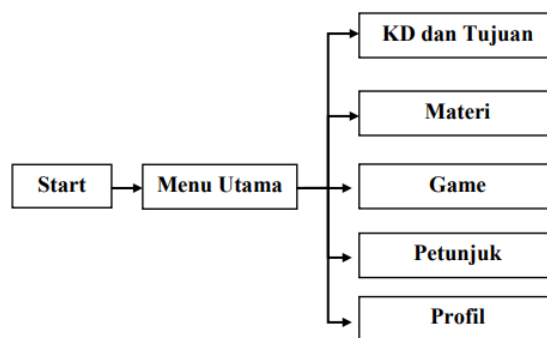
Media Pembelajaran ini menggunakan *Smart Apps Creator* di rancang dan di desain untuk guru yang mengajar sejarah kebudayaan islam agar bisa digunakan sebagai salah satu media dalam kegiatan belajar mengajar dan juga dapat digunakan oleh siswa kelas X di MAN SIBOLGA sebagai bahan pembelajaran mandiri. Adapun tujuan dari pembuatan media pembelajaran ini adalah untuk menarik minat dan perhatian siswa dalam belajar sehingga kegiatan pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam menjadi lebih mudah dan menyenangkan.

#### 3.1.3.2. *Design*

##### 3.1.3.2.1. Desain Struktur Navigasi

Struktur navigasi bisa dicontohkan pada menu utama dimana menunjukan lokasi menu-menu yang terdapat dalam sistem dan berhubungan antara masing-masing menu tersebut diantaranya ialah menu kd dan tujuan, menu materi, menu game, menu bantuan, menu profil, dan tombol *on* atau *off sound* media pembelajaran.





**Gambar 3.** Struktur Navigasi Menu Utama

### 3.1.3.2.2. Desain *Storyboard*

Gambaran dari *scene*, bentuk visual perancangan, audio, durasi, keterangan akan di buat pada perancangan *storyboard*. Hasil dari perancangan *storyboard* pada *scene* awal adalah halaman *start* atau masuk *scene* selanjutnya adalah *scene* untuk halaman menu utama. Perancangan desain *storyboard* secara singkat untuk *scene* yang akan dibuat seperti tabel di bawah ini :

**Tabel 2.** *Storyboard* Ringkas

<i>Scene</i>	Keterangan
<i>Scene 1</i>	Start/Masuk
<i>Scene 2</i>	Menu Utama
<i>Scene 3</i>	Kd dan Tujuan
<i>Scene 4</i>	Materi
<i>Scene 5</i>	Isi Materi
<i>Scene 6</i>	Game
<i>Scene 7</i>	Menu Game
<i>Scene 8</i>	Quiz
<i>Scene 9</i>	<i>Drag and Drop</i>
<i>Scene 10</i>	Benar atau Salah
<i>Scene 11</i>	Petunjuk
<i>Scene 12</i>	Profil
<i>Scene 13</i>	<i>Sound</i>

*Storyboard* dikembangkan untuk setiap menu yaitu:

- Scene 1* (Start/Masuk) Merupakan halaman pertama dalam media pembelajaran menuju ke menu utama.
- Scene 2* (Menu Utama) Merupakan menu utama untuk media pembelajaran yang terdiri dari enam menu yaitu menu kd dan tujuan, menu materi, menu game, menu petunjuk, menu profil, dan tombol *sound*.
- Scene 3* (Kd dan Tujuan) Merupakan menu halaman yang berisi kompetensi dasar dan tujuan.
- Scene 4* (Materi) Merupakan menu halaman yang berisi materi mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.
- Scene 5* (Isi Materi) Merupakan halaman yang menghubungkan ke sub materi menggunakan tombol, dimana nantinya didalam isi materi ini terdapat bagian dari materi-materi pembelajaran sejarah kebudayaan islam.
- Scene 6* (Game) Merupakan halaman berada di dalam menu utama yang berisi menu game.
- Scene 7* (Menu Game) Merupakan halaman berada di dalam menu game yang berisi game *quiz*, game *drag and drop* dan benar atau salah.

- h) *Scane 8 (Quiz)* Merupakan game yang mana terdapat pertanyaan dan pilihan jawaban a, b, c, d, dan e.
- i) *Scane 9 (Drag and Drop)* Merupakan game yang mana terdapat pertanyaan dan pilihan jawab di klik dan tarik ke kotak jawaban.
- j) *Scane 10 (Benar atau Salah)* Merupakan game yang mana dari pernyataan tersebut terdapat pilihan jawaban benar atau salah.
- k) *Scane 11 (Petunjuk)* Halaman ini berada di dalam menu utama yang bertujuan untuk menjelaskan cara bermain game.
- l) *Scane 12 (Profil)* Merupakan menu halaman yang berisi daftar riwayat penulis.

#### 3.1.3.2.3. Desain Interface

Media pembelajaran Game Edukasi ini dirancang untuk siswa kelas X, Didesain dengan menu yang tersusun rapi dengan penggunaan warna dan *background* yang sederhana sehingga pembelajaran bisa lebih jelas.

#### 3.1.3.3. Material Collecting

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan bahan-bahan yang akan di gunakan dalam membuat media seperti *image*, game, audio, *background*, dan tombol. Pada prakteknya, tahap ini bisa dilakukan secara *parallel* dengan tahap *assembly*.

Beberapa informasi dan data yang harus dikumpulkan dalam memulai pembuatan media ini, diantaranya :

- a) Data Teks yang digunakan pada media pembelajaran adalah teks yang berisikan materi pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.
- b) Data *image*, yaitu untuk pembuatan background dan icon pada media berrektensi \*.jpg dan \*.png. Dan *background* yang dipilih sesuai dengan kebutuhan media yang dirancang.
- c) Data Game yang digunakan pada media pembelajaran adalah game yang berhubungan dengan materi pada mata pelajaran sejarah kebudayaan islam.

#### 3.1.3.4. Assembly

##### 3.1.3.4.1. Pembuatan Objek dan Background

*Background* dan objek pada media pembelajaran ini dirancang secara manual dengan menggunakan *Adobe Illustrator* dan juga menggunakan *Smart Apps Creator 3* dengan memanfaatkan *tool-tool* yang ada, pada pembuatan media ini juga mengambil gambar-gambar *clip art*, untuk membuat *button* menu, dan *button-button* yang lainnya dirancang menggunakan *Adobe Illustrator* dengan menggunakan beberapa *tool-tool* yang ada seperti *line tol*, *rectangle tool*, dan *pick tool*, untuk pewarnaan *button* yang dibuat menggunakan *smart fill tool*. Contohnya adalah gambar *background* dan tombol *home* seperti gambar berikut ini :



#### Gambar 4. Pembuatan Objek dan Background

##### 3.1.3.4.2. Tahap Pembuatan Navigasi

Desain tombol pada media pembelajaran ini dibuat menggunakan *Adobe Illustrator* langsung kemudian di ubah menjadi *button* . kemudian hasil nya di *import to libray software Smart Apps Creator 3*, kemudian tombol tersebut di *convert* menjadi *symbol* dengan tipe *button* yang akan di terapkan kedalam media pembelajaran yang akan di buat. Objek gambar yang terdapat pada menu utama ini didapatkan dari internet seperti objek *background*, tombol dll. Seperti pada gambar dibawah ini:



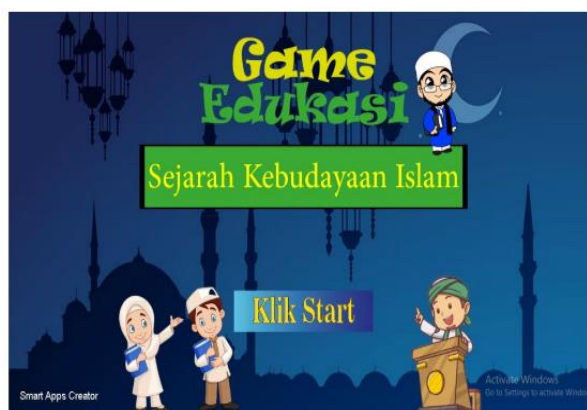
Gambar 5. Tahap Pembuatan Menu Utama

##### 3.1.3.4.3. Tes Aplikasi

Setelah tahap pembuatan media selesai, tahap selanjutnya adalah melakukan tes terhadap media pembelajaran dengan tujuan mengetahui apakah aplikasi media pembelajaran ini sudah bisa berjalan dengan baik. Jika masih ada kesalahan maka akan dilakukan perbaikan sampai bisa berjalan maksimal.

##### 3.1.3.4.4. Tampilan Media

Salah satu contoh tampilan media seperti gambar halaman awal di bawah, dimana terdapat satu buah tombol "Klik Start" yang menghubungkan ke menu utama media pembelajaran, serta didalam tampilan awal ini juga di berikan sebuah animasi gambar sehingga tampilan awal ini terlihat begitu menarik.



Gambar 6. Halaman awal

##### 3.1.3.5. Testing

*Testing* adalah tahap pengujian pada media pembelajaran yang telah jadi. Apabila ada kesalahan pada media pembelajaran maka perlu di perbaiki terlebih dahulu, dan jika sudah berjalan dengan baik, prosesakan masuk ke tahap selanjutnya yaitu *distribution*. *Testing* ini diuji menggunakan metode *blackbox*.

Tabel 3. Pengujian Blackbox

No	Kelas Uji	Butiran Uji	Tingkat Pengujian	Jenis Uji
1.	Pengujian <i>page</i> Klik <i>Start</i>	<i>Page</i> Klik <i>Start</i>	Pengujian Unit	<i>Black Box</i>
2.	Pengujian Menu Utama	<i>Page</i> Menu Utama	Pengujian Unit	<i>Black Box</i>
3.	Pengujian KD dan Tujuan	<i>Page</i> KD dan Tujuan	Pengujian Unit	<i>Black Box</i>
4.	Pengujian Materi	<i>Page</i> Materi	Pengujian Unit	<i>Black Box</i>
5.	Pengujian Game	<i>Page</i> Game	Pengujian Unit	<i>Black Box</i>
6.	Pengujian Petunjuk	<i>Page</i> Petunjuk	Pengujian Unit	<i>Black Box</i>
7.	Pengujian Profil	<i>Page</i> Profil	Pengujian Unit	<i>Black Box</i>

Setelah melakukan pengujian di dapatkan kesimpulan desain media pembelajaran Game Edukasi ini telah sesuai dengan prosedur yang diinginkan.

### 3.1.3.6. *Distribution*

Pada tahap pendistribusian ini media yang sudah jadi di *publish* menjadi aplikasi yang siap pakai. Aplikasi ini bisa di operasikan di komputer. Dalam proses ini media pembelajan sudah jadi, media pembelajaran ini menghasilkan file dengan ekstensi *apk*, dengan tujuan agar media pembelajaran dapat berjalan pada android tanpa harus menginstal *Smart Apps Creator 3* di komputer masing masing Terlebih dahulu.

### 3.1.4. *Disseminate*

Pada tahap awal penyebaran media pembelajaran Game Edukasi ini dilakukan kepada guru mengajar Sejarah Kebudayaan Islam Kelas X di MAN Sibolga dengan tujuan untuk mendapatkan masukan perbaikan berdasarkan saran dari pihak terkait, baik dari guru Sejarah Kebudayaan Islam di kelas X MAN Sibolga maupun ahli-ahli yang telah menguji validasi, praktikalitas, maupun efektivitas dari media pembelajaran.

## 3.2. Uji Produk

### 3.2.1. Hasil Uji Validasi Produk

Uji validasi produk di tujukan kepada 3 orang dosen yaitu ibuk yulifda Elin Yuspita, M.Kom, Ibuk Gusnita Darmawati, S.Pd, M.Kom, dan Bapak Agus Nur Khomaruddin, S.Pd, M.Kom dengan hasil sebesar 0,84 yang berada pada rentang nilai Aiken's V dari 0,60-1,00.

Kesimpulan dari data diatas media pembelajaran Game Edukasi dikatakan sangat valid dari segi aspek media, aspek isi dan valid untuk aspek tampilan. Sehingga media pembelajaran Game Edukasi sudah dinyatakan layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran.

### 3.2.2. Uji Praktikalitas

Untuk uji pratikalitas produk peneliti tujukan kepada Bapak Irfan Surya Siregar, Lc dan Irsyad Lutfi, S.Pd. Dapat disimpulkan produk yang peneliti rancang Sangat Tinggi dikarenakan persentase yang didapat sebesar 1,00 berada pada rentang presentase 0,81- 1,00.

### 3.2.3. Uji Efektivitas

Efektivitas suatu produk dapat dilihat dari efek dari sikap dan motivasi siswa. Bagaimana seseorang siswa tersebut tertarik menggunakan produk tersebut sebagai media pembelajaran. Untuk uji efektivitas peneliti tujukan kepada 5 orang siswa Kelas X di MAN Sibolga. Maka dapat disimpulkan bahwa perancangan media pembelajaran Game Edukasi yang penulis buat sudah sangat efektif karena berada pada rentang nilai 0,70-1,00 yang berarti nilai dari uji efektivitas prodak yang penulis buat sudah di katakan Sangat Efektif

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penulis mengambil kesimpulan bahwa penulis berhasil merancang desain media pembelajaran *Game* Edukasi mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas X di MAN Sibolga yang valid, praktis, dan efektif. Dengan adanya media pembelajaran pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran terutama dalam pembahasan tentang materi mata pelajaran sejarah kebudayaan islam. Media ini dirancang menggunakan aplikasi *Smart Apps Creator 3*. Media ini digunakan oleh guru dan siswa sebagai sarana media pembelajaran di kelas dan juga bisa digunakan secara mandiri oleh siswa. Hasil uji validitas kepada tiga orang dosen, didapatkan 0,84 dan berdasarkan Aiken's V maka media pembelajaran ini valid. Hasil uji praktikalitas dua orang guru mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam didapatkan hasil akhir 1,00 maka media pembelajaran ini sudah sangat praktis untuk digunakan. Hasil uji efektivitas dari 5 orang siswa kelas X MAN Sibolga maka diperoleh nilai 0,95 maka media ini dinyatakan efektif untuk digunakan oleh siswa.

#### Daftar Pustaka

- [1] D. Ilham, "Menggagas Pendidikan Nilai dalam Sistem Pendidikan Nasional," *Didakt. J. Kependidikan*, vol. 8, no. 3, pp. 109-122, 2019, doi: <https://doi.org/10.58230/27454312.73>.
- [2] R. Okra and Y. Novera, "Pengembangan Media Pembelajaran Digital IPA Di SMP N 3 Kecamatan Pangkalan," *J. Educ. J. Educ. Stud.*, vol. 4, no. 2, p. 121, Dec. 2019, doi: [10.30983/educative.v4i2.2340](https://doi.org/10.30983/educative.v4i2.2340).
- [3] D. Arumsari, "Pengaruh Media Pembelajaran Dan Keterampilan Pengelolaan Kelas Terhadap Prestasi Belajar Siswa SMK Negeri 5 Madiun," *Assets J. Akunt. dan Pendidik.*, vol. 6, no. 1, p. 13, Apr. 2017, doi: [10.25273/jap.v6i1.1290](https://doi.org/10.25273/jap.v6i1.1290).
- [4] R. A. Rahman and D. Tresnawati, "Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia," *J. Algoritma*, vol. 13, no. 1, pp. 184-190, Aug. 2016, doi: [10.33364/algoritma/v.13-1.184](https://doi.org/10.33364/algoritma/v.13-1.184).
- [5] N. Jannah, S. Zakir, W. Aprison, and M. Melani, "Perancangan Media Pembelajaran Sejarah Menggunakan Mit App Inventor Berbasis Android di SMK N 2 Panyabungan," *COMSERVA Indones. J. Community Serv. Dev.*, vol. 1, no. 7, pp. 313-327, Nov. 2021, doi: [10.36418/comserva.v1i7.41](https://doi.org/10.36418/comserva.v1i7.41).
- [6] M. Zakir and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Berbasis Android di Smk Elektronika Indonesia Bukittinggi," *J. Edukasi Elektro*, vol. 4, no. 2, Nov. 2020, doi: [10.21831/jee.v4i2.35371](https://doi.org/10.21831/jee.v4i2.35371).
- [7] S. Afrianti and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran TIK Menggunakan Aplikasi Autoplay Media Studio 8 di SMA Muhammadiyah Padang Panjang," *J. Inform. Upgris*, vol. 6, no. 2, Jan. 2021, doi: [10.26877/jiu.v6i2.6471](https://doi.org/10.26877/jiu.v6i2.6471).
- [8] R. Sagita, F. Azra, and M. Azhar, "Pengembangan Modul Konsep Mol Berbasis Inkuiri Terstruktur Dengan Penekanan Pada Interkoneksi Tiga Level Representasi Kimia Untuk Kelas X Sma," *J. EKSAKTA Pendidik.*, vol. 1, no. 2, p. 25, Dec. 2017, doi: [10.24036/jep.v1i2.48](https://doi.org/10.24036/jep.v1i2.48).
- [9] M. Ikhbal and H. A. Musril, "Perancangan Media Pembelajaran Fisika Berbasis Android," *Inf. Manag. Educ. Prof. J. Inf. Manag.*, vol. 5, no. 1, pp. 15-24, Dec. 2020, doi: [10.51211/imbi.v5i1.1411](https://doi.org/10.51211/imbi.v5i1.1411).