

## PENGEMBANGAN GAME EDUKASI I'TIKAD 50 BERBASIS POWER POINT DI DAYAH AL-FURQAN ACEH BESAR

Bustami Yusuf <sup>1)</sup>, Intan Maulina <sup>2)</sup>, Mulkan Fadhli <sup>3)</sup>

<sup>1)</sup>Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia, bustamiyusof@ar-raniry.ac.id

<sup>2)</sup>Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia, Imauliana97@gmail.com

<sup>3)</sup>Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, Indonesia, mulkan.fadhli@ar-raniry.ac.id

Email korespondensi: bustamiyusof@ar-raniry.ac.id

**Abstract:** This study is to answer the problem of developing power point-based i'tikad 50 educational games in Dayah Al-furqan Aceh Besar because students are not very interested in lecture or conventional learning systems. Therefore, an educative and interesting game was made in learning I'tiqad 50. The method used in the research was R&D (Research and Development) or research development. The results of the validation test by the validator were 16 respondents with the aspect of material assessment getting a score. as much as 77.2%, and the media assessment aspect got a score of 78.2%. The results of the implementation of the I'tikad 50 educational game learning media which were applied to the control class (KK) in Dayah Al-furan obtained an average score of 89.3 and the traditional (conventional) learning outcomes were applied to the ordinary class (KB) in Dayah Al -furqan obtained an average score of 74.6.

**Keywords:** Educational Game, Interactive Multimedia, I'tikad 50, Power Point

**Abstrak:** Kajian ini untuk menjawab permasalahan pengembangan game edukasi i'tikad 50 berbasis power point di Dayah Al-furqan Aceh Besar yang disebabkan anak didik tidak begitu tertarik dengan sistem pembelajaran yang bersifat ceramah atau konvensional. Maka oleh karena itu, dibuatlah permainan yang edukatif dan menarik dalam pembelajaran I'tiqad 50. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian merupakan R&D (Research and Development) atau penelitian pengembangan.. Hasil uji validasi oleh validator sebanyak 16 responden dengan aspek penilaian materi memperoleh nilai sebanyak 77,2%, dan aspek penilaian media memperoleh nilai sebanyak 78,2%. Hasil dari implementasi media pembelajaran game edukasi I'tikad 50 yang diterapkan pada kelas kontrol (KK) di Dayah Al-furan memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,3 dan hasil pembelajaran tradisional (konvensional) diterapkan pada kelas biasa (KB) di Dayah Al-furqan memperoleh nilai rata-rata yaitu 74,6.

**Kata Kunci:** Game Edukasi, Multimedia Interaktif, I'tikad 50, Power Point.

### 1. Pendahuluan

Teknologi komputer salah satu alat yang berkembang pesat saat ini. Kegiatan manusia bergantung pada pemanfaatan dan kegunaan teknologi komputer. Alat-alat teknologi disebut dengan istilah “*hardware*” yaitu computer, radio, Televisi, video tape, dan lain-lain. Teknologi Pendidikan adalah suatu teknik atau alat bantu untuk memudahkan pada saat proses belajar mengajar manusia. Jadi yang paling diutamakan dalam pendidikan yaitu berupa media komunikasi seperti saat ini yang dapat dipakai oleh manusia dalam dunia pendidikan.

Pendidikan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja agar terlaksananya proses pembelajaran yang dinamis. Disebabkan metode belajar yang cenderung monoton seperti metode ceramah yang membosankan, mencatat materi

yang dapat membuat murid jenuh dan tanya jawab yang kurang efektif apabila hanya beberapa murid yang aktif.

Menurut Sri Mulyani (Mulyani, 2020), pada penelitian yang berjudul “Implementari Game Edukasi Dalam Pembelajaran” menyatakan bahwa berdasarkan pada hasil penelitian tersebut dari penelusuran beberapa artikel dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran memperoleh respon yang positif dan baik dari peserta didik maupun pengajar. Penggunaan game edukasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar.

Selain itu, Lisa Rosalina (Rosalina, 2018), pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukatif Matematika Berbentuk Power Point Untuk Anak Usia 5-6 Tahun” berdasarkan penelitian tersebut hasil expert review dengan memperoleh nilai rata-rata pada delapan tema berjumlah 3,87 dengan keterangan sangat valid yang telah memenuhi standar kriteria produk pada materi dan desain game sehingga layak diujicobakan kepada anak berdasarkan saran dan komentar dari para ahli. Selanjutnya tahap one-to-one evaluation dengan memperoleh nilai rata-rata dari hasil observasi terhadap delapan tema berjumlah 86% dengan keterangan baik sekali yang sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan matematika anak usia 5-6 tahun pada penilaian observasi sehingga produk dinyatakan praktis dan mudah digunakan bagi anak. Adapun pada tahap *small group evaluation* dengan memperoleh nilai rata-rata observasi terhadap delapan tema berjumlah 92% dengan kategori baik sekali yang sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan matematika anak usia 5-6 tahun pada penilaian observasi sehingga produk dinyatakan praktis dan mudah digunakan untuk anak.

Disimpulkan bahwa game edukatif matematika berbentuk power point dinyatakan valid dan praktis bagi anak. Sehingga, pada penelitian ini mengangkat tujuan supaya menghasilkan game edukatif I’tiqad berbentuk powerpoint dan mengetahui peningkatan hasil belajar murid dari implementasi hasil pada pembelajaran I’tiqad 50 sesudah menggunakan media game edukasi.

## **2. Kajian Kepustakaan**

### **2.1 Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media disampaikan melalui alat elektronik digital(Purnama, 2013). Multimedia memiliki arti kumpulan dari bermacam-macam media yang disatukan berbentuk alat untuk meluahkan pesan atau informasi dalam bentuk yaitu grafis, audio, gambar, teks, animasi dan video(Rusman et al., 2013).

Multimedia interaktif merupakan media teknologi menggunakan indera peninjau buat dipakai user, sebagai akibatnya tergantung dalam pengguna buat tetapkan atau menentukan langkah-langkah berjalannya multimedia. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan menjadi langkah-langkah pada membangun situasi yang memungkinkan pada proses belajar(Daryanto, 2010). Pembelajaran

multimedia interaktif merupakan suatu acara pendidikan video, animasi, kombinasi *text*, gambar, dll, menggunakan donasi personal komputer dipakai buat memenuhi tujuan pembelajaran dan user bisa berhubungan secara aktif.

## 2.2 Media Powerpoint

*Microsoft Office Power Point* merupakan sarana personal komputer buat menyampaikan materi yang dikembangkan oleh *Microsoft*, disamping *Microsoft word & excel* yang sudah dikenal *poly* orang. Program *power point* adalah salah satu aplikasi yang dibuat spesifik buat bisa menampilkan acara multimedia menarik, gampang pada pembuatan, gampang pada penggunaan dan murah, lantaran tidak membutuhkan bahan standar selain indera buat penyimpanan data (Rusman et al., 2013).

*Microsoft Office Power Point* menyajikan fasilitas slide buat memuat utama-utama pembicaraan yang akan disajikan dalam proses pembelajaran. Dengan fasilitas *slide*, animasi bisa dimodifikasi sehingga menarik. Dan juga menggunakan *front picture*, *sound*, dan *effect* bisa digunakan buat menciptakan suatu *slide* yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sinkron menggunakan modalitas belajar murid (Rusman et al., 2013). Berdasarkan pendapat para pakar bisa disimpulkan bahwa *power point* merupakan acara pelaksanaan presentasi yang adalah keliru satu acara pelaksanaan dibawah *Microsoft Office*, yang gampang dan tidak jarang dipakai menjadi media pembelajaran pada sekolah.

## 2.3 Game Edukasi

*Game* merupakan sebuah aplikasi permainan yang memakai media eksklusif yang berbasis multimedia yang dibentuk sebgus-bagusnya buat menarik minat pengguna sebagai akibatnya pengguna menikmati permainan (Wuryandari & Akmaliah, 2016). *Game* didesain menggunakan pilihan dan pengaturan yang berbeda. Ketika membuat game taraf kesulitan permainan bisa beragam menggunakan taraf kesulitan terdapat yang sangat gampang dimengerti, gampang dan sulit (Widiastuti, 2012).

*Game* juga diklaim menjadi permainan yang terdiri berdasarkan beberapa peraturan yang menciptakan syarat kompetitif berdasarkan 2 orang atau lebih menggunakan menentukan teknik yang diciptakan buat mengoptimalkan kemenangan atau buat mengurangi kemungkinan kemenangan lawan (Segita, 2016). Manfaat game merupakan buat menaikkan aspek kecerdasan dan reflek saraf. belajar memakai media yang menarik dan menyenangkan akan menciptakan anak tertarik buat melihatnya dan semangat anak buat belajar akan lebih terdorong dan lebih aktif (Effendi, 2018).

Umumnya *game* bertujuan buat hiburan. Keberadaan game bisa mendukung pada menaikkan pula motivasi belajar anak yang mengalami penurunan semangat

pada belajar lantaran didalamnya masih ada hal-hal eksklusif yang bisa menarik perhatian anak buat belajar(Abror, 2012).

Edukasi adalah suatu proses perubahan sikap dan pengetahuan seorang atau sekelompok orang pada suatu usaha untuk mendewasakan cara berfikir insan melalui upaya pedagogi dan pelatihan, metode, tindakan untuk mendidik. Pendidikan juga bisa diperoleh secara formal juga non formal. Pendidikan secara formal didapatkan berdasarkan suatu pendidikan yang teratur dan telah didesain oleh suatu lembaga. Sedangkan jika pendidikan secara non-formal adalah pengetahuan insan diperoleh pada kehidupan sehari-hari baik berpengalaman atau belajar berdasarkan orang lain(Dewi & Wibawa, 2017).

Game edukasi ialah aplikasi hiburan dalam bentuk permainan yang dibuat untuk menarik minat belajar, tapi juga bisa bermain dan bersenang-senang. Game edukasi merupakan kombinasi dari konten bermain, mendidik, dan game komputer(Koriaty & Agustani, 2016).

## 2.4 I'tiqad 50

I'tiqad 50 adalah ilmu tauhid yang mengandung kepercayaan kepada Allah dan rasul supaya umat islam mengenal sifat-sifat yang ada pada Allah dan rasul. Pada dasarnya Kata I'tiqad berasal dari *'aqada ya' qidu 'itiqaadan* yang artinya kepercayaan. Dan I'tiqad biasa juga disebut Aqidah yang artinya keyakinan(Abdullah, 2005). Pengertian di atas menyimpulkan bahwa I'tiqad 50 adalah kepercayaan atau keyakinan umat islam terhadap Allah dan rasul dengan mengetahui sifat-sifat keduanya supaya menjadikan seorang hamba mengenal tuhannya.

I'tiqad Ahli Sunnah Wal Jama'ah adalah suatu kepercayaan oleh mayoritas masyarakat Aceh dari sejak nenek moyang dulu hingga saat ini. Sampai saat ini I'tiqad 50 masih dipelajari di Aceh. Adapun pelajaran I'tiqad 50 dipelajari di lembaga non-formal dan formal yaitu di dayah atau pondok pesantren, baik santri tersebut yang mondok (menginap) dan yang hadir hanya di pengajian pada malam harinya. Oleh karena itu, hampir seluruh kitab tauhid yang berakidah Ahli Sunnah Wal Jama'ah dibahas, dipelajari dan dikaji secara mendalam di Dayah(Tim Lajnah Bahtsul Masail mudi, 2020). Adapun yang termasuk kedalam ruang lingkup pembahasan I'tiqad 50 adalah sebagai berikut:

### a. Sifat yang Wajib Bagi Zat Allah Swt

Sifat yang wajib bagi Allah Swt ialah sifat yang menunjuki kesempurnaan bagi zat Allah Swt yaitu ada 20 sifat. Sifat-sifat tersebut wajib ada pada Zat Allah Swt, tidak ada satupun manusia atau makhluk ciptaan Allah yang dapat menyerupai sifat-sifatnya Allah. Adapun sifat-sifat yang wajib bagi zat Allah Swt ada 20 sifat yaitu sebagai berikut:

- |                    |                     |
|--------------------|---------------------|
| 1) = ada           | 11) سمع = mendengar |
| 2) قدم = terdahulu | 12) بصر = Melihat   |

- |  |  |
|--|--|
| 3) بقاء = kekal                                | 13) كلام = berkata-kata atau berfirman       |
| 4) مخالفته للحوادث = berbeda dengan makhluknya | 14) قادر = Maha Kuasa                        |
| 5) قيامه بنفسه = berdiri sendiri               | 15) مرید = Maha Berkehendak                  |
| 6) وحدانية = Yang Maha Esa                     | 16) عالم = Maha Mengetahui                   |
| 7) قدرة = kuasa                                | 17) حي = Maha hidup                          |
| 8) ارادة = berkehendak                         | 18) سمیع = Maha Mendengar                    |
| 9) علم = mengetahui                            | 19) بصیر = Maha Melihat                      |
| 10) حياة = hidup                               | 20) متكلم = Maha Berkata-kata atau Berfirman |

b. Sifat-sifat yang Mustahil Bagi Zat Allah Swt

Sifat-sifat yang mustahil bagi zat Allah Swt ialah lawan dari sifat-sifat wajib yang ada pada zat Allah, sifat tersebut tidak mungkin ada dan tidak mungkin dimiliki oleh Allah Swt. Maksudnya, jika sifat-sifat yang wajib bagi zat Allah ada 20 maka sifat mustahil yang ada pada zat Allah pun ada 20 sifat karena sifat mustahil adalah lawan dari sifat wajib. Adapun sifat-sifat yang mustahil bagi zat Allah Swt ada 20 sifat yaitu sebagai berikut:

- |   |                           |
|---|---------------------------|
| 1) عدم = tidak ada                              | 11) الصمم = tuli          |
| 2) حدوث = baru                                  | 12) العمي = buta          |
| 3) فناء = rusak/ binasa                         | 13) البكم = bisu          |
| 4) مماثلة للحوادث = serupa dengan makhluk       | 14) عاجزا = Maha Lemah    |
| 5) احتياجه لغيره = membutuhkan kepada yang lain | 15) مكرها = Maha Terpaksa |
| 6) تعدد = berbilang/lebih dari satu             | 16) جاهلا = Maha Bodoh    |
| 7) عجز = lemah                                  | 17) ميتا = Maha Mati      |
| 8) كراهه = terpaksa                             | 18) اصم = Maha Tuli       |
| 9) جهل = bodoh                                  | 19) اعمى = Maha Buta      |
| 10) الموت = mati                                | 20) ابكم = Maha bisu      |

c. Sifat Yang Jaiz Bagi Zat Allah Swt

Sifat yang jaiz bagi zat Allah Swt ialah sifat yang boleh ada pada haknya Allah Swt atau biasa disebut sifat yang harus bagi Allah. Sifat tersebut yang mungkin ada yaitu suatu hal yang boleh atas hal tersebut wujud dan tidaknya, walaupun berupa hal yang buruk, seperti menciptakan makhluk, memberi rizki, seseorang dalam keadaan kafir, dilahirkannya seseorang, bermaksiat, dan lain sebagainya. Dalil sifat jaiz bagi Allah Swt adalah apabila wajib bagi Allah Swt untuk mewujudkan suatu hal yang mungkin maka hal tersebut kewajiban bagi Allah Swt, dan jika Allah tercegah maka hal tersebut mustahil bagi Allah Swt.

d. Sifat Wajib Bagi Rasul

Adapun Sifat-sifat yang wajib ada bagi rasul ada 4 sifat yaitu sebagai berikut :

- 1) صدق = benar
- 2) امانة = dapat dipercaya
- 3) تبليغ = menyampaikan
- 4) فطنة = cerdas

e. Sifat-sifat Mustahil Bagi Rasul

Adapun sifat-sifat yang mustahil bagi Rasul ada 4 sifat yaitu sebagai berikut :

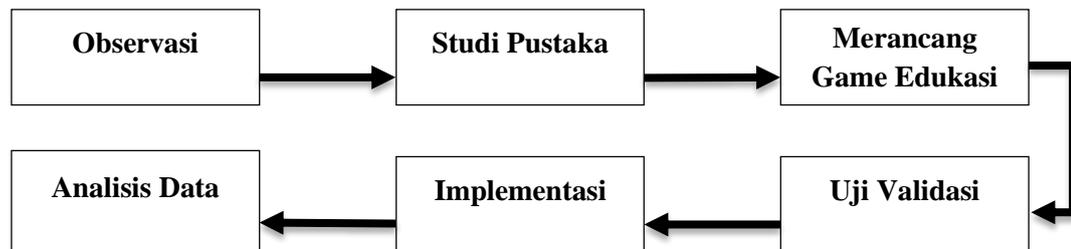
- 1) كذب = dusta
- 2) خيانة = khianat
- 3) كتمان, = menyembunyikan
- 4) بلادة = bodoh

f. Sifat Yang Jaiz Bagi Rasul

Adapun sifat yang jaiz yang ada pada rasul itu merupakan sifat manusiawi biasa seperti manusia pada umumnya, akan tetapi sifat tersebut tidak merendahkan martabat seorang rasul. Sifat-sifat tersebut yaitu seperti kawin, tidur, makan, minum, gembira, sedih dan lain-lain(Ja'far, 2008).

### 3. Metode Penelitian

Adapun metode yang dipakai dalam penelitian merupakan R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan upaya dalam menguraikan sistem edukasi yang efektif agar dapat dipergunakan oleh lembaga pendidikan, bukan dipergunakan sebagai pengujian teori(Weksi, 2013).Gambar 1 menunjukkan rangkaian tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini.



Gambar 1. Tahapan Penelitian

a. Observasi

Penulis mengumpulkan data dengan cara langsung terjun ke lapangan di Dayah Al-Furqan Aceh Besar dengan mengamati proses pembelajaran secara konvensional atau biasa disebut sistem ceramah di kelas B selama 3 pertemuan dan setelah itu penulis menguji tingkat pemahaman santri dengan memberikan 10 butir soal.

b. Studi Pustaka

Referensi merupakan suatu sumber atau panduan materi yang dipergunakan untuk mencari informasi dan tegas. Penulis mengumpulkan materi dengan menggunakan buku pandulu.

#### c. Merancang Game Edukasi

Adapun terdapat langkah-langkah pengembangan game edukasi pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan game edukasi pembelajaran i'tiqad 50 dengan mengambil kompetensi dasar. Adapun langkah-langkah pengembangan game edukasi sebagai berikut:
  - a) Identifikasi kebutuhan intruksional,
  - b) Melakukan analisis pembelajaran dan menulis tes acuan,
  - c) Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik peserta didik,
  - d) Menyusun strategi pembelajaran,
  - e) Membuat game edukasi evaluasi formatif.
- 2) Pembuatan game edukasi *software* berbasis *power point* terhadap pembelajaran i'tiqad 50,
- 3) Pengumpulan bahan
  - a) materi di ambil dari buku panduan,
  - b) pengumpulan gambar-gambar yang menarik dan dipadukan dengan animasi-animasi,
  - c) Menggunakan *hyperlink*,
- 4) Mengembangkan metode pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan program game edukasi berbasis *powerpoint*,
- 5) Melakukan validasi atau proses pengujian produk kepada validator materi dan media,
- 6) Jika produk masih kurang menarik maka akan ada revisi produk dari hasil validasi atau proses pengujian produk oleh validator materi dan media,
- 7) Melakukan produksi terhadap kelas yang berbeda dari kelas pengujian pada saat mengangkat permasalahan pada awal.

#### d. Uji Validasi

Validasi adalah langkah-langkah dalam memperoleh persetujuan kepatasan suatu produk. Validasi itu sendiri bertujuan supaya mengetahui apakah produk ini pantas digunakan dan sesuai dengan pelajaran tersebut. Persetujuan dari validator dilakukan kepada Ustadz dan ustazah terhadap media game edukasi berbasis *power point* yang dikembangkan dalam penelitian ini. Metode validasi menggunakan instrumen kuesioner yang diberikan kepada dengan 10 pertanyaan. Terdapat dua aspek yang divalidasi dalam penelitian ini, yaitu aspek media dan aspek materi. Tabel 1 dan 2 masing- masing berisi kisi instrumen yang digunakan untuk validasi dari para ahli terhadap media dan isinya.

**Tabel 1.** Kisi-kisi instrument uji ahli media

| Aspek   | Aspek-aspek Penilaian Media                                      | Indikator           | No. Butir |
|---|--|---------------------|-----------|
| <b>Tampilan</b>   | Media pembelajaran mudah digunakan                               | Kesesuaian navigasi | 6         |
|   | Tombol perintah memiliki tautan ( <i>hyperlink</i> ) yang akurat | Tombol mulai        | 7         |
|   |  | Tombol lanjut       |           |
|   |  | Tombol kembali      |           |
|   |  | Tombol menu         |           |
| Media memberikan fasilitas interaktif bagi pengguna     | Menarik bagi pengguna  | 8                   |           |
| Huruf, angka dan simbol pada media ditulis dengan jelas | Pengaturan jarak: baris, dan <i>line</i>                         | Ukuran huruf        | 9         |
|   |  | Ukuran simbol       |           |
|   |  |                     |           |
| Pewarnaan pada isi media sangat baik                    | <i>Background</i>  | 10                  |           |
|   | Ukuran Warna   |                     |           |

**Tabel 2.** Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

| Aspek      | Aspek-aspek Penilaian Materi                                     | Indikator                  | No. Butir |
|------------|--|----------------------------|-----------|
| <b>Isi</b> | Materi sesuai dengan topik bahasan                               | Kesesuaian materi          | 1         |
|            | Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran                  | Kualitas materi            | 2         |
|            | Materi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik (pengguna) | Menarik bagi pengguna      | 3         |
|            | Penyajian materi disusun secara berurut (hirarkis)               | <i>Slide</i> berurutan     | 4         |
|            | Penulisan materi tersusun teratur (sistematis)                   | Background<br>Ukuran Warna | 5         |

Pada peneliti menggunakan 5 kategori sesuai skala Likert (Weksi, 2013), maka nilai 0% sampai dengan 100% dibagi rata sehingga menghasilkan kategori kelayakan sebagai berikut :

**Tabel 3.** Kategori Kelayakan

| No | Kategori           | Persentase |
|----|--------------------|------------|
| 1  | Sangat Layak       | 85% - 100% |
| 2  | Layak              | 75% - 85%  |
| 3  | Kurang Layak       | 65% - 75%  |
| 4  | Tidak Layak        | 55% - 65%  |
| 5  | Sangat Tidak Layak | 0% - 55%   |

Berikut ini adalah formula yang yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata dan conversi kedalam bentuk persentase.

$$x = \frac{\sum x}{N} \dots\dots\dots(1)$$

Keterangan : x : Skor rata-rata  
 $\sum x$  : Jumlah skor  
 N : Jumlah penilai

Berikut ini rumus mengkonversikan ke bentuk *persentase*, yaitu:

$$Presentase (\%) = \frac{\text{jumlah skor}}{\text{skor tertinggi}} \times 100 \dots (2)$$

e. Implementasi

Uji coba produk tersebut dilakukan supaya mendapatkan hasil sesuai yang diharapkan sebagai penyempurna produk media pembelajaran berbentuk game edukasi berbasis *power point* pada pembelajaran i'tiqad 50 (lima puluh) di Dayah Al-Furqan. Oleh karena itu, uji coba produk akan dilakukan hanya satu tahap saja dengan memakai metode implementasi. Implementasi dilakukan selama 3 pertemuan.

Tabel 4. Teknik Implementasi

| Kelas A (Kontrol)              | >< | Kelas B (Biasa)  |
|--------------------------------|----|--|
| Menggunakan media game edukasi |    | Menggunakan media buku panduan dan metode ceramah (Konvensional) |

Pada tahap ini implementasi akan dilakukan yaitu dengan mengimplementasikan hasil pengembangan metode pembelajaran game edukasi berbasis *power point* kepada santri yang berada di kelas A. Sedangkan yang di kelas B menggunakan media buku panduan dan metode ceramah (konvensional).

f. Analisis Data

Analisis data akan dilakukan pada pertemuan ke 4 setelah melakukan implementasi selama 3 pertemuan. Tujuan dari teknik analisis ini adalah upaya melihat apakah meningkatnya nilai dari hasil implementasi selama 3 pertemuan dengan menggunakan media game edukasi pembelajaran i'tiqad 50. Analisis dilakukan dengan memberikan 10 butir soal kepada kelas A (*control*) dan kelas B (biasa). Jika tidak menggunakan media game edukasi yaitu variabel X dan hasil yang menggunakan media game edukasi yaitu variabel Y akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik. Adapun penjabaran variabel penelitian adalah sebagai berikut:

X : Pengembangan media pembelajaran berbentuk game edukasi.

Y1 : Motivasi pada saat belajar

Y2 : Nilai atau prestasi dari hasil belajar

Maka dapat dirumuskan hipotesa yaitu:

1) Hipotesa Alternatif (Ha)

- Adanya peningkatan motivasi pada saat belajar setelah memakai media game edukasi pembelajaran i'tiqad 50 berbasis *power point* yang dikembangkan di Dayah Al-furqan Aceh Besar.
- Adanya peningkatan prestasi atau nilai dari hasil belajar peserta didik setelah memakai media game edukasi pembelajaran i'tiqad 50 berbasis *power point* yang dikembangkan di Dayah Al-furqan Aceh Besar.

2) Hipotesa Nihil (Ho)

- Tidak ada peningkatan motivasi pada saat belajar setelah memakai media game edukasi pembelajaran i'tiqad 50 berbasis *power point* yang dikembangkan di Dayah Al-furqan Aceh Besar.
- Tidak ada peningkatan prestasi atau nilai dari belajar peserta didik setelah memakai media game edukasi pembelajaran i'tiqad 50 berbasis *power point* yang dikembangkan di Dayah Al-furqan Aceh Besar.

Adapun rumus yang dipakai untuk menguji hipotesa menghitung nilai rata-rata sebagai berikut:

$$\text{Nilai rata-rata} = \frac{\text{Jumlah nilai}}{\text{Banyaknya data}} \dots\dots\dots(3)$$

Maka dari hasil nilai rata-rata dapat dilihat apakah ada peningkatan nilai dari kelas A (*control*) yang menggunakan media game edukasi dengan kelas B (biasa) yang menggunakan media buku panduan dan metode ceramah (konvensional).

#### 4. Hasil dan Pembahasan

##### 4.1 Hasil Rancangan Game Edukasi

Berikut ini adalah beberapa jendela hasil dari rancangan game edukasi dalam pembelajaran I'tikad 50 berbasis powerpoint di Dayah Al-furqan Aceh Besar:





**Gambar 2.** a. Halaman *Play* , b. Halaman *Menu* , c. Halaman materi sifat wajib bagi Allah , d. Halaman materi sifat wajib bagi Rasul , e. Halaman pilihan game *I'tiqad 50* , f. Halaman game melengkapai kata , g. Halaman game mencocokkan warna , h. Halaman game *Quiz*

#### 4.2. Hasil Uji Validasi

Tabel 9 adalah hasil validasi baik aspek materi maupun aspek media terhadap media pembelajaran *i'tikad 50*. Kedua aspek tersebut memperoleh kategori “Layak” dengan nilai 77,20% untuk aspek materi dan 78,20 untuk aspek media. Maka demikian, media pembelajaran *i'tikad 50* berbasis powerpoint tersebut dapat digunakan di Dayah Al-furqan.

**Tabel 5.** Hasil uji materi dan media pembelajaran *i'tiqad 50*

| Responden | Aspek Materi |    |    |    |    | Aspek Media |    |    |    |    |
|-----------|--------------|----|----|----|----|-------------|----|----|----|----|
|           | P1           | P2 | P3 | P4 | P5 | P1          | P2 | P3 | P4 | P5 |
| 1         | 5            | 5  | 5  | 4  | 4  | 5           | 4  | 5  | 5  | 5  |
| 2         | 5            | 5  | 5  | 5  | 5  | 5           | 5  | 5  | 5  | 5  |
| 3         | 5            | 5  | 5  | 5  | 5  | 5           | 5  | 5  | 5  | 5  |
| 4         | 5            | 4  | 5  | 4  | 5  | 5           | 5  | 4  | 4  | 5  |
| 5         | 5            | 5  | 4  | 5  | 4  | 5           | 4  | 5  | 5  | 5  |
| 6         | 5            | 5  | 5  | 5  | 4  | 5           | 4  | 4  | 5  | 5  |
| 7         | 5            | 5  | 5  | 5  | 5  | 5           | 5  | 5  | 5  | 5  |
| 8         | 5            | 5  | 5  | 5  | 5  | 5           | 5  | 5  | 5  | 5  |
| 9         | 5            | 5  | 5  | 5  | 5  | 5           | 5  | 5  | 5  | 5  |
| 10        | 4            | 4  | 5  | 4  | 4  | 4           | 5  | 5  | 5  | 5  |

|                   |               |            |            |            |            |               |            |            |            |            |
|-------------------|---------------|------------|------------|------------|------------|---------------|------------|------------|------------|------------|
| <b>11</b>         | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          |
| <b>12</b>         | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          |
| <b>13</b>         | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          |
| <b>14</b>         | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          |
| <b>15</b>         | 5             | 4          | 5          | 4          | 4          | 5             | 5          | 5          | 4          | 4          |
| <b>16</b>         | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          | 5             | 5          | 5          | 5          | 5          |
| <b>Skor</b>       | <b>79</b>     | <b>77</b>  | <b>79</b>  | <b>76</b>  | <b>75</b>  | <b>79</b>     | <b>77</b>  | <b>78</b>  | <b>78</b>  | <b>79</b>  |
| <b>rata-rata</b>  | <b>4,9</b>    | <b>4,8</b> | <b>4,9</b> | <b>4,7</b> | <b>4,6</b> | <b>4,9</b>    | <b>4,8</b> | <b>4,8</b> | <b>4,8</b> | <b>4,9</b> |
| <b>Persentase</b> | <b>77,20%</b> |            |            |            |            | <b>78,20%</b> |            |            |            |            |
| <b>Kategori</b>   | <b>Layak</b>  |            |            |            |            | <b>Layak</b>  |            |            |            |            |

### 4.3 Hasil Implementasi

Pada proses implementasinya, dibentuk 2 kelas yaitu Kelas Kontrol (KK) dan Kelas Biasa (KB). Pembelajaran pada KB diadakan sore hari terdiri dari 15 santri yang berusia 5-8 tahun, kelas ini menggunakan media pembelajaran tradisional (konvensional). Pembelajaran pada KK diadakan pada malam hari terdiri 15 santri yang berusia 6-9 tahun, kelas ini menggunakan media pembelajaran game edukasi. Tabel 11 menunjukkan perbandingan hasil nilai rata-rata yang diperoleh oleh santri di KK dan KB.

Hampir setiap butir soal, nilai rata-rata santri pada kelas KK mendapatkan nilai lebih baik dibandingkan dengan santri pada kelas KB. Selain itu, nilai total rata-rata pada kelas KK 89,3 sudah memenuhi Standar Kompetensi mata pelajaran Tauhid ( $\geq 75$ ) yang telah ditetapkan di Dayah Al-furqan, sedangkan pada kelas KB nilai total rata-rata belum memenuhi standar kompetensi mata pelajaran Tauhid ditetapkan di Dayah Al-furqan

**Tabel 6.** Hasil implementasi terhadap kelas KK dan KB

| <b>Soal</b> | <b>Kelas Kontrol (KK)</b> | <b>Kelas Biasa (KB)</b> | <b>Keterangan</b>      |
|-------------|---------------------------|-------------------------|------------------------|
| <b>1</b>    | 10                        | 8,6                     | KK lebih besar dari KB |
| <b>2</b>    | 10                        | 10                      | KK sama dengan KB      |
| <b>3</b>    | 10                        | 7,3                     | KK lebih besar dari KB |
| <b>4</b>    | 6                         | 4                       | KK lebih besar dari KB |
| <b>5</b>    | 9,3                       | 8,6                     | KK lebih besar dari KB |
| <b>6</b>    | 9,3                       | 5,3                     | KK lebih besar dari KB |
| <b>7</b>    | 9,3                       | 7,3                     | KK lebih besar dari KB |
| <b>8</b>    | 8                         | 8                       | KK sama dengan KB      |
| <b>9</b>    | 9,3                       | 7,3                     | KK lebih besar dari KB |
| <b>10</b>   | 8                         | 8                       | KK sama dengan KB      |

---

|           |      |      |                        |
|-----------|------|------|------------------------|
| Rata-rata | 89,3 | 74,6 | KK lebih besar dari KB |
|-----------|------|------|------------------------|

---

## 5. Kesimpulan dan Saran

### a. Kesimpulan

Berikut adalah kesimpulan yang dapat diambil dari hasil penelitian ini;

1. Telah dihasilkan sebuah media pembelajaran I'tiqad 50 berbasis *Powerpoint* yang memperoleh hasil uji validasi dengan kategori "Layak" baik dinilai dari aspek media yang dihasilkan maupun kandungan materi yang terdapat didalamnya.
2. Setelah dilakukan implementasi media pembelajaran tersebut ke dalam sebuah kelas, hasil akhirnya adalah kelas yang terkontrol (KK) memperoleh nilai rata-rata 89,3 lebih baik dibandingkan nilai rata-rata yang diperoleh oleh santri yang berada di kelas biasa (KB) 74,6.
3. Selain memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan KK, nilai rata-rata santri di kelas KB telah memenuhi memenuhi Standar Kompetensi mata pelajaran Tauhid ( $\geq 75$ ) yang telah ditetapkan di Dayah Al-furqan.
4. Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan, penggunaan media pembelajaran dalam mata pelajaran Tauhid di Dayah Al-furqan mempengaruhi hasil belajar siswa.

### b. Saran

Adapun saran yang dapat penulis berikan terhadap penelitian ini yaitu bahwa game edukasi I'tiqad 50 berbasis *powerpoint* perlu di tambah lagi bahagian materi dan di revisi lagi bahagian media seperti ditambahkan suara atau audio, dan juga akan maksimal game ini di implementasikan apabila memenuhi fasilitas atau media penunjang seperti proyektor.

### Daftar Kepustakaan

- Abdullah, bin 'Abdil H. A.-A. (2005). *Panduan Aqidah Lengkap*. Pustaka Ibnu Katsir.
- Abror, A. F. (2012). Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri Jetis 1. *Mathematic Adventure Games*, 1(08520244018), 1–10. <http://eprints.uny.ac.id/7554/>
- Daryanto. (2010). Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. In *Gava Media*.
- Dewi, D. A. P., & Wibawa, S. C. (2017). Pengembangan Game Edukasi "Krishna Adventure" Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Pengembangan Game Edukasi "Krishna Adventure" Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning) Pengembangan Game Edukasi "Krishna Adventure" D. *Jurnal IT-EDU*, 01(02), 155–161.
- Effendi, Y. (2018). Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor. *Jurnal Intra-Tech*, 2(1), 39–48.

- Ja'far, A. (2008). *Ilmu Tauhid*. Ramadani.
- Koriaty, S., & Agustani, M. D. (2016). Pengembangan Model Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 7 Pontianak. *Jurnal Edukasi*, 14(2), 277–288.
- Mulyani, S. (2020). Implementasi Game Edukasi Dalam Pembelajaran. In *UIN Ar-Raniry* (Vol. 68, Issue 1). <http://dx.doi.org/10.1016/j.ndteint.2014.07.001><https://doi.org/10.1016/j.ndteint.2017.12.003><http://dx.doi.org/10.1016/j.matdes.2017.02.024>
- Purnama, B. E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia*.
- Rosalina, L. (2018). *Pengembangan Game Edukatif Matematika Berbentuk Power Point Untuk Anak Usia 5-6 Tahun*. <https://repository.unsri.ac.id/8979/>[https://repository.unsri.ac.id/8979/1/RAMA\\_86207\\_06141181419070\\_0015085906\\_0025126104\\_01\\_font\\_ref.pdf.pdf](https://repository.unsri.ac.id/8979/1/RAMA_86207_06141181419070_0015085906_0025126104_01_font_ref.pdf.pdf)
- Rusman, Deni, K., & Cepi, R. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. In *Rajawali Pres*.
- Segita, L. (2016). Penggunaan Game Edukasi “Angry Birds “ Untuk Menciptakan Suasana Menyenangkan Dalam Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas Xii-Ips Tahun 2013. *Jurnal Langsung*, 3(2), 79–86.
- Tim Lajnah Bahtsul Masail mudi. (2020). *Solusi Persoalan Hukum* (Vol. 2, Issue 1). <https://doi.org/10.22373/tadabbur.v2i1.81>
- Weksi, B. (2013). LIKERT ( The Measurement Scale and The Number of Responses in Likert Scale ). *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2, 127–133. <https://doi.org/10.31227/osf.io/k7bgy>
- Widiastuti, N. I. (2012). Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo. *Komputa : Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, 1(2), 41–48. <https://doi.org/10.34010/komputa.v1i2.60>
- Wuryandari, A., & Akmaliyah, M. (2016). Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak. *Simetris : Jurnal Teknik Mesin, Elektro Dan Ilmu Komputer*, 7(1), 311. <https://doi.org/10.24176/simet.v7i1.520>