PENGEMBANGAN GAME EDUKASI ASMAUL HUSNA BERBASIS QUICK APP NINJA UNTUK MENINGKATKAN INGATAN KOGNITIF PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SMA NEGERI 1 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SKRIPSI

Oleh :

Kurnia Anisya Maharani

NIM: T20191093

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

2022

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI
ASMAUL HUSNA BERBASIS QUICK APP NINJA
UNTUK MENINGKATKAN INGATAN KOGNITIF PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMA NEGERI 1 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022-2023

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Oleh

Kurnia Anisya Maharani

NIM. T20191093

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Disetujui Dosen Pembimbing

Dr. Nino Indrianto, M.Pd.
NIP. 198606172015031006

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI
ASMAUL HUSNA BERBASIS QUICK APP NINJA
UNTUK MENINGKATKAN INGATAN KOGNITIF PESERTA DIDIK
DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
DI SMA NEGERI 1 JEMBER TAHUN PELAJARAN 2022/2023

SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu
Persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pendidikan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa
Program Studi Pendidikan Agama Islam

Hari : Rabu

Tanggal : 28 Desember 2022

Tim Penguji

Ketua

Dr. Istifadah S.Pd.,M.Pd.I.
NIP. 196804141992032001

Sekretaris

Muhammad Muwafik, M.A
NUP. 201908184

Anggota

1. Dr. Aksin Ridho, M. Pd ( )
2. Dr. Nino Indrianto, M.Pd. ( )

Menyetujui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I
NIP. 19640511 199903 2 00 1

iii

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

MOTTO

[illegible]

Artinya: " Dan Allah memiliki Asma'ul-Husna (nama-nama yang terbaik), maka bermohonlah kepada-Nya dengan menyebutnya Asma'ul-Husna itu dan tinggalkanlah orang-orang yang menyalahartikan nama-nama-Nya. Mereka kelak akan mendapat balasan terhadap apa yang telah mereka kerjakan. (Q.s. Al-A'raf/7 :180).[1]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[1] Muhammad Shohibuthohar, Mushaf Al-Hikmah, (Jakarta: JABAL, 2011), 174.

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala rahmat dan ridho-Nya. Tugas akhir skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ayahanda Slamet Budi Trisno yang saat ini sudah Almarhum, terimakasih atas segala doa dan perjuangan nya semasa hidupnya. Semoga engkau ditempatkan disisi Alla yang paling mulia. Aamiin.
2. Ibunda Aresto Andrayani, terimakasih atas perjuangan, pengorbanan, motivasi, *support* seta do'a yang tak pernah henti hingga skripsi ini terselesaikan dengan tepat waktu.
3. Saudara-saudaraku Teguh Budi Arifianto, Siti Muyasaroh, Adisoma Wahyu Fitranto, Yuni Artawati, Arif Parnadi Mulya Resma Dewa, Juwita Mutiara Khatulistiwa serta keluarga besarku, terimakasih atas kasih sayangnya, dukungan, do'anya dan motivasi kepada adikmu tersayang.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadirat Allah SWT atas rahmat serta ridho-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membawa ummatnya kepada jalan kebenaran yakni Ad-Dinul Islam.

Penulisan skripsi ini guna untuk memenuhi persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini melibatkan banyak pihak yang memberi motivasi sekaligus bimbingan. Untuk itu, penulis ucapkan terimakasih dan rasa hormat penulis kepada:

1. Prof. Dr. Babun Soeharto, SE.,MM, selaku Rektor UIN KHAS Jember yang telah memberikan segala fasilitas yang membantu kelancaran atas terselesaikannya skripsi ini.
2. Prof. Dr. Hj. Mukni'ah, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN KHAS Jember yang membantu kelancaran atas terselesaikannya skripsi ini.
3. Dr. Rif'an Humaidi, M.Pd.I selaku Ketua Jurusan Pendidikan Islam dan Bahasa yang membantu kelancaran atas terselesaikannya skripsi ini.
4. Dr. Hj. Fathiyaturahmah, M.Ag. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan arahan kepada kami.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

5. Dr.Nino Indrianto, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang selalu meluangkan waktu dan mengarahkan selama proses penyusunan skripsi ini.
6. Segenap Dosen Program Studi Pendidikan Agama Islam UIN KHAS Jember dengan kesabarannya dalam menuntun dan memberikan ilmu kepada penulis, sehingga mampu menambah wawasan dan pengetahuan yang berguna di masa yang akan datang.
7. Dr. Moh. Edy Suyanto, M.Pd. selaku Kepala SMA Negeri 1 Jember yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melangsungkan penelitian, sekaligus membantu kelancaran skripsi ini.
8. Abdul Karim Amrullah, S.Pd.I.,M.Pd selaku guru Mata Pelajaran PAI yang telah memberikan informasi serta membantu kelancaran penyusunan skripsi ini.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Situbondo, 19 November 2022

Penulis,

Kurnia Anisya Maharani

NIM. T20191093

ABSTRAK

Kurnia Anisya Maharani, 2022: *Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023*

Kata Kunci: Pengembangan Game Edukasi, game berbasis Quick App Ninja, ingatan kognitif, Pendidikan Agama Islam.

Peserta didik merupakan anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan sebuah potensi diri, melalui sebuah proses pembelajaran pada jalur pendidikan. Untuk meningkatkan ingatan kognitif perlu adanya sebuah usaha bagi pendidik. Meningkatkan ingatan kognitif bukanlah suatu hal yang mudah khususnya bagi peserta didik di SMA Negeri 1 Jember yang menjadi kebutuhan pengembang untuk melakukan penelitian. Dalam mengahadapi situasi seperti ini tentu menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru untuk bisa menunjukkan segala kompetensi yang dimilikinya baik kompetensi pedagogic, kepribadian, *profesional* maupun sosial.

Berdasarkan permasalahan diatas diperoleh rumusan masalah: 1) Bagaimana pengembangan media game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islamd dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023 ? (2) Bagaimana kelayakan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islamd dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah diberikan Game Edukasi Asmaul Husna berbasis quickappninja di SMA Negeri 1 Jember Tahun pelajaran 2022-2023 ? (3) Bagaimana efektifitas game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islamd dan Budi Pekerti SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023 ?. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan ingatan kognitif peserta didik.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan RND (*Research and Development)* model pengembangan Borg dan Gall (1983), yaitu (1) Penelitian dan pengumpulan informasi (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) Uji coba awal, (5) melakukan revisi utama, (6) Uji coba lapangan, (7) melakukan revisi kedua, (8) melakukan uji coba operasional, (9) revisi produk akhir, (10) mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk. Subjek penelitian adalah kelas X2 yang berjumlah 35 siswa.

(1) Pengembang membuat sebuah produk yang bernama game edukasi berbasis quick app ninja. Quick App Ninja merupakan pembuat aplikasi game dengan template yang memungkinkan anda membuat kuis dengan mudah. (2) Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi tahap ahli materi 95%. Tahap Ahli media diperoleh hasil 68%. Pada tahap kelompok kecil 93%. (3) Tahap uji coba lapangan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran 92% dan siswa 91,7 %. Dan adapun hasil belajar siswa pada saat *pree-test* yakni berjumlah 2.805 dan *post-test* 3.085. Dari hasil tersebut terbukti bahwasanya

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

pembelajaran PAI dengan menerapkan game edukasi Asmaul Husna mampu meningkatkan ingatan kognitif peserta didik. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa game edukasi termasuk dalam kualifikasi baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Demikian ketercapaian kriteria ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 97%. Berdasarkan hasil belajar siswa perhitungan statistik uji t diperoleh nilai harga t hitung >t tabel selanjutnya dilakukan penelahan pada tabel dengan taraf signifikan 95%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa pengujian hipotesis dengan menerapkan rumus statistik diperoleh hasil Ho ditolak. Dapat disimpulkam bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai akhir dengan nilai awal dalam pembelajaran dengan menggunakan game edukasi. Jadi penggunaan game edukasi ini efektif untuk meningkatkan kognitif peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL ..... **I**

LEMBAR PERSETUJUAN ..... **II**

LEMBAR PENGESAHAN ..... **III**

MOTTO ..... **III**

PERSEMBAHAN ..... **V**

KATA PENGANTAR ..... **VI**

ABSTRAK ..... **VIII**

DAFTAR ISI ..... **X**

DAFTAR TABEL ..... **X**

DAFTAR GAMBAR ..... **XII**

LAMPIRAN – LAMPIRAN ..... **XIII**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah. 7

C. Cara Pemecahan Masalah. 8

D. Tujuan Penelitian. 8

E. Manfaat Penelitian. 9

F. Spesifikasi Produk Yang diharapkan. 12

G. Asumsi dan Keterbatasa Penelitian dan Pengembangan. 12

H. Definisi Istilah. 13

I. Sistematika Penulisan. 15

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II KAJIAN PUSTAKA 17

A. Penelitian Terdahulu. 17

B. Kajian Teori 23

BAB III METODE PENELITIAN 41

A. Model Penelitian dan Pengembangan. 41

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan. 45

C. Uji Coba Produk..... 48

D. Uji Coba Produk Bahan Ajar. 51

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN 67

A. Penyajian Data Uji Coba..... 67

B. Analisa data..... 74

C. Revisi Produk. 82

BAB V KAJIAN DAN SARAN 85

A. Kajian Produk Yang telah Direvisi 85

B. Kelayakan Ingatan Kognitif 93

C. Efektifitas Game Edukasi..... 93

D. Saran..... 95

DAFTAR PUSTAKA 97

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kajian Terdahulu.....21

Tabel 3.1 Skor Agket 60

Tabel 3.2 Kriteria Analisis Data.....62

Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Coba Ahli Materi Terhadap Game Edukasi 68

Tabel 4.2 Ikhtisar data Penelitian Ahli Materi 68

Tabel 4.3 Tabel Hasil Uji Coba Ahli Media terhadap Game Edukasi 69

Tabel 4.4 Data Penelitian Ahli Media terhadap Game Edukasi.....70

Tabel 4.5 Angket Data penelitian Kelompok kecil terhadap Game edukasi 71

Tabel 4.6 Tabel Hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran PAI..... 72

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Siswa..... 73

Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa 80

Tabel 4.9 Samples Statistics..... 82

Tabel 4.10 Paired Samples Test.....82

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian Borg and Gall.....44

Gambar 3.2 Prosedur yang digunakan pengembang..... 46

Gambar 3.3 Desain Uji coba 52

Gambar 5.1 Cover Game 86

Gambae 5.2 Pengaturan Game 87

Gambar 5.3 Teka-Teki Game..... 87

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

LAMPIRAN – LAMPIRAN

Lampiran 1 Pernyataan keaslian Tulisan

Lampiran 2 Surat Permohonan Ijin Penelitian

Lampiran 3 Jurnal Penelitian

Lampiran 4 Surat Permohonan Menjadi tim Ahli

Lampiran 5 Surat keterangan selesai penelitian

Lampiran 6 Matriks Penelitian

Lampiran 7 Angket Ahli Materi

Lampiran 8 Angket Ahli Media

Lampiran 9 Angket Guru PAI

Lampiran 10 Angket Siswa

Lampiran 11 Daftar Hadir kelompok kecil

Lampiran 12 Daftar hadir uji coba lapangan

Lampiran 13 Daftar Penelitian Hasil belajar

Lampiran 14 Identitas

Lampiran 15 Materi Asmaul Husna

Lampiran 16 Soal Pree test dan Post Test

Lampiran 17 Dokumentasi

Lampiran 18 Biodata Penulis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Berbicara mengenai tentang judul yang saya angkat yakni judul *Pengembangan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja untuk meningkatkan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023* sebab peserta didik pada saat ini sangat kurang memiliki daya ingatan kognitif yang kurang dan dengan seringnya terjadi metode pembelajaran ceramah yang membuat peserta didik merasa bosan, pernyataan tersebut peneliti mengambil hasil dari wawancara terhadap guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Dalam mengahadapi situasi seperti ini tentu menjadi sebuah tantangan bagi seorang guru untuk bisa menunjukkan segala kompetensi yang dimilikinya baik kompetensi pedagogic, kepribadian, *profesional* maupun sosial. Dimana guru harus memiliki inovasi agar mampu menciptakan suasana pembelajaran yang diinginkan oleh siswanya. Seiring berjalannya waktu, timbul beberapa kendala dalam pembelajaran diantaranya kesulitan guru dalam mngelola pembelajaran didalam kelas dan masih terfokus dalam penuntasan kurikulum. Sementara itu, tidak semua orangtua mampu mendapingi anak-anak belajar dirumah dengan optimal karena harus bekerja ataupun kurangnya kemampuan sebagai pendamping belajar anak.

Menurut undang-undang *nomor* 20 tahun 2003 pasal 36 ayat (3) tentang sistem pendidikan nasional bahwa :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kurikulum disusun sesuai dengan *jenjang* pendidikan dalam kerangka Negara Kesatuan Republik Indonesiadengan memerhatikan; tuntunan dunia kerja, perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, serta dinamika perkembangan global.[2]

Hal ini tentu sangat berkaitan dengan perkembangan zaman dan global saat ini, tidak hanya tentang perkembangan teknologi yang saat ini segala informasi bisa diakses melalui internet, namun kita juga sedang dihadapkan dengan situasi pandemi covid-19 yang menyebabkan aktifitas belajar *mengajar* disekolah menjadi sangat terbatas. Dengan begitu guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam memanfaatkan segala bentuk media pembelajarannya khususnya yang berbasis web. Karena media tersebutlah yang akan sangat bermanfaat sebagai sarana dalam meuwujudkan kegiatan pembelajarandalam jaringan (daring) maupun luar jaringan.

Istilah game yaitu berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus bahasa Indonesia istilah “Game” adalah permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (Intellectual *Playability* Game) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan refreshing. Teori permainan pertama kali ditemukan oleh sekelompok ahli Matematika pada tahun 1944. John von Neumann and Oskar Morgenstern menjelaska bahwa "Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibangun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[2] Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang (UU) Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 36 ayat (3).

untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Dalam Game, terdapat target - target yang ingin dicapai pemainnya.

Quick App Ninja adalah platform pembuat aplikasi game Android gratis yang kini menjadi sangat populer karena mudah untuk digunakan. Fungsinya sebagai game builder Android gratis yang nggak memerlukan skill coding khusus, tentu saja membuat aplikasi QuickApp Ninja diburu banyak orang yang menginginkan membuat game Android sendiri. Selain mendownload aplikasi nya di HP, kamu juga bias mengakses QuickApp Ninja langsung di webiste resminya.

Menurut tokoh Ki Hajar Dewantara Pendidikan yaitu tuntutan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, adapun maksudnya, pendidikan yaitu menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggitingginya. Menurut UU No. 20 tahun 2003 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 keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Meningkatkan ingatan kognitif bukanlah suatu hal yang mudah khususnya bagi peserta didik di SMA Negeri 1 Jember. Kognitif adalah suatu proses berpikir, yaitu kemampuan individu untuk menghubungkan, menilai

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

dan mempertimbangkan suatu kejadian atau peristiwa.

Proses kognitif menggabungkan antara informasi yang diterima melalui indra tubuh manusia dengan informasi yang telah disimpan di ingatan jangka panjang. Kedua informasi tersebut diolah di ingatan kerja yang berfungsi sebagai tempat pemrosesan informasi. Contoh kognitif bisa ditunjukkan ketika seseorang sedang belajar, membangun sebuah ide, dan memecahkan masalah. Kemampuan kognitif adalah konstruksi proses berpikir, termasuk mengingat, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan. Proses ini sudah terjadi semenjak kita kecil, menuju remaja dan hingga dewasa.

Sedangkan Asmaul Husna Asmaul Husna merupakan salah satu ilmu pengetahuan, yang berkaitan dengan ilmu-ilmu keislaman. Dengan mempelajari Asmaul Husna kita dapat mengetahui namanama Allah yang baik, dan agung serta indah sesuai dengan sifat-sifat-Nya. Yang kita ketahui selama ini ada 99 nama, namun sesungguhnya para ulama berbeda pendapat mengenai jumlahnya. Ada yang berpendapat 100, 132, 200, 1000 bahkan 4000 bahkan mungkin lebih. Namun yang lebih penting dari semua itu bukanlah jumlahnya, melainkan Dzat-Nya, Dzat Allah yang harus kita kenali sebagai sang maha pencipta, maha penguasa, dan Maha Pemilik dari Alam Semesta dan seluruh isinya. Oleh sebab itu, pengenalan Asmaul Husna sangat penting untuk dipelajari dan ditanamkan sejak usia dini saat anak masih duduk di taman kanak-kanak agar mereka dapat mengerti dan mengenali siapa yang telah menciptakan alam semesta beserta isinya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Adapun dalil yang menunjukkan penggunaan teknologi komunikasi dalam media pembelajaran, yakni Al-Qur'an Surah An-Naml (27) ayat 29-30:

Artinya : 29.Dia (Balqis) berkata, "Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia." Sesungguhnya (surat) itu dari Sulaiman yang isinya, "Dengan nama Allah Yang Maha Pengasih, Maha Penyayang" (Q.S. An-Naml (27) 29-30.[3]

Makna dari kedua ayat diatas berisikan tentang cerita Nabi Sulaiman dan Ratu Balqis. Dimanaa ayat tersebut menunjukkan bahwasanya pada zaman Nabi Sulaiman pun penggunaan media komunikasi yang canggih pada masa itu, yaitu Nabi Sulaiman menggunakan burung Hud-Hud sebagai media untuk menyampaikan pesan dalam bentuk surat yang disampaikan yang dapat diterima pada tujuan yang dikehendaki.

Dari kedua ayat menunjukkan bahwasanya pada zaman Nabi Sulaiman pun penggunaan media komunikasi yang tepat lebih memudahkan sang penerima dalam menerima isi pesan yang disampaikan. Sama halnya dengan media komunikasi lainnya, media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampaian materi oleh guru kepada siswanya, untuk itu kita sebagai calon guru yang akan menyampaikan suatu materi diperlukan media pembelajaran yang tepat agar apa yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh siswa. Media pembelajaran adalah salah satu kunci yang mampu menarik perhatian siswa, terlebih jika media tersebut merupakan media berbasis (game)

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[3] Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahan, (An-Naml (27):29-30)

permainan. Secara umum diketahui permainan bersifat menyenangkan dan memotivasi. Beberapa literatur mengungkapkan bahwasanya pembelajaran yang bersifat pendekatan permaina dengan melibatkan partisipasi siswa dalam teknologi digital, menunjukkan keinginan yang lebih besar dalam melanjutkan proses pembelajaran berikutnya dibandingkan pembelajaran bersifat konvensional.[4]

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa daya tarik siswa dalam penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan, ketika siswa mulai tertarik maka motivasi untuk belajar pun akan semakin meningkat. Terdapat dua peran motivasi dalam pembelajaran; pertama sebagai penggerak psikis dalam diri seseorang sehingga timbul keinginan untuk belajar dan menjamin tetap berlangsungnya pembelajaran demi tujuan tertentu. Peran kedua yakni memberikan rasa senang dalam proses pembelajaran sehingga memunculkan energi untuk lebih giat dalam belajar. Semakin giat seseorang dalam belajar pasti akan mempengaruhi hasil belajarnya. Jadi, jika seseorang memiliki motivasi yang tinggi, makan akan mucul semangat energy yang tinggi untuk belajar sehingga akan berdampak baik bagi hasil belajarnya, begitupula sebaliknya.[5]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memilih lokasi di SMA Negeri 1 Jember dengan alasan berdasarkan hasil observasi dan wawancara

[4] Rafika Andari. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada pembelajaran Fisika", *Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika.* Vol 6 No 1, (2020): 136. https://doi.org/10.31764/orbita.v6il.2069

[5] Ivylentine Datu Palittin, Wihelmus Wolo, Ratna Purwanty,"Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan,* vol 6. No 2. (2019), 2-3 https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801

bersama guru PAI kelas X, dimana dijelaskan bahwa saat ini pembelajaran Pendidikan Agama Islam masih belum optimal karena ingatan kognitif siswa dalam pembelajaran masih kurang, sehingga berpengaruh pula pada hasil belajarnya. Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember begitu singkat. Dengan waktu yang begitu singkat tersebut, diharapkan adanya inovasi baru dari guru agar ingatan kognitif dan hasil belajar peserta didik meningkat. Alasan peneliti memilih judul tentang *"Pengembangan game edukasi asmaul husna berbasis quickappninja untuk meningkatkan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq di SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023"* adalah karena pembelajaran mengenai Asmaul Husna masih kurang diminati para siswa. Hal ini disebabkan adanya beberapa faktor diantaranya metode pengajaran yang dilakukan masih kurang menarik, dan kurang variatif, serta minat siswa yang masih sangat rendah. Dengan adanya game edukasi ini secara langsung dengan siswa, diharapkan dapat meningkatkan ingatan kognitif peserta didik di SMA Negeri 1 Jember dan alasan peneliti mengambil di SMA Negeri 1 Jember karena kurang minatnya peserta didik terhadap pembelajaran khususnya Pendidikan Agama Islam itu sendiri dan kurangnya daya tarik siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengembangan game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023 ?
2. Bagaimana kelayakan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah diberikan Game Edukasi Asmaul Husna berbasis quickappninja di SMA Negeri 1 Jember Tahun pelajaran 2022-2023 ?
3. Bagaimana efektifitas game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023 ?

C. Cara Pemecahan Masalah

Cara pemecahan masalah dalam penelitian tindakan kelas ini yakni peneliti menerapkan media media berbasis Quick App Ninja yang diharapkan mampu meningkatkan ingatan kognitif peserta didik SMA Negeri 1 Jember. Media pembelajaran tersebut merupakan media berbasis permainan atau game sehingga mampu menarik perhatian peserta didik dalam melangsungkan pembelajaran.[6] Indikator keberhasilan yang diukur dalam penelitian ini adalah meningkatnya ingatan kognitif yang diukur melalui lembar angket dan lembar observasi, sedangkan meingkatnya hasil belajar diukur melalui lembar tes.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan gambaran tentang arah yang akan dituju dalam melakukan penelitian. Tujuan penelitian mengacu kepada masalah-

[6] Rafika Andari, "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot! Pada pembelajaran fisika", 136

masalah yang telah dirumuskan sebelumnya. Adapun tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan pengembangan media game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023
2. Untuk meningkatkan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islamd dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah diberikan Game Edukasi Asmaul Husna berbasis quickappninja di SMA Negeri 1 Jember Tahun pelajaran 2022-2023
3. Mendeskripsikan efektifitas game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islamd dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023

E. Manfaat Penelitian

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai kontribusi peneliti dalam bidang pendidikan bagi semua pihak. Dengan itu tersusunlah manfaat penelitian ini secara realistis menjadi dua aspek, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan menjadi sumbangsih dalam memperkaya referensi ilmu pengetahuan terkait dengan Pendidikan Agama Islam khususnya pada tema ingatan kognitif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi sebuah tolak ukur peneliti, sejauh mana kemampua menganalisis problematika melalui riset yang kemudian diharapkan menjadikan peneliti lekas mendapatkan gelar strata-1 (S1). Melalui penelitian ini juga dapat memberikan motivasi agar selalu hidup bersyukur dengan kondisi sempurna yang telah diberikan oleh Allah. Selain itu juga memberikan pengalaman baru untuk mengkaji kekuatan dan meningkatkan ingatan kognitif pada peserta didik.

b. Bagi Guru Bidang Studi

Manfaat bagi guru adalah dapat memberikan masukan atau hal yang baru dalam upaya pengembangan media pembelajaran dalam proses pembelajaran. Sebagai referensi untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru karena pada kenyataannya masih banyak yang kurang paham terhadap teknologi sehingga membuat pendidik identik dengan metode ceramah khususnya di mata pelajaran Pendidikan agama islam. Hal inilah yang membuat peneliti termotivasi untuk membuat game edukasi untuk mempermudah pendidik untuk menyampaikan materi lebih khusus Asmaul Husna sehingga membuat peserta didik mudah untuk memahami.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

c. Bagi Peserta didik

Manfaat bagi peserta didik adalah sebagai alat bantu pembelajaran, sehingga diharapkan nantinya dapat menumbuhkan semangat dalam motivasi belajar dan meningkatkan ingatan kognitif, selain itu juga dapat memberikan sebuah pengalaman belajar yang dapat membantu mereka untuk belajar dan aktif dikelas.

d. Bagi Instansi

1) Univeristas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai motivasi baru dalam pembuatan media pembelajaran khususnya untuk Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan sehingga dapat meningkatkan media pembelajaran dan skill calon pendidik khususnya program studi Pendidikan Agama Islam

2) SMA Negeri 1 Jember

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pengabdian mahasiswa kepada instansi sehingga peneliti dapat menawarkan saran yang konstruktif untuk pengembangan yayasan kedepannya. Selain itu juga dapat dijadikan sebagai branding sebuah sekolah melalui pengembangan media pembelajaran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

e. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sebuah wawasan bahwa media pembelajaran game edukasi dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik dan meningkatkan ingatan kognitif peserta didik

sehingga diharapkan ketika peserta didik sudah terjun langsung ke Masyarakat nantinya akan tetap melandaskan kehidupan sehari-hari dengan agama.

F. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Produk yang diharapkan setelah mengembangkan penelitian ini sebagai berikut :

1. Hasilnya merupakan media pembelajaran berbentuk game edukasi berbasis Quick App Ninja
2. Pembuatan media pembelajaran dibuat berupa game edukasi yang berbentuk animasi yang memuat: teks, gambar kaligrafi, warna, suaram dan juga logo kampus
3. Pendidik dan peserta didik dapat dengan mudah menggunakan game edukasi Asmaul Husna
4. Dalam game edukasi asmaul husna memuat pendahuluan serta dilengkapi dengan tebak-tebakan Game

G. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pemberian pembatasan ini bertujuan untuk mempertajam kajian dalam penelitian sehingga memperoleh hasil yang maximal. Dengan itu peneliti memutuskan untuk membatasi penelitian ini dengan memerhatikan beberapa indikator yang menjadi topik bahasan yakni sebagai berikut :

1. Peneliti ini memfokuskan pada pembuatan produk media pembelajaran berbentuk game edukasi bagi siswa SMA/MA materi Asmaul-Husna.

2. Software yang digunakan dalam memproduksi media pembelajaran adalah Quick App Ninja.
3. Pengujian perangkat lunak yang dibuat, hanya meliputi pengujian produk tidak diuji pengaruhnya terhadap prestasi siswa.
4. Uji coba dilakukan di SMA Negeri 1 Jember
5. Materi produk dalam media pembelajaran yang akan dikembangkan hanya menyangkut materi Asmaul Husna untuk peserta didik SMA/MA kelas X.
6. Menilai kelayakan media pembelajaran interaktif berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media, dan uji coba kelas kecil.

H. Definisi Istilah

Untuk menghindari penafsiran ganda dalam penyebutan istilah yang sering dipakai oleh peneliti, maka perlu adanya pemberian definisi (makna) agar mendapatkan pemaknaan yang sama. Selain itu juga ditujukan untuk memberikan batasan pembahasan penelitian ini dengan memberikan penjelasan atau pemaparan beberapa istilah. Adapun beberapa istilah yang dikupas, sebagai berikut :

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1. Game edukasi

   Game edukasi adalah sebuah aplikasi game yang dibuat menggunakan platform android gratis yang kini menjadi sangat populer karena mudah untuk digunakan. Jika biasanya untuk membuat sebuah aplikasi game, seseorang memerlukan pengetahuan khusus tentang coding pemograman. Maka dengan Quic App Ninja tidak perlu menggunakan coding. Karena

aplikasi ini telah menyediakan beberapa template yang memungkinkan kamu membuat game kuis sendiri dengan sangat mudah dan praktis.

2. Quick App Ninja

Quick App Ninja ini adalah aplikasi yang digunakan untuk pembuatan Game media pembelajaran. Karena dengan pembuatannya tanpa coding sehinga siapapun bisa membuatnya dengan adanya niat dan juga aksesnya yang mudah untuk peserta didik.

3. Asmaul Husna

Asmaul husna adalah salah satu materi di Pendidikan Agama Islam yang digunakan oleh pengembang untuk membuat game edukasi. Secara definisi Asmaul yakni memiliki arti nama-nama Allah dan Husna yakni artinya kebaikan. Definisi istilahnya yakni memiliki arti nama nama Allah yang baik dan indah yang terdiri dari 99.

4. Peserta didik

Peserta didik yang dimaksud ialah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan sebuah potensi diri, melalui sebuah proses pembelajaran pada jalur pendidikan, baik pendidikan formasi maupun nonformasi pada jenjang pendidikan dan jenis pendidikan tertentu. Perserta didik tentunya juga memiliki yang namanya kewajiban penting yang harus dipenuhi ketika menempuh studi pada suatu pendidikan, seperti menjaga tentang norma-norma pendidikan. Selain itu juga peserta didik juga memiliki beberapa hak yang didapatkan ketika menempuh studi disuatu jenjang pendidikan, seperti mendapatkan pelayanan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

pendidikan dan dapat menyelesaikan program pendidikan sesuai dengan kecepatan belajar masing-masing.

5. SMA Negeri 1 Jember

SMA Negeri 1 Jember merupakan sebuah instansi sekolah yang terletak di Kota Jember. SMA Negeri 1 jember berdiri tahun 1953. Gedung tua ini menjadi sebuah saksi sejarah berdirinya sebuah lembaga pendidikan SMA Negeri pertama di Kabupaten Jember, yang didirikan dengan semangat gotong royong oleh masyarakat jembe. Dalam perjalanannya yang sudah lebih dari setengah abad. Adapun kaitannya antara penelitian di sekolah ini dengan tupoksi keilmuan peneliti ialah sama-sama mengkaji sebuah proses pembelajaran di Yayasan tertentu.

I. Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pembaca dalam memahami dan mempelajari penelitian ini. Berikut sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi lima bab :

BAB I Tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang diharapkan, pentingnya penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, definisi istilah dan sistematika penulisan

BAB II Berisi penelitian terdahulu dan Kajian Teori, yang didalamnya mengkaji tentang media pembelajaran game edukasi berbasis Quick App Ninja, ingatan kognitif, dan asmaul husna.

BAB III Tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

dan pengembangan, uji coba produk, desain uji coba yang terdiri dari subjek uji coba, Jenis data, Instrumen Pengumpulan data, Teknik Analisis Data

BAB IV Tentang penyajian data uji coba, analisis data, revisi produk.

BAB V Memuat kajian produk yang telah direvisi, pengembangan produk lebih lanjut kesimpulan dan saran-saran.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Pada bagian ini penulis mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu baik berupa skripsi, tesis disertai, laporan penelitian, buku hasil penelitian, artikel yang dimuat di jurnal ilmiah dan sebagainya.[7]

Ditinjau dari judul yang diangkat, peneliti berhasil menemukan beberapa hasil penelitian yang memiliki relevansi terkait hal tersebut. Adanya hasil kajian dari peneliti lain mampu membantu peneliti untuk mengetahui unsur-unsur pembeda demi orisinalitas karya ini. Selain itu bertujuan untuk membuktikan bahwa penelitian ini penting untuk dilaksanakan. Adanya datanya akan dideskripsikan, sebagai berikut :

1. Skripsi yang berjudul : "*Pengembangan media pembelajaran game edukasi untuk belajar mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari"* yang ditulis oleh Faizal Yusril Nurhabibie Jurusan Pendidikan Tehnik Elektro Fakultas Tehnik Universitas Negeri Yogyakarta.[8]

Penelitian yang dilakukan peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan model ADDIE dengan beberapa tahap yakni Desain, pengembangan, implementasi, Evaluasi. Skripsi ini menjelaskan tentang pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran mandiri pada

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[7] Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah,* (Jember, UIN Khas Jember Press, 2021) 68

[8] Faizal Yusli Nurhabibie, "Pengembangan media pembelajaran game edukasi untuk belajar mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari" (Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta,2017)

sebuah kompetensi dasar koponen hidrolik di SMK. Tujuan dalam penelitian tersebut ialah sebagai mengembangkan game edukasi tersebut sebagai media pembelajaran pneumatik dan hidrolik dan tujuan kedua yakni dapat mengetahui tingkat kelayakan game edukasi sebagai sebuah media pembelajaran mandiri pada siswa SMK. Hal kedua tersebut dapat meningkatkan pemahaman dalam pembelajaran pneumatik dan hidrolik. Disisi lain penelitian ini memberikan manfaat mengenalkan pada guru dan siswa tentang pentingnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran guna meningkatkan motivasi dalam belajar serta menambah referensi media pembelajaran yang inovatif. Bahan penelitian yang dapat diperluas ruang lingkup dan pengembangannya oleh peneliti diwaktu yang akan datang.

2. Skripsi yang berjudul : "*Pengembangan Game Edukasi Tebak Asmaul Husna Menggunakan Algoritma Horspool"* yang ditulis oleh Jessi Adirachman Program Studi Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.[9]

Penelitian yang dilakukan peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan metode MADLC (*Mobile Aplication Development Life Cycle).* Metode ini memiliki tujuh tahap, yaitu identifikasi, perancangan, pengembangan, prototipe, pengujian, pendistribusian, dan pemeliharaan. Skripsi ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi tebak Asmaul Husna menggunakan algoritma horspool. Mendeskripsikan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[9] Jessi Adirachman, "Pengembangan Game Edukasi Tebak Asmaul Husna menggunakan Algoritma Horspool" (Skripsi,UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,2018)

bahwasanya peserta didik nantinya mendapatkan kesempatan belajar dengan metode yang berbeda, yaitu sambil belajar bermain game serta mendapatkan pengalaman berbeda yang lebih menarik dalam mempelajari pendidikan agama Islam yang mendasar.dan juga proses pembelajaran lebih fleksibel, dapat dilakukan kapan saja dan dimana saja. Tentunya hal tersebut dikarenakan aplikasi dijalankan pada smartphone yang mudah dibawa kemana-mana. Kejenuhan dalam proses belajar-mengajar dapat membuat peserta didik merasa lelah dan bosan sehingga mengakibatkan menurunnya keyakinan diri untuk memahami pembelajaran. Dan dampak dari kejenuhan dapat mengakibatkan peserta didik tidak produktif dalam pembelajaran dan potensi yang telah dimiliki peserta didik.

3. Jurnal yang berjudul : "*Pembuatan Game edukasi Pengenalan Asma'ul Husna Berbasis Android"* yang ditulis oleh Muhammad Diko Tri Handoko Program Studi Tehnik Informatika Fakultas Tehnik Universitas Nusantara PGRI Kediri.[10]

Penelitian yang dilakukan peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan Pengembangan Analisis daata. Ada empat tahap yakni studi literatur, perencangan aplikasi game, Uji coba dan Hasil. Jurnal ini bertjuan 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 Lafadzh Asmaul Husna. Aplikasi ini juga sudah bisa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[19] Muhammad Diko Tri Handoko, "Pembuatan Game edukasi Pengenalan Asma'ul Husna Berbasis Android", Vol.4 No.3 (2020) https://doi.org/10.29407/inotek.v4i3.80

dirancang atau digunakan oleh setiap pengguna untuk mempelajari Asmaul Husna dan aplikasi ini sudah dirancang untuk bisa menghafal ayat-ayat Asmaul Husna.

Adapun beberapa penelitian terdahulu yaitu penelitian Game edukasi yakni tentang pengenalan huruf Hijaiyah. Pengenalan ini dapat mengembangkan ingatan pada anak untuk menghafal dan membaca dengan cara bermain dan belajar.

Dari latar belakang diatas penulis membuat aplikasi yang dapat membantu dan mempermudah masyarakat untuk dapat jauh lebih mudah mengenal Asma'ul Husna. Dan dari penelitian ini memanfaatkan perkembangan teknologi smartphone berbasis android yang sedang berkembang saat ini. Penelitian ini juga mengharapkan agar aplikasi ini mampu manarik kembali minat ummat Islam untuk mempelajari Asmaul Husna.[11]

4. Skripsi yang berjudul : "*Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Patra Mandiri Plaju Palembang"*ditulis oleh Licia Sin Vuspa penelitian ini memiliki kesamaan dalam variabel yakni sama-sama meneliti suatu media pembelajaran untuk mengetahui pengaruhnya terhadap motivasi belajar siswa. Namun memiliki perbedaan penggunaan dalam bentuk video dan penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen *(experimental method)*, Metode penelitian eksperimen adalah penelitian yang digunakan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[20] Muhammad Diko Tri Handoko, "Pembuatan Game edukasi Pengenalan Asma'ul Husna Berbasis Android", Vol.4 No.3 (2020) https://doi.org/10.29407/inotek.v4i3.80

untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan. Prosedur penelitian dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, serta tahap pelaporan.

5. Jurnal yang berjudul : *"Penerapan Media Schoology untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Bojong Pekalongan"* ditulis oleh Waginah Dwi Nuryaningsih jurnal pedagogy, 2021. Metode Penelitian yang dilakukan peneliti ialah penelitian pengembangan dengan menggunakan penelitian eksperimen semu dengan *pretest-postests control group design.* Penelitian ini berisikan tentang penerapan media schoology untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Persamaan dari penelitian ini adalah memiliki variable yang sama yakni meningkatkan motivasi dan hasil belajar. Adapun perbedaannya yakni penelitian ini merupakan penelitian eksperimen dan menerapkan media pembelajaran yang berbeda.[12]

Tabel 2.1
Kajian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Persamaan	Perbedaan
1.	Faizal Yusriel Habibie	Pengembangan media pembelajaran game edukasi untuk belajar mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari	• Menggunakan Media Pembelajaran menggunakan Game Edukasi	• Menggunakan kompetensi Hidrolik • Variabel yang dituju Mandiri

[12] Waginah Dwi Nuryaningsih "Penerapan Media Schoology untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Bojong Pekalonga" *Jurnal Pedagogy.* Vol 8. No 1 (2021): 17. https://doi.org/10.33394/jp..v8il.3161

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

2.	Jessi Adirachman	Pengembangan Game Edukasi Tebak Asmaul Husna Menggunakan Algoritma Horspool	• Menggunakan Game Edukasi • Menggunakan Materi Asmaul Husna	• Menggunakan Algoritma Horspool
3.	Muhammad Diko Tri Handoko	Pembuatan Game edukasi Pengenalan Asma'ul Husna Berbasis Android	• Menggunakan game edukasi • Menggunakan media pembelajaran • Pengenalan Asmaul Husna	• Berbasis Android
4.	Licia Sin Vuspa	Pengaruh Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fikih di MTs Patra Mandiri Plaju Palembang	• Menggunakan media pembelajaran	• Variabel terikat yakni tentang motivasi belajar siswa • Menggunakan materi Fiqih
5.	Waginah Dwi Nuryaningsih	Penerapan Media Schoology untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Bojong Pekalongan	• Menggunakan Media Pembelajaran	• Menggunakan materi Bahasa Indonesia • Variabel terikat tentang motivasi belajar siswa

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Berdasarkan penelitian terdahulu degan yang sekarang dengan penelitian skripsi yang pertama yang ditulis oleh Faizal Yozril Nurhabibie perbedaanya variabel yang dituju belajar mandiri karena peneli dan persamaannya tentang menggunakan media pembelajaran game edukasi, penelitian terdahulu kedua Jessi Adirachman persamaannya adalah

menggunakan Game edukasi dan menggunakan materi Asmaul Husna, perbedaan dari peneliti kedua yakni menggunakan Algoritma Horspool.

Penelitian terdahulu yang ketiga yakni persamaannya adalah menggunakan game edukasi, menggunakan media pembelajaran dan pengenalan Asmaul Husna, perbedaan ketiga dari penelitian terdahulu dan sekarang adalah menggunakan berbasis Android. Persamaan penelitian terdahulu keempat dengan yang sekarang adalah sebagai media pembelajaran dan perbedaanya adalah media yang digunakan pada pnelitian terdahulu yakni berbentuk video, variabel terikat yakni motivasi belajar siswa, dan menggunakan materi Fiqih.

Persamaan penelitian terdahulu yang kelima adalah menggunakan media pembelajaran dan perbedaannya yakni menggunakan materi variabel dan juga variabel yang digunakan yakni variabel motivasi belajar siswa.

B. Kajian Teori

Pada bagian ini, peneliti memaparkan teori yang digunakan untuk menjelaskan masalah masalah penelitian membangun kerangka pikir dan mengembangkan pedoman penelitian.[13]

1. Pengembangan Media

a. Media

Kata "Media" berasal dari kata latin yang merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Kata itu secara harfiah berarti perantara atau pengantar tetapi sekarang kata itu digunakan, baik untuk jamak maupun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[13] Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah,* (Jember, UIN Khas Jember Press, 2021) 68

mufrad. Media pembelajaran dalam arti sempit berarti komponen bahan dan komponen alat dalam sistem pembelajaran. Sedangkan dalam arti luas, media berarti pemanfaatan secara maksimum semua komponen sistem dan sumber belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu.[14]

Media pembelajaran adalah adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa penilaian setelah mengikuti proses pembelajaran dengan menilai pengetahuan, sikap, ketrampilan pada diri siswa dengan adanya perubahan tingkah laku. Media pembelajaran berfungsi sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa untuk memperoleh pesan dan informasi yang berikan oleh guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan bagi siswa.[15]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Menurut Hamidjojo yang dimaksud media ialah semua bentuk perantara yang digunakan penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai kepada penerima. Sedangkan menurut McLuhan memberikan batasan yang intinya bahwa media sarana yang disebut saluran, karena pada hakekatnya media telah memperluas dan memperpanjang kemampuan

[14] M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa" *Jurnal Teknologi Pendidikan,* Vol 1. No 2. (2013): 97. http://dx.doi.org/10.800/jtp.kw.vln2.p95--105

[15] Teny Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Misykat,* vol 3. No 1. (2018) 171. http://dx.doi.org/10.33511/misykat

manusia untuk merasakan, mendengar dan melihat dalam batas, jarak dan waktu tertentu, kini dengan adanya media, batas-batas tersebut hampir tidak ada. Selanjutnya, Blacks dan Horalsen berpendapat bahwa media adalah saluran komunikasi yang digunakan untuk membawa atau menyampaikan suatu pesan, dimana medium itu merupakan jalan atau alat dengan mana suatu pesan berjalan antara komunikator ke komunikan.

b. Prinsip Media Pembelajaran

Setelah kita menentukan pilihan media yang akan kita gunakan, maka pada akhimya kita dituntut untuk dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran. Media yang baik, belum tentu menjamin keberhasilan belajar pebelajar jika kita tidak dapat menggunakannya dengan baik. Untuk itu, media yang telah kita pilih dengan tepat harus dapat kita manfaatkan dengan sebaik mungkin sesuai prinsip-prinsip pemanfaatan media. Ada beberapa prinsip umum yang perlu kita perhatikan dalam pemanfaatan media pembelajaran, yaitu :

1) Setiap jenis media, memiliki kelebihan dan kelemahan Tidak ada satu jenis media yang cocok untuk semua proses pembelajaran dan dapat mencapai semua tujuan belajar. lbaratnya, tak ada satu jenis obat yang manjur untuk semua jenis penyakit. Jadi kita sebagai calon pendidik benar-benar harus pintar dalam memilih media pembelajaran agar peserta didik bisa menerima materi secara maximal.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2) Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan Namun harap diingat, bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam suatu kegiatan pembelajaran, justru akan membingungkan pebelajar dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karena itu gunakan media seperlunya, jangan berlebihan.

3) Penggunaan media harus dapat memperlakukan pembelajaran secara aktif. Lebih baik menggunakan media yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh pebelajar daripada media canggih namun justru membuat pebelajar kita terheran-heran pasif. Dan dalam pemilihan media pembelajaran selain memerhatikan materi yang cocok disisi lain kita juga harus menyesuaikan dengan kemampuan peserta didik yang akan kita ajar.

2. Game Edukasi

a. Pengertian Game

Game juga merupakan sesuatu yang digunakan untuk bermain yang dimainkan dengan aturan tertentu. Dalam sebuah permainan ada yang kalah dan juga ada yang menang. Game juga merupakan permainan yang menggunakan media elektronik berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar para pemain bisa mendapatkan kepuasan batin saat bermain dengan sebuah bentuk dan cara main yang berbeda-beda. Dunia pendidikan tentunya sangat mengharapkan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

kehadiran game yang bermutu tiggi dan bermanfaat untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Game dapat dimainkan dengan satu orang maupun berkelompok. Game dapat d`imainkan pada semua usia tetapi setiap game memiliki batasan usia terentu untuk dapat mengaksesnya. Game merupakan kata yang berasal dari bahasa ingris dimana arti dari game yaitu permainan. Game edukasi merupakan permainan yang dikemas untuk merangsang daya pikir dan termasuk salah satu cara untuk melatih meningkatkan konsentrasi penggunanya.[16]

b. Pengertian Game Edukasi

Game Edukasi juga merupakan sebuah game Software yang berisikan permainan yang mendidik dan mengajar dengan media digital. Dengan game edukasi akan lebih mudah memberikan pemahaman khususnya untuk peserta didik. Pada saat ini banyak juga pelajar dan anak-anak di Indonesia yang sangat kecanduan bermain game yang tidak mendidik. Sehingga dapat merusak mental dan pengetahuan diri anak-anak tersebut. Bahkan mereka menghabiskan waktunya sampai sehari penuh untuk bermain game.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Perlu diketahui bahwasanya pada saat ini teknologi sudah semakin berkembang dan maju bahkan peserta didik sudah paham betul terhadap teknologi terutama game. Bahkan, mereka lebih tertarik terhadap game ketimbang dengan membaca buku dan belajar. Oleh

[16] Aji Suditomo, "Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android Untuk Pelajar", *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika,* vol 5. No 2, (2021): 22.http://dx.doi.org/10.30829/algoritma.v5i2.10262

karena itu, alasan peneliti mengambil judul pengembangan game edukasi sebagai media pembelajaran itu karena peserta didik mau dan tertarik terhadap pembelajaran khususnya materi tentang Asmaul Husna.

3. Quick App Ninja Sebagai Aplikasi Pembuatan Game

a. Quick App Ninja

Quick App Ninja adalah pembuat aplikasi game dengan template yang memungkinkan Anda membuat kuis dengan mudah, Anda menghasilkan uang dari iklan yang ditampilkan di game yang anda ciptakan. Anda tidak memerlukan keahlian khusus atau pengetahuan coding dan Bangun permainan melalui wizard game drag-n-drop yang mudah dan intuitif. Quick App Ninja ini adalah aplikasi yang digunakan untuk pembuatan Game media pembelajaran. Karena dengan pembuatannya tanpa coding sehinga siapapun bisa membuatnya dengan adanya niat dan juga aksesnya yang mudah untuk peserta didik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Karakteristik Quick App Ninja

1) Konten Multi Bahasa

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

2) 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.

3) Paket Media

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

4) Pembangunan Ikon

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

5) 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.

6) Terjemahan Konten

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

7) Desainnya Unik

Desain yang dibuat untuk game bisa disesuaikan dengan elemen permainan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Pendidikan Agama Islam

a. Pengertian

Pendidikan Agama Islam adalah upaya sadar dan terencana dalam menyiapkan peserta didik untuk mengenal, memahami, menghayati, sehingga mengimani, bertaqwa dan berakhlaq mulia dalam mengamalkan ajaran Islam dan sumber utamanya yaitu kitab suci Al-Qur'an dan Hadits, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran latihan serta penggunaan pengalaman.[17]

Pendidikan Agama Islam disekolah atau Madratsah bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan keimanan melalui pemberian dan pemupukan pengetahuan, penghayatan serta pengalaman peserta didik tentang agama Islam sehingga menjadi manusia muslim yang terus berkembang dalam hal keimanan, ketakwaannya, berbangsa dan bernegara, serta untuk dapat melanjutkan ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi.[18]

Tujuan pendidikan Agama Islamtersebut merupakan turunan dari tujuan pendidikan nasional dalam UUSPN (UU NO 26 Tahun 2003), berbunyi "Pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Es, berakhlaq mulia, sehat,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[17] Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2014, Cet. Ke-2), 11-12

[18] Abdul Majid dan Dian Andayani, *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasu Kurikulum 2004*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006, Cet. Ke-6), 135

berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.[19]

Ada beberapa macam materi di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam seperti berbusana Muslim dan Muslimah merupakan cermin kepribadian dan Keindahan diri, kemudian tentang Al-Qur'an dan Hadits, meneladani perjuangan dakwah Nabi, Meniti hidup denga Kemuliaan, malaikat selalu bersamaku, hikmah ibadah Haji zakat dan wakaf, menjaga martabat manusia dengan menjauhi pergaulan bebas dan zina dan Asmaul Husna. Dan materi yang akan kita buat yakni tentang Asmaul Husna.

Asmaul Husna adalah salah satu materi dikelas X semester 1 untuk pembuatan media pembelajaran. Alasan penelitia mengambil materi ini adalah karena sering terjadi peserta didik kesusahan dalam menghafal kan asmaul husna. Oleh karena itu, dengan adanya media pembelajaran ini untuk mempermudah dan menyenangkan bagi peserta didik dalam menghafalkan Asmaul Husna.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

b. Ruang Lingkup Pendidikan Agama Islam

Ruang lingkup pendidikan agama islam, yaitu : Al-Qur'an dan Hadits, Aqidah Akhlaq, Fiqih dan Sejarah Kebudayaan Islam. Karakteristik masing-masing aspek mata pelajaran PAI yaitu sebagai berikut :

[19] Abdul Majid, *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*, (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2014, Cet. Ke-2), 16-17

1) Al-Qur'an dan Hadits

Menekankan pada kemampuan baca tulis yang baik dan benar, memahami makna secara tekstual dan konstektual, serta mengamalkan kandungannya dalam kehidupan sehari-hari.

2) Aqidah Akhlak

Menekankan pada kemampuan memahami dan mempertahankan keyakinan dan keimanan yang benar serta mengamalkan serta mengamalkan nilai-nilai akhlaq terpuji dan menjauhi akhlaq tercela dalam sehari-hari.

3) Fiqih

Menekankan pada kemampuan cara melaksanakan ibadah dan muamalah yang baik dan benar.

4) Sejarah Kebudayaan Islam

Menekankan pada kemampuan mengambil ibrah atau contoh/pelajaran dari peristiwa sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, IPTEK, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

5. Ingatan kognitif

a. Pengertian Kognitif

Dalam kehidupan sehari-hari istilah kognitif sering dibaca dan didengar. Kognitif adalah bagian dari taksonomi pendidikan yang meliputi kognitif, afektif dan psikomotor. Dari aspek tenaga pendidik

misalnya. Seorang guru diharuskan memiliki kemampuan bidang kognitif. Artinya guru tersebut harus memiliki kemampuan intelektual, seperti penguasaan materi. perkuliahan, pengetahuan mengenai cara mengajar, pengetahuan cara menilai siswa dan sebagainya. Teori kognitif lebih menekankan bagaimana proses atau upaya untuk mengoptimalkan kemampuan aspek rasional yang dimiliki oleh orang lain. Oleh sebab itu kognitif berbeda dengan teori behavioristik, yang lebih menekankan pada aspek kemampuan perilaku yang diwujudkan dengan cara kemampuan merespons terhadap stimulus yang datang kepada dirinya.

Menurut Sternberg Cognitive ability / intelligence: " Adaptive behavior of the individual usually characterized by some element of problem solving and directed by cognitivive procesess and operations" Tingkah laku adaptif dari individu yang umumnya didasari oleh beberapa elemen pemecahan masalah dan diarahkan oleh proses kognitif dan pengoperasiannya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Piaget berpandangan bahwa perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Dengan makin bertambahnya umur seseorang, maka makin komplekslah susunan sel syarafnya dan makin meningkat pula kemampuannya. Ketika individu berkembang menuju kedewasaan, akan mengalami adaptasi biologis dengan lingkungannya yang akan menyebabkan adanya perubahan-

perubahan kualitatif didalam struktur kognitifnya. Piaget tidak melihat perkembangan kognitif sebagai sesuatu yang dapat didefinisikan secara kuantitatif. Ia menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif.[20]

Perkembangan kognitif merupakan suatu perubahan dari suatu keadaan seimbang ke dalam keseimbangan baru. Setiap tahap perkembangan kognitif mempunyai bentuk keseimbangan tertentu sebagai fungsi dari kemampuan memecahkan masalah pada tahap itu. Ini berarti penyeimbangan memungkinkan terjadinya transformasi dari bentuk penalaran sederhana ke bentuk penalaran yang lebih komplek, sampai mencapai keadaan terakhir yang diwujudkan dengan kematangan berfikir orang dewasa.

b. Unsur-unsur Kognitif

Cognitive ability mencakup 3 unsur yaitu:

1) The ability to deal with abstraction. Kemampuan menghadapi masalah abstrak seperti gagasan, simbol, hubungan, konsep, prinsip.
2) The ability to solve problem. Menangani situasi baru, tidak sekedar membuat respon terlatih terhadap situasi yang sudah dikenal (familiar).
3) The ability to learn Terutama memahami dan menggunakan simbol-simbol abstrak seperti simbol verbal dan lain-lain. Dalam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[20] Asri Budiningsih, Belajar dan Pembelajaran. (Yogyakarta, Rineka Cipta, 2004), 36

ranah kognitif, proses berpikir memiliki beberapa tingkatan dari yang paling sederhana hingga paling kompleks. Bloom dalam Syaiful membagi ranah kognitif menjadi beberapa tahapan, yaitu: Pengetahuan, Pemahaman, Penerapan, Analisis, Sintesis, Evaluasi.[21]

c. Teori Kognitif Pieget

Menurut Piaget dalam susie M. Hill, perkembangan kognitif mempunyai empat aspek, yaitu kematangan, sebagai hasil perkembangan susunan syaraf; pengalaman, yaitu hubungan timbal balik antara orgnisme dengan dunianya, interaksi sosial, yaitu pengaruh-pengaruh yang diperoleh dalam hubungannya dengan lingkungan sosial, dan ekuilibrasi, yaitu adanya kemampuan atau sistem mengatur dalam diri organisme agar dia selalu. mampu mempertahankan keseimbangan dan penyesuaian diri terhadap lingkungannya.

1) Kematangan

Kematangan sistem syaraf menjadi penting karena memungkinkan anak memperoleh manfaat secara maksimum dari pengalaman fisik. Kematangan membuka kemungkinan untuk perkembangan sedangkan kalau kurang hal itu akan membatasi secara luas prestasi secara kognitif. Perkembangan berlangsung dengan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[21]Syaiful Sagala, Konsep dan Makna Pembelajaran, (Bandung, Alfabeta, 2010) , 33

kecepatan yang berlainan tergantung pada sifat kontak dengan lingkungan dan kegiatan belajar sendiri.

2) Pengalaman

Interaksi antara individu dan dunia luar merupakan sumber pengetahuan baru, tetapi kontak dengan dunia fisik itu tidak cukup untuk mengembangkan pengetahuan kecuali jika intelegensi individu dapat memanfaatkan pengalaman tersebut.

3) Interaksi Sosial

Lingkungan sosial termasuk peran bahasa dan pendidikan, pengalaman fisik dapat memacu atau menghambat perkembangan struktur kognitif.

4) Ekuilibrasi

Proses pengaturan diri dan pengoreksi diri (ekuilibrasi), mengatur interaksi spesifik dari individu dengan lingkungan maupun pengalaman fisik, pengalaman sosial dan perkembangan jasmani yang menyebabkan perkembangan kognitif berjalan secara terpadu dan tersusun baik.[22]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Piaget dalam Nur berpendapat seorang anak maju melalui empat tahap perkembangan kognitif, antara lahir dan dewasa, yaitu : tahap sensori motor, pra operasional, operasi kongkrit, dan operasi formal. Kecepatan perkembangan tiap individu melalui urutan tiap tahap ini berbeda dan tidak ada individu yang melompati salah satu

[22] M. Fajrul Hadi, Kognitif Menurut Jean Piaget, https://www.academia.edu/8737730/kognitif_menurut_jean_piaget diakses tanggal 26 septemeber 2022

dari tiap tahap tersebut. Tiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan-kemampuan intelektual baru yang memungkinkan orang memahami dunia dengan cara yang semakin kompleks. Perkembangan sebagian bergantung pada sejauh mana anak aktif dengan lingkungan. Hal ini mengindikasikan bahwa lingkungan di mana anak belajar sangat menentukan proses perkembangan kognitif anak.

Pola perilaku atau berpikir yang digunakan anak-anak dan orang dewasa dalam menangani objek-objek di dunia disebut skemata. Pengamatan mereka terhadap suatu benda mengatakan kepada mereka sesuatu hal tentang objek tersebut. Karena manusia secara genetik sama dan mempunyai pengalaman yang hampir sama mereka dapat diharapkan untuk bersungguh sungguh memperlihatkan keseragaman dalam perkembangan kognitif mereka. Karena itu dia mengembangkan empat tahap tingkatan perkembangan kognitif yang akan terjadi selama masa kanak-kanak sampai remaja, yaitu: sensorimotor (0-2 tahun), praoperasional (2-7 tahun), operasional (7-11 tahun), operasional formal (11-dewasa). Menurut piaget perkembangan manusia melalui empat tahap perkembangan kognitif dari lahir sampai dewasa. Setiap tahap ditandai dengan munculnya kemampuan intelektual baru dimana manusia mulai mengerti dunia yang bertambah kompleks.[23]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[23] Sri Siti Wuryani Djiwandono, Psikologi Pendidikan, (Jakarta, Grasindo, 2008), 12

1) Periode sensorimotor (usia 0-2 tahun)

Bagi anak yang berada pada tahap ini, pengalaman diperoleh melalui fisik (gerakan anggota tubuh) dan sensori (koordinasi alat indra). Pada mulanya pengalaman itu bersatu dengan dirinya, ini berarti bahwa suatu objek itu ada bila ada pada penglihatannya. Perkembangan selanjutnya ia mulai berusaha untuk mencari objek yang asalnya terlihat kemudian menghiang dari pandangannya, asal perpindahanya terlihat. Akhir dari tahap ini ia mulai mencari objek yang hilang bila benda tersebut tidak terlihat perpindahannya. Objek mulai terpisah dari dirinya dan bersamaan dengan itu konsep objek dalam struktur kognitifnya pun mulai dikatakan matang. Ia mulai mampu untuk melambungkan objek fisik ke dalam symbol- simbol, misalnya mulai bisa berbicara meniru suara kendaraan, suara binatang, dan lain sebagainya.

2) Periode praoperasional (usia 2-7 tahun).

Tahap ini adalah tahap persiapan untuk pengorganisasian operasi konkrit. Pada tahap ini pemikiran anak lebih banyak berdasarkan pada pengalaman konkrit daripada pemikiran logis, sehingga jika ia melihat objek-ojek yang kelihatannya berbeda, maka ia mengatakanya berbeda pula. Pada tahap ini anak masih berada pada tahap pra operasional belum memahami konsep kekekalan (conservation), yaitu kekekalan panjang, kekekalan materi, luas, dan lain sebagainya. Selain dari itu, cirri-ciri anak pada tahap ini

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

belum memahami dan belum dapat memikirkan dua aspek atau lebih secara bersamaan.

3) Periode operasional konkrit (usia 7-11 tahun)

Pada umumnya anak-anak pada tahap ini telah memahami operasi logis dengan bantuan benda benda konkrit. Kemampuan ini terwujud dalam memahami konsep kekekalan, kemampuan untuk mengklasifikasikan dan serasi, mampu memandang suatu objek dari sudut pandang yang berbeda secara objektif. Anak pada tahap ini sudah cukup matang untuk menggunakan pemikiran logika, tetapi hanya objek fisik yang ada saat ini (karena itu disebut tahap operasional konkrit). Namun, tanpa objek fisik di hadapan mereka, anak-anak pada tahap ini masih mengalami kesulitan besar dalam menyelesaikan tugas-tugas logika.

4) Periode operasional formal (usia 11 tahun sampai dewasa).

Anak pada tahap ini sudah mampu melakukan penalaran dengan menggunakan hal-hal yang abstrak dan menggunakan logika. Penggunaan benda-benda konkret tidak diperlukan lagi. Anak mampu bernalar tanpa harus berhadapan dengan dengan objek atau peristiwa berlangsung. Penalaran terjadi dalam struktur kognitifnya telah mampu hanya dengan menggunakan simbol-simbol, ide-ide, astraksi dan generalisasi. Ia telah memiliki kemampuan-kemampuan untuk melakukan operasi-operasi yang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

menyatakan hubungan di antara hubungan-hubungan, memahami konsep promosi.[24]

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[24] Sokhibul Arifin, "Perkembangan kognitif Manusia dalam Perspektif Psikologi dan Islam", *Jurnal Pendidikan Islam*, Vol. 5 No. 1 (2016): 57. http://dx.doi.org/10.30651/td.v5i1.350

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan atau Research and Development. Pengembangan Research and Development adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji kefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsidi masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi dimasyarakat luas, maka diperlukan penelitian ini untuk menguji kefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal/bertahap.

Penelitian Pengembangan atau Research and Development (R & D) saat ini merupakan salah jenis penelitian yang banyak dilakukan karena mengingat pentingnya pengembangan ilmu pengetahuan untuk memberikan kemudahan bagi setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Pengertian Penelitian Pengem bangan atau Research and Developm ent (R&D) sering diartikan sebagai suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada (Sugiyono, 2010). Penelitian pengembangan model dengan media interaktif bisa dilakukan juga secara online (Effendi, & Hendriyani., 2018). Salah satu jenis penelitian yang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

dapat menjadi penghubung atau pemutus kesenjangan antara penelitian dasar dengan penelitian terapan yaitu penelitian pengembangan.

Produk dalam konteks ini adalah tidak selalu berbentuk hardware (buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas dan laboratorium) (Latief, 2009), tetapi bisa juga perangkat lunak (software) seperti program untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model- model pendidikan, pembelajaran pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen dan lainnya. Produk juga berupa pemebelajaran online yang dibuat (Yasa, 2018).[25]

Langkah-langkah dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan Borg & Gall. Dalam model pengembangan, Borg & Gall memuat panduan sistematika langkah-langkah yang dilakukan oleh peneliti agar produk yang dirancangnya mempunyai standar kelayakan. Langkah-langkah sistematika tersebut bukanlah hal baku yang harus diikuti, langkah yang diambil bisa disesuaikan dengan kebutuhan pengembang. (Borg & Gall dalam Sutopo, 2009).Alasan pemilihan model Borg & Gall didasari oleh kesamaan karakteristik langkah-langkah penelitian dan pengembangan model Borg & Gall yang bertujuan meningkatkan keterampilan guru pada klass spesifik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[25] Sugar Wanto, "Kupas tuntas Penelitiaan Pengembangan Model Borg &Gall" *Jurnal Pkm dan Ilmu Kependidikan*, Vol. 3 No. 1. (2020) 47 http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340

1. Penelitian dan pengumpulan informasi

   Dalam langkah ini antara lain meliputi analisis kebutuhan, review literatur, penelitian dalam skala kecil, persiapan membuat laporan yang terkini.

2. Melakukan Perencanaan

   Dalam langkah ini yang meliputi, pendefinisian keterampilan yang harus dipelajari, perumusan tujuan, penentuan urutan pembelajaran, dan uji coba kelayakan (dalam skala kecil).

3. Mengembangkan produk awal

   Mengembangkan produk awal yang meliputi penyiapan materi pembelajaran, prosedur/penyusunan buku pegangan, dan instrumen evaluasi.

4. Uji coba awal

   Pengumpulan data dengan wawancara, observasi, kuesioner. Hasilnya selanjutnya dianalisis.

5. Melakukan revisi utama

   Melakukan revisi utama terhadap produk didasarkan pada saran-saran pada uji coba.

6. Uji coba lapangan

   Melakukan uji coba lapangan utama, dilakukan pada 5 s.d 15 sekolah dengan 30 – 100 subjek. Data kuantitatif tentang performance subjek sebelum dan sesudah pelatihan dianalisis. Hasil dinilai sesuai dengan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

tujuan pelatihan dan dibandingkan dengan data kelompok kontrol bila mungkin.

7. Melakukan revisi terhadap produk yang siap dioperasionalkan, berdasarkan dari saran-saran dari uji coba.

8. Melakukan Uji coba operasional

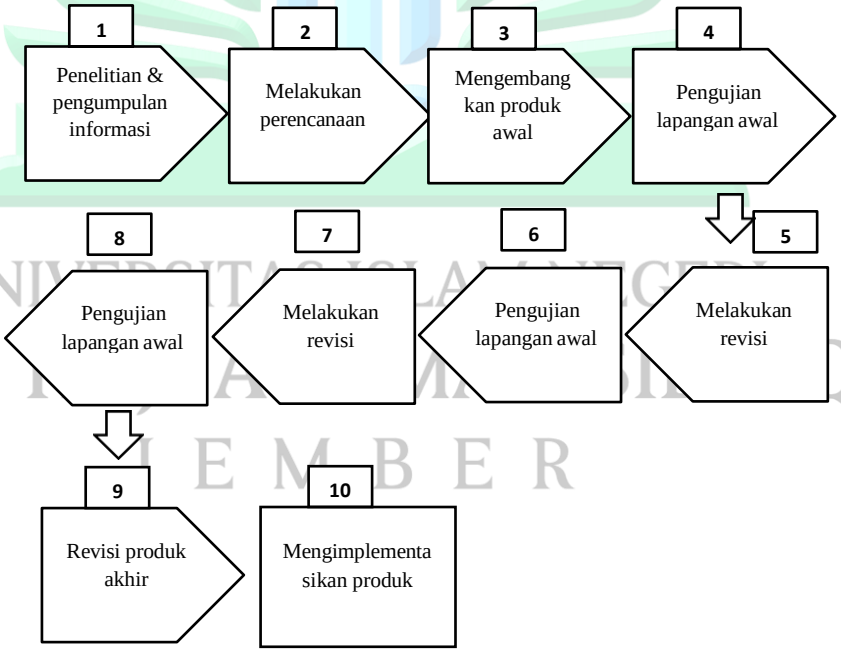
Dilakukan pada 10 s.d 30 sekolah dengan 40 s.d 400 subjek. Data wawancara, observasi, dan kuesioner dikumpulkan dan dianalisis.

9. Revisi Produk Akhir

Revisi produk akhir berdasarkan saran dari uji lapangan

10. Mendesiminasikan dan mengimplementasikan produk.

Membuat laporan mengenai produk pada pertemuan profesional dan pada jurnal-jurnal.[26]



Gambar 3.1 Langkah-langkah penelitian Borg and Gall

[26] Sugiyono, "*Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*", (Bandung:Alfabeta, 2019). 36

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Prosedur pengembangan memaparkan langkah-langkah yang ditempuh oleh peneliti dalam membuat produk. Prosedur pengembangan secara tidak langsung akan memberi petunjuk bagaimana langkah prosedur yang dilalui sampai produk yang akan dispesifikasi. Sesuai dengan model pengembangan yang digunakan, prosedur pengembangan yang ditempuh terdiri dari enam langkah, yaitu :

1. Penelitian dan Pegumpulan Informasi
2. Melakukan perencanaan
3. Mengembangkan produk awal
4. Pengujian validasi
5. Melakukan revisi utama
6. Melakukan uji coba kelompok kecil
7. Melakukan revisi produk
8. Melakukan uji lapangan
9. Melakukan revisi produk

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI AC DIQ
J E M B E R

Gambar 3.2 Prosedur yang digunakan pengembang

Penelitian ini dirancang dengan menggunakan model pengembangan pembelajaran Game edukasi berbasis Quick App Ninja. Pada model media

pembelajaran game edukasi Asmaul Husna ini mengunakan model penelitian pengembangan Borg and Gall.

Langkah-langkah di atas dijelaskan sebagai berikut.

1. Pengumpulan Informasi atau Perencanaan

   Langkah awal dalam pengembangan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja dengan mengkaji dikelas, dengan mengetahui apakah pengembangan game edukasi dibutuhkan oleh peserta didik. Pada tahap ini pengembang mengadakan observasi serta wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam.

   Dari hasil wawancara ini diperoleh informasi bahwa guru Pendidikan Agama Islam tidak menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Mayoritas para guru Pendidikan Agama Islam yang ada hanya mengandalkan buku teks dan buku kerja siswa. Metode yang diterapkan juga monoton dan konvensional yaitu metode ceramah, tanya jawab dan penugasan sehingga suasana belajar kurang efektif serta kurang menarik. Dari hasil observasi dan wawancara tersebut ditetapkan bahwa perlu diadakan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Jember yang pada hal ini berupa game edukasi agar pembelajaran mengajar lebih efektif dan menarik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Pengembangan Produk

Dalam pengembangan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja ini, peneliti memilih pengembangan dari Borg and Gall, dengan alasan sebagai berikut :

a. Model pengembangan Borg and Gall merupakan model yang mengembangkan sebuah media dan meningkatkan keterampilan guru pada klas spesifik.
b. Langkah-langkah pengembangannya sederhana dan mudah dilaksanakan di lapangan.
c. Urutan setiap langkah nya tersusun secara sistematis sehingga dalam pelaksanaan langkahnya lebih terkontrol dengan baik
d. Penghematan waktu, biaya dan tenaga sehingga menguntungkan bagi peneliti dalam melakukan uji coba produk dilapangan.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dalam pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produksi yang dihasilkan. Dalam kegiatan ini perlu dikemukakan secara berurutan tentang tinjauan Ahli media, ahli materi, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan.

1. Tinjauan Ahli Media, Ahli Materi

Uji coba ahli dilakukan sebelum game edukasi di ujicobakan kepada peserta didik SMA Negeri 1 Jember. Hal ini dilakukan agar ahli media dan

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ahli materi dapat menilai dan menyarankan tentang peraikan produk yang sedang dikembangkan.

Untuk kegiatan pengembangan materi, peneliti meminta masukan kepada ahli materi terlebih dahulu, untuk mengetahui apakah materi yang telah dikembangkan itu sudah sesuai atau perlu adanya revisi. Kemudian kepada ahli media untuk meminta komentar mengenai desain dan kualitas game edukasi, apakah media yang dikembangkan tersebut sudah sesuai atau perlu adanya revisi.

2. Uji Coba Kelompok Kecil

Dari hasil validasi perorangan dapat diketahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk hasil pengembangan. Setelah dilakukan revisi, maka bisa dilanjutkan dengan melakukan uji coba kelompok kecil yang dilakukan dengan mengambil sampel sebanyak 6 orang siswa dengan pengambilan sampel secara acak yang digunakan untuk uji coba produk. Dengan demikian, bisa diketahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk Prosedur pelaksanaannya sama dengan uji coba perseorangan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Uji Coba Lapangan

Hasil dari uji coba perorangan, kelompok kecil, ahli media dan ahli materi apabila sesuai dengan tingkat kelayakan atau sesuai dengan kriteria yang ditetapkan. Langkah selanjutnya adalah uji coba lapangan atau kelompok sasaran yang dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jember.

Dalam pelaksanaannya materi disajikan dengan memanfaatkan modul yang sedang dikembangkan. Langkah awalnya yaitu siswa membaca pedoman penggunaan, siswa emahami indikator pencapaian hasil belajar, membaca materi dan kemudian mengisi lembar evaluasi yang diberikanoleh pengembang. Jika telah memahami dan menguasai materi bahan ajar, maka mampu mengisi lembar evaluasi dengan nilai diatas standar ketuntasan belajar minimum (SKM), maka siswa dikatakan berhasil. Dengan demikian, bahan ajar terbukti efektif jika diterapkan dalam pembelajaran pendidikan agama islam bagi siswa kelas X di SMA Negeri 1 Jember serta umumnya bagi semua siswa SMA kelas X. Kegiatan uji coba lapangan dimaksudkan untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan bahan ajar sebelum digunakan dalam lingkup yang sebenar - benarnya. Hasil data yang diperoleh dari hasil uji coba ini dianalisis dan digunakan untuk menyempurnakan keseluruhan pengembangan media bahan ajar mata pelajaran pendidikan agama islam bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Revisi

Melakukan kegiatan revisi atau perbaikan terhadap kekurangan hasil produksi pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X SMAN 1 Jember yang telah diujicobakan sehinga menghasilkan bahan ajar yang efektif dan menarik sehingga dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

5. Hasil Produksi

Hasil produk yang dikembangkan berbentuk sebuah game aplikasi yang menggunakan materi Asmaul Husna. Komponen yang termasuk dalam game edukasi tersebut yakni tentang materi Asmaul Husna beserta terjemahannya.

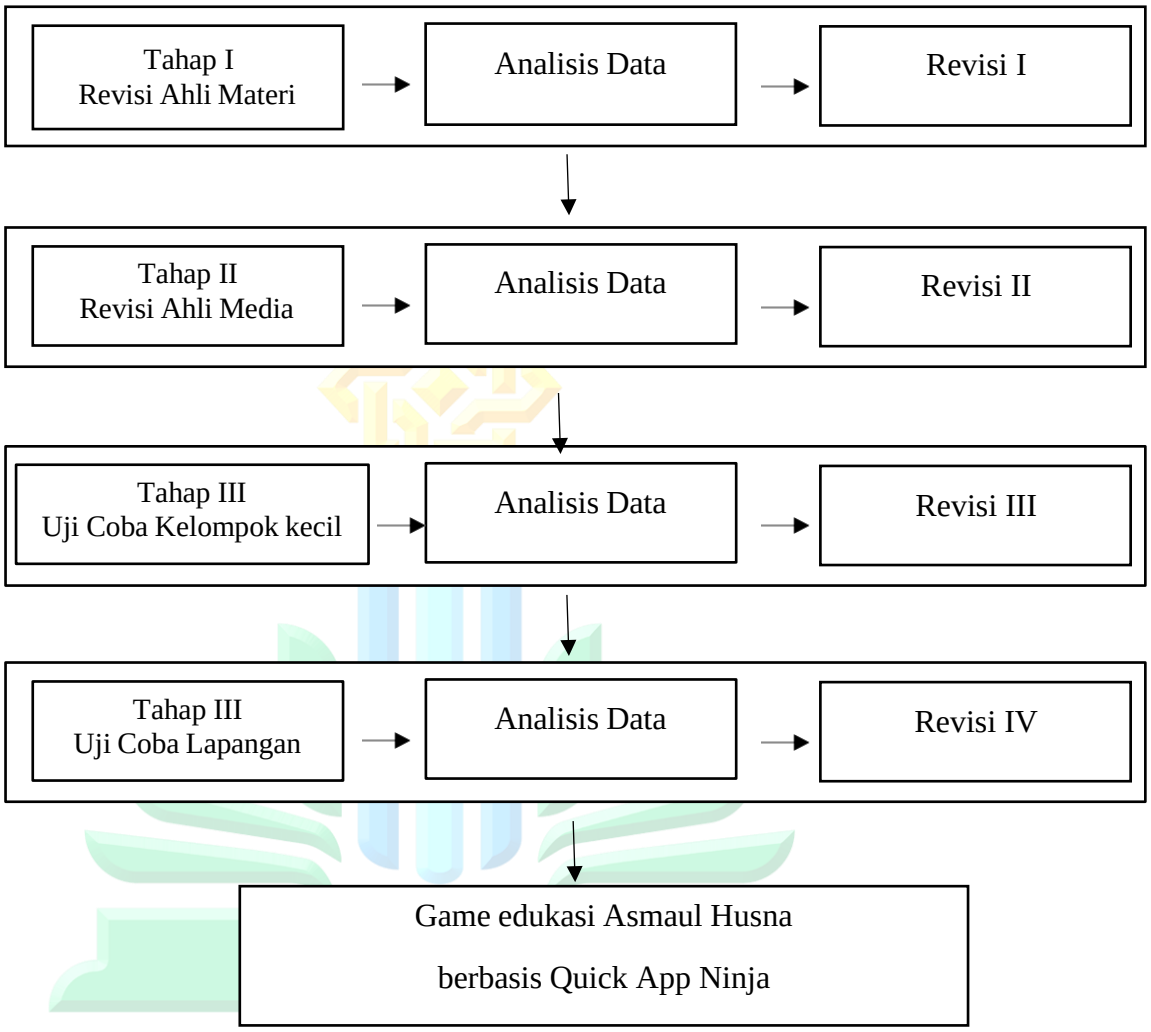
D. Uji Coba Produk Bahan Ajar

Pada tahap ini bertujuan untuk memvalidasi kemenarikan keefektifan produk hasil pengembangan berupa game edukasi Asmaul Husna kelas X SMA Negeri 1 Jember. Dalam bagian ini secara berurutan perlu dikemukakan: (1) desain uji coba, (2) subjek uji coba, (3) jenis data (4) instrumen pengumpulan data, dan (5) teknis analisis data.

1. Desain Uji Coba

Tahap uji coba produk pengembangan ini merupakan tahap dilaksankannya evaluasi formatif yang terdiri dari atas uji coba kelompok kecil (small group evaluation) dan uji coba (field evaluation). Tujuan dilakukannya tahap ini adalah untuk mengetahui tingkat kemenarikan dan keefektifan produk yang sedang dikembangkan sebelum produk digunkan oleh sasaran. Kegiatan uji coba produk dilakukan dengan rancangan sebagai uji coba berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R



Gambar 3.3 Desain Uji coba

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Subjek Uji Coba

a. Tinjauan Ahli Materi dan Ahli Media

Uji coba produk dalam pengembangan dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dipakai sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan daya tarik dari produksi yang dihasilkan. Hal ini dilakukan agar ahli media, ahli materi. Dapat menilai dan menyarankan tentang perbaikan produk yang sedang

dikembangkan untuk menghimpun data para ahli dilakukan konsultasi dan menggunakan kuesioner.

Untuk kegiatan pengembangan materi peneliti meminta masukan kepada ahli materi terlebih dahulu untuk mengetahui apakah materi yang telah dikembangkan itu sudah sesuai atau perlu adanya revisi. Kemudian kepada ahli media untuk meminta komentar mengenai desain dan kualitas bahan ajar, apakah media yang telah dikembangkan tersebut cocok atau perlu adanya revisi. . Oleh karena itu peneliti menunjuk dosen yang bernama Mudrikah, M.Pd sebagai Ahli media. Alasan peneliti menunjuk beliau karena adalah dosen produksi media pembelajaran di Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember, beliau juga menempuh Sarjana Magister. Dan adapun Ahli Materi, peneliti menunjuk salah dosen di Uin Khas Jember yakni bernama Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I.,M.Pd.I. Alasan peneliti meggunakan beliau karena beliau adalah dosen mata kuliah Masail Al-fikh pada saat peneliti menempuh pada semester 6. Beliau juga sudah menempuh pendidikan sarjana Dokter. Oleh karena itu, peneliti memilih beliau untuk sebagai Ahli Materi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Jenis Data

Data yang diungkap dalam tahap uji coba ini adalah :

a. Ketetapan isi game edukasi yang diperoleh oleh ahli materi

b. Ketetapan desain game edukasi yang diperoleh oleh ahli media

c. Kemenarikan game edukasi yang diperoleh dari guru PAI dan siswa kelas X SMA

d. Keefektifan penggunaan game edukasi untuk mencapai tujuan pembelajaran

Berdasarkan sifatnya, jenis data pada penelitian ini dikeleompokkan menjadi dua yaitu berupa data kualitatif. Data kualitataif dihimpun dari hasil penelitian, masukkan, tanggapan, kritik dan saran perbaikan melalui angket pertanyaan terbuka dan hasil observasi.

a. Ahli Materi

Menurut Ahli Materi setelah melakukan sebuah validator, maka yang point yang pertama yakni kemenarikan pengemasan desain cover dengan skor 5 yang berarti sangat baik, point yang kedua yakni tentang kejelasan identitas game edukasi dengan skor 4 layak dan menarik, point ketiga yakni tentang kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi dengan skor 5 yang berarti sangat baik, point keempat dengan skor 5 yakni berarti sangat mudah, point kelima ketepatan penempatan judul game edukasi dengan skor 5 yakni berarti sangat baik, point keenam yakni kesusaian gambar ilustri dengan skor 5 yakni sangat jelas. Point ketujuh tentang menempatkan gambar dalam terjemah yakni skor 4 dengan layak dan menarik, point kedelapan konsistensi penggunaan spasi dalam pengetikan dengan skor 5 yakni berarti sangat menarik, dan terakhir yakni point 9 tentang kejelasan tulisan atau pengetikan dengan skor 5 berarti sangat layak. Adapun

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

saran dari ahli materi yakni game pembelajaran bagi anak SMA tentu sangat menarik dan perlu terus dikembangkan karena pembelajaran yang medianya bagus dan asyik juga akan mendorong minat belajar siswa. Dan kesimpulannya adalah game bagi anak SMA akan menarik kalau disertai dengan gambar yang juga menarik anak SMA sekalipun senang dengan gambar-gambar yang menarik karena ini kaitannya dengan Asmaul Husna. Maka gambarnya juga bernilai religi. Selain itu, agar relevan dengan PAI.

b. Ahli Media

Menurut Ahli Media setelah melakukan sebuah validator, point yang pertama ialah kemenarikan pengemasan desain cover dengan skor 3 dengan hasil cukup baik, point kedua kejelasan identitas game edukasi dengan skor 3 dengan hasil cukup baik, point ketiga kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi dengan skor kurang baik, point keempat dengan kejelasan kegiatan siswa dengan skor 3 cukup baik, point kelima ketepatan penempatan judul game edukasi dengan skor 4 yakni menarik, point keenam dengan skor 4 yakni menarik, point ketujuh ketepata menempatkan gambar dalam terjemah dengan skor 3 yakni cukup baik karena masih ada beberapa yang belum selesai, point kedelapan tentang konsistensi penggunaan spasi dalam pengetikan yakni skor 5 sangat menarik karena sangaat sesuai, point kesembilan kejelasan tulisan dan pengetikan yakni dengan skor 4 yakni menarik karena sesuai. Adapun saran yang diberikan oleh ahli

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

media yakni perlu ditambahkan cover, petunjuk permainan, petunjuk tools, cek kolom dan huruf, suara perlu ditambah pada setiap level. Dan kesimpulannya adalah media sangat bagus dan menarik namun ada beberapa perbaikan yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan aplikasi tersebut.

Data kuantitatif dihimpun dengan menggunakan angket tertutup berupa penilaian produk secara umum dan tes pencapaian hasil belajar dengan menggunakan produk game edukasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam.

Data kuantitatif yang dikumpulkan melalui angket dan tes adalah penilaian dari ahli materi dan ahlimedia tentang ketepatan komponen game edukasi, desain produk game edukasi untuk mencapai tujuan Pendidikan Agama Islam, selanjutnya yakni untuk penilaian guru PAI dan peserta didik kelas X SMA Negeri 1 Jember terhadap kesesuaian dan kemenarikan game edukasi dan hasil tes belajar peserta didik dalam menggunakan game edukasi hasil pengembangan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1) Observasi

Observasi adalah sebuah pengamatan. Dalam hal ini observasi merupakan sebuah penilaian yang dilakukan melalui pengamatan terhadap siswa selama pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan untuk mengumpulkan data kuantitatif dan kualitatif sesuai dengan kompetensi yang dinilai.

Adapaun indikator yang perlu diamati selama proses pembelajaran untuk mengetahui tingkat ingatan kognitif peserta didik yang meliputi :

a) Kesiapan siswa mengikuti pembelajaran
b) Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran
c) Kelakuan siswa dalam menjawab soal-soal

2) Tes

Metode tes adalah seperangkat rangsangan (stimulus) yang diberikan kepada seseorang dengan maksud untuk mendapatkan jawaban yang dapat dijadikan dasar bagi penentu skor angka. Pada istilah lain juga merupakan sebuah saran dalam memperoleh skor peserta didik melalui pertanyaan atau soal.

Tes disini menentukan hasil belajar peserta didik dalam bentuk skor. Melalui media game edukasi berbasis quick app ninja, peneliti mampu melihat skor yang didapatkan siswa ketika mengerjakan beberapa soal-soal terkait pokok bahasan yang diajarkan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3) Angket

Angket atau sebuah kuesioner digunakan untuk memperoleh seberapa menarik peserta didik terhadap game edukasi terhadap media pembelajaran tersebut. Data ini sebagai penguat ketercapaian tingkat motivasibelajar siswa yang diharapkan.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengembangan game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini menggunakan instrumen berupa angket dan tes.Instrumen adalah alat atau fasilitas yang digunakan penelitian dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, sehingga mudah diolah (Arikunto,2006).

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk merekam pada umumnya secara kuantitatif keadaan dan aktivitas atribut psikolog. Pengembangan game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam ini menggunakan instrumen berupa Angket dan Tes.

a. Angket

Angket merupakan sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan responden dalam arti laporan pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui. Dalam penelitian ini, angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen bahan ajar, ketepatan materi, ketepatan sistematika, ketepatan perancangan atau desain, dan kemenarikan bahan ajar. Selanjutnya angket akan dianalisis untuk menentukan kelayakan game edukasi sekaligus dijadikan sebagai panduan dalam revisi produk untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Adapun angket yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1) Angket penilaian atau tanggapan dari ahli materi
2) Angket penilaian atau tanggapan dari ahli media

3) Angket penilaian atau tanggapan dari guru PAI kelas X SMAN 1 Jember

Instrumen angket yang digunakan adalah angket terbuka dan tertutup. Angket tertutup adalah angket yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Adapun bentuk angket penilaian menggunakan format rating scale terhadap produk yang dikembangkan. Isi angket tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kondisi atau keadaan bahan ajar pembelajaran.

Adapun pedoman rating scale, yaitu pilihan skala "1" bila sangat kurang baik/ sangat kurang layak/sangat kurang menarik/sangat kurang mudah/sangat kurang sesuai/ sangat kurang jelas, pilihan skala "2" bila kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik/kurang sesuai/ kurang tepat/kurang jelas, pilihan skala "3" bila cukup baik/cukup layak/ cukup menarik/cukup mudah/cukup sesuai/cukup tepat/cukup jelas, pilihan "4" bila baik/layak/menarik/mudah/sesuai/tepat/jelas, dan pilihan skala "5" bila sangat baik/sangat layak/sangat menarik/sangat mudah/sangat sesuai/sangat tepat/sangat jelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Peneliti menggunakan instrumen angket berjenis tertutup karena memiliki keuntungan bagi kedua belah pihak yakni pada peneliti sendiri dan responden. Keuntungan angket jenis tertutup bagi responden adalah mereka dapat mengisi dengan cepat dan praktis,

karena tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Keuntungan angket jenis tertutup bagi peneliti adalah memudahkan dalam menganalisis dan menginterprestasikan data.

Adapun pedoman dan kriteria skoring divisualisasikan dalam tabel berikut :

Skor	**Interprestasi**
90 - 100	Sangat Baik
80 – 89	Baik
70 – 79	Cukup Baik
60 - 69	Kurang Baik
< 60	Sangat Kurang Baik

Tabel 3.1 Skor angket

Sedangkan angket terbuka adalah angket yang memberi kesempatan penuh kepada responden untuk memberikan jawaban menurut pendapatnya. Digunakan angket jenis terbuka adalah untuk memberikan data kualitatif berupa masukan, saran dan komentar dari responden berkenaan dengan produk game edukasi yang dikembangkan.

b. Tes

Dalam penelitian ini digunakan tes sebagai salah satu instrumen penelitian. Tes berfungsi untuk menilai keefektifan dan melihat kemampuan peserta didik setelah menggunakan produk pengembangan.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang kongkret tentang keberhasilan game edukasi pembelajaran yang sudah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

diproduksi. Hasil yang diperoleh digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam memperbaiki game edukasi. Ada tiga teknik analisis data yang digunakan untuk mengola sebuah data hasil pengembangan yaitu, analisis isi, dan analisis deskriptif.

a. Analisis isi pembelajaran

Analisis isi dilakukan dengan analisis pengelompokkan untuk merumuskan tujuan pembelajaran PAI berdasarkan standar kompetensi serta menata organisasi isi pembelajaran. Hasil dari analisis ini kemudian dipakai sebagai dasar untuk mengembangkan game edukasi Asmaul Husna.

b. Analisis deskriptif

Pada tahap uji coba, data dihimpun menggunakan angket penelitian tertutup dan angket penilaian terbuka untuk memberikan kritik, saran, , masukan perbaikan. Sebagaimana diutarakan dalam poin 3, data-data yang terkumpul dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu: data kuantitatif yang berbentuk angka-angka dan data kualitatif yang berbentuk kata atau simbol.

Data kualitatif akan dianalisis secara logis dan bermakna, sedangkan data kuantitatif akan dianalisis dengan deskriptif presentase. Hasil analisis deskriptif ini digunakan untuk menentukan tingkat keefektifan dan kemenarikan produk pengembangan beruba game edukasi asmaul husna berbasis Quick App Ninja.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Kemenarikan dan keefektifan game edukasi diketahui melalui analisis uji coba yang dilakukan melalui beberapa tahap, yakni: 1) Review oleh ahli materi bidang studi, dan 2) uji coba lapangan terdiri dari seorang guru PAI dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember. Rumus untuk mengolah data tanggapan hasil uji coba per aspek adalah:

Rumus untuk mengolah data per kelompok item dan keseluruhan item

$$P : \frac{K}{\sum Ki} \times 100$$

P : Skor yang dicari

X : Jumlah keseluruhan jawaban responden dalam seluruh item

∑Xi : Jumlah keseluruhan nilai ideal dalam satu item

100 : Bilangan konstan

Pedoman untuk menginterprestasikan hasil analisis data, maka ditetapkan kriteria sebagai berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 3.2 Kriteria Analisis Data

Presentase (100%)	**Kualifikasi**	**Keputusan**
90 – 100	Sangat Baik	Produk baru siap dimanfaatkan dilapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi.
80 – 89	Baik	Produk baru siap dimanfaatkan di lapangan sebenarnya untuk kegiatan pembelajaran/tidak revisi. Produk dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang,
70 – 79	Cukup Baik	melakukan pertimbangan-pertimbangan, tertentu penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar,

79 – 60	Kurang baik	dan tidak mendasar. Merevisi dengan meneliti kembali secara seksama dan mencari kelemahan-kelemahan produk untuk di sempurnakan.
<60	Sangat kurang baik	Produk gagal, merevisi secara besar-besaran dan mendasar tentang isi produk.

Apakah hasil yang diperoleh sudah mencapai kriteria minimal 70% maka game edukasi ini dinyatakan sudah dapat dimanfaatkan dengan layak untuk proses belajar mengajar PAI.

Sedangkan data hasil belajar yang diperoleh dari *post-test* dianalisis dengan membandingkan rata-rata hasil belajar dengan kriteria ketuntasan minimum (KKM), jika rata-rat hasil belajar diatas KKM (79) maka disimpulkan bahwa game edukasi efektif.

Dari beberapa data yang diperoleh melalui instrumen penelitian, selanjutnya hasil penelitian akan dianalisis menggunakan tehnik analisis statistik deskriptif. Statistik deskriptif digunakan untuk mengolah karakteristik data yang berkaitan dengan menjumlah data menarik, mudah dibaca, dan diikuti berpikirnya (grafik, table, dan chart).

Berdasarkan instrumen penelitian yang telah dijabarkan sebelumnya, digunakan teknik analisis data penelitian dengan cara berikut :

1) Tes

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Hasil tes akan diperoleh melalui data nilai formatif siswa tiap pertemuan yakni dari post tes. Hasil tersebut akan berup skor dan akan dicari rata-rata juga ketuntasan klasiknya dengan rumus berikut :

$$X = \sum \frac{x}{N}$$

Keterangan : X= Rata-rata skor siswa

x = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maximal

$$\text{Ketentuan Klasikal} = \sum \frac{\text{siswa yang tuntas}}{\text{keseluruhan siswa}} \text{ x } 100\%$$

Dari hasil perhitungan tersebut, bisa ditentukan ketuntasan siswa jika memperoleh nilai minimal KKM = 75

2) Angket

Dalam lembar angket akan disediakan skala penilaian yakni angka 1-4.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Keterangan: 1 = Tidak setuju

2 = Kurang setuju

3 = Setuju

4 = Sangat setuju

Dari pemilihan skala tersebut kemudian akan direkap pada masing-masing aspek yang dinilai. Berupa banyak peserta didik yang mendominasi jawaban antara skala 1-4.

Tehnik analisis data dari hasil angket penilaian berupa presentase dari rumus berikut ini:

$$\% \text{ respon angket siswa} = \frac{A}{B} \times 100\%$$

Keterangan : A = Skor Siswa

B = Jumlah Skor maximal

3) Analisis Uji-T

Analisis ini digunakan untuk mengetahui tingkat keefektifan produk terhadap hasil belajar uji coba lapangan pada siswa SMA Negeri 1 Jember sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan game edukasi Pendidikan Agama Islam. Data uji coba lapangan sasaran dikumpulkan dengan menggunakan *pree-test* dan *post-test* terhadap game edukasi yang di uji cobakan.

Hasil *pre-test* dan *post-test* kemudian dianalisis menggunakan (1) deskripstif presentase untuk mengetahui presentase pencapaian perolehan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi, dan (2) uji t untuk mengetahui perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test.*

Rumus analisis uji-t[27]:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 . d}{N(N-1)}}}$$

[27] Arikunto, *Prosedur*, hlm 79

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

dengan keterangan:

Md : Mean dari devisi (d) antara *pre-test* dan *post-test*

Xd : Devisi masing – masing subyek (d-Md)

$\sum Xd^2$: Jumlah kuadrat deviasi

N : Subyek pada sampel

d.b : Ditentukan dengan n-1

Hasil uji coba dibandingkan t_{tabel} dengan taraf signifikan 0,05 % (5%) untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi.

H0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi.

H1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi.

Keputusan:

Bila t_{hitung}> t_{tabel}maka H_1 diterima

Bila t_{hitung}=/< t_{tabel}maka H_0 ditolak

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Penyajian Data Uji Coba

Data yang akan diurakan berikut ini meliputi (1) data uji coba Ahli Materi, (2) Data uji coba ahli media, (3) data uji coba kelompok kecil, (4) data Uji coba Lapangan yang diperoleh dari salah satu gutu Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan 36 siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember dengan menggunakan game edukasi Asmaul Husna.

1. Data Uji Coba Ahli Materi

Ahli isi yang diminta untuk menilai dan memberi tanggapan hasil produk pengembangan adalah Dr. Zainal Anshari,S.Pd.,M.Pd beliau adalah dosen sekaligus Kepala pusat pengabdian Masyarakat di Univeritas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Tujuan dari Uji coba pada Ahli Materi adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek kandungan isi materi dari produk yang sedang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran.

a. Penyajian Data

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil penelitian dari Ahli Materi terhadap produk yang dikembangkan yakni tentang game edukasi. Data hasi uji coba Ahli Materi terhadap game edukasi dengan menggunakan angket yang meliputi 9 aspek penilaian. Setiap aspek memiliki skor tertinggi yaitu 5 dan yang terendah 1. Setelah melewati

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

tahapan tahap ujicoba yang dilakukan terhadap Ahli Materi, didapatkan hasil yang disajikan pada 4.1 berikut.

Tabel 4.1 Tabel Hasil Uji Coba Ahli Materi Terhadap Game Edukasi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Kemenarikan Pengemasan Desain Cover	5	Sangat baik
2.	Kejelasan identitas game edukasi	4	menarik
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi	5	Sangat baik
4.	Kejelasan Kegiatan Siswa	5	Sangat baik
5.	Ketepatan penempatan judul game edukasi	5	Sangat baik
6.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi yang disajikan	5	Sangat baik
7.	Ketepatan menempatkan gambar dalam terjemah	4	menarik
8.	Konsistensi Penggunaan spasi dalam pengetikan	5	Sangat baik
9.	Kejelasan tulisan dan pengetikan	5	Sangat baik
	Total	43	

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran Ahli Materi dalam pertanyaan terbuka yang berkenaan dengan game edukasi dipaparkan dalam tabel 4.2 sebagai berikut.

Tabel 4.2 Ikhtisar data penelitian Ahli Materi

NO	Aspek Yang Dinilai	Komentar dan Saran
1.	Media Pembelajaran	Game pembelajaran bagi anak SMA tentu sangat menarik dan perlu terus dikembangkan karena pembelajaran yang medianya bagus dan asyik juga akan mendorong minat belajar siswa
2.	Model Pembelajaran	Game bagi anak sma akan menarik kalau disertai dengan gambar yang juga menarik anak sma sekalipun senang dengan gambar-gambar yang menarik karena ini kaitannya dengan asmaul husna. Maka gambarnya juga bernilai religi. Selain itu, agar relevan dengan pai.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Data Uji Coba Ahli Media

Ahli media yang diminta untuk menilai dan memberi tanggapan hasil produk pengembangan adalah Mudrikah, M.Pd. beliau adalah dosen dari Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember. Selain menjadi dosen beliau juga merupakan dosen yang mengampu mata kuliah media pembelajaran. Tujuan dari uji coba pada ahli media adalah untuk mengetahui ketepatan dan kesesuaian aspek desain dan media pembelajaran dari produk sedang dikembangkan dengan kebutuhan pembelajaran.

a. Penyajian Data

Berikut ini akan disajikan paparan deskriptif hasil tinjauan ahli media terhadap produk pengembangan bahan ajar mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis multikultural berupa game edukasi.

Data hasil uji coba ahli media terhadap game edukasi siswa dengan menggunakan angket yang meliputi 9 aspek penilaian. Setiap aspek memiliki skor tertinggi yaitu 5 dan skor terendah 1. Setelah melewati tahapan uji coba yang dilakukan terhadap ahli media, didapatkan hasil yang disajikam pada tabel 4.3 berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Tabel 4.3 Tabel Hasil Uji Coba Ahli Media Terhadap Game Edukasi

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Kemenarikan Pengemasan Desain Cover	3	Cukup Jelas
2.	Kejelasan identitas game edukasi	3	Cukup Jelas
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi	2	Kurang jelas
4.	Kejelasan Kegiatan Siswa	3	Cukup Jelas
5.	Ketepatan penempatan judul game edukasi	4	Menarik
6.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi yang disajikan	4	Menarik

7.	Ketepatan menempatkan gambar dalam terjemah	3	Cukup Jelas
8.	Konsistensi Penggunaan spasi dalam pengetikan	5	Sangat Jelas
9.	Kejelasan tulisan dan pengetikan	4	Menarik
	Jumlah Skor	**31**	

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran Ahli Media dalam pertanyaan terbuka yang berkenaan dengan game edukasi yang dipaparkan dalam tabel 4.4 sebagai berikut

Tabel 4.4 Data Penilaian Ahli Media Terhadap Game Edukasi

No	**Aspek Yang Dimulai**	**Komentar dan Saran**
1.	Kemenarikan Pengemasan Desain Cover	Menarik hanya perlu ditambah gamenya
2.	Kejelasan identitas game edukasi	Belum ada
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi	Belum ada
4.	Kejelasan Kegiatan Siswa	Belum ada
5.	Ketepatan penempatan judul game edukasi	Sesuai
6.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi yang disajikan	Sesuai
7.	Ketepatan menempatkan gambar dalam terjemah	Ada beberapa yang belum sesuai
8.	Konsistensi Penggunaan spasi dalam pengetikan	Sangat sesuai
9.	Kejelasan tulisan dan pengetikan	Sesuai

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Selain komentar dan saran yang diberikan pada angket penilaian, juga adanya saran dan tanggapan secara umum terhadap produk pengembangan berupa pegangan siswa. Komentar dan saran secara umum yang perlu menjadi perhatian diantaranya adalah sebagai berikut.

1) Perlu Ditambahkan Cover
2) Petunjuk Permainan
3) Petunjuk Tools

4) Cek Kolom Dan Huruf

5) Suara Perlu Ditambah Pada Setiap Level.

Adapun saran dan tanggapan secara umum ahli media terhadap produk pengembangan berupa game edukasi adalah perlu beberapa perbaikan yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan aplikasi tersebut.

3. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember sebanyak 5 orang siswa data hasil uji coba perorangan dihimpun dengan menggunakan angket.

a. Penyajian Data

data hasil coba kelompok kecil terhadap produk pengembangan game edukasi, dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.5 Ikhtisar Data Penilaian Kelompok kecil Terhadap Game Edukasi

No	Pertanyaan	Responden					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1.	Tampilan Fisik Game Edukasi Ini Menarik Bagi Saya	5	4	5	5	4	23
2.	Petunjuk Penggunaan Game Edukasi Ini Mudah Saya Pahami	5	4	5	5	4	23
3.	Gambar Ilustrasi Yang Disajikan Mempermudah Saya Dalam Memahami Materi	5	4	4	5	5	23
4.	Tugas Dan Soal Evaluasi Membantu Meningkatkan Pemahaman Saya Terhadap Materi	5	5	5	5	4	24
5.	Tugas Dan Pertanyaan Soal Evaluasi Sesuai Dengan Kemampuan Saya	5	4	5	4	4	22
6.	Poin Yang Diberikan Dapat Membantu Saya Untuk Mengukur Keberhasilan Belajar	5	5	5	4	4	23
7.	Teka-Teki Yang Disediakan Untuk Menyelesaikan Game Disetiap Levelnya	5	5	5	5	4	24

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

8.	Game Edukasi Ini Mampu Membimbing Dan Memotivasi Saya Untuk Belajar Mandiri	5	5	5	4	5	24
9.	Ukuran Dan Jenis Huruf Yang Digunakan Dalam Game Edukasi Saya Baca	5	5	4	5	5	24
10.	Game Edukasi Ini Bermanfaat Bagi Saya	5	5	4	5	5	24
						Total	**234**

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran responden uji kelompok kecil adalah sudah menarik namun perlu beberapa revisi contohnya seperti warnanya.

4. Data Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada satu kelas X siswa SMA Negeri 1 Jember sebanyak 35 siswa. Data hasil ujicoba lapangan dihimpun dengan menggunakan angket

a. Penyajian data

Data hasil uji coba lapangan masing-masing subjek terhadap produk pengembangan game edukasi dipaparkan sebagai berikut.

1) Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Data yang diperoleh dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam selaku observer, menggunakan angket.

Tabel 4.6 Tabel hasil Penilaian Guru Mata Pelajaran PAI

o	Aspek Yang Dinilai	Skor	Keterangan
1.	Kemenarikan Pengemasan Desain Cover	5	Sangat baik
2.	Kejelasan identitas game edukasi	5	Sangat baik
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi	5	Sangat baik
4.	Kejelasan Kegiatan Siswa	5	Sangat baik
5.	Ketepatan penempatan judul game edukasi	5	Sangat baik
6.	Kesesuaian gambar ilustrasi dengan materi yang disajikan	4	menarik
7.	Ketepatan menempatkan gambar dalam	4	menarik

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	terjemah		
8.	Konsistensi Penggunaan spasi dalam pengetikan	5	Sangat baik
9.	Kejelasan tulisan dan pengetikan	4	menarik
10.	Kejelasan sistem penggunaan game edukasi	5	Sangat baik
	Total	46	

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam adalah sudah menarik namun ada beberapa hal yang perlu direvisi contohnya seperti kesesuaian gambar ilustri, ketepatan menempatkan gambar dalam terjemah, kejelasan tulisan atau pengetikan.

2) Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Data yang diperoleh dari siswa selaku produk pengembangan, menggunakan angket meliputi 10 item pertanyaan. Setiap pertanyaan memiliki skor tertinggi yaitu 5 dan terendah 1. Hasil uji lapang kepada 35 siswa disajikan pada tabel 4.7 sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Siswa

No	**Pertanyaan**	**Responden**					**Jumlah Skor**
		5	**4**	**3**	**2**	**1**	
1.	Tampilan Fisik Game Edukasi Ini Menarik Bagi Saya	20	13	2	-	-	158
2.	Petunjuk Penggunaan Game Edukasi Ini Mudah Saya Pahami	24	7	4	-	-	186
3.	Gambar Ilustrasi Yang Disajikan Mempermudah Saya Dalam Memahami Materi	24	11	-	-	-	164
4.	Tugas Dan Soal Evaluasi Membantu Meningkatkan Pemahaman Saya Terhadap Materi	23	11	1	-	-	162
5.	Tugas Dan Pertanyaan Soal Evaluasi Sesuai Dengan Kemampuan Saya	16	18	-	1	-	154
6.	Poin Yang Diberikan Dapat Membantu Saya Untuk Mengukur Keberhasilan Belajar	23	10	1	1	-	160

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER

7.	Teka-Teki Yang Disediakan Untuk Menyelesaikan Game Disetiap Levelnya	21	13	-	1	-	159
8.	Game Edukasi Ini Mampu Membimbing Dan Memotivasi Saya Untuk Belajar Mandiri	20	14	1	-	-	159
9.	Ukuran Dan Jenis Huruf Yang Digunakan Dalam Game Edukasi Saya Baca	19	14	1	1	-	156
10.	Game Edukasi Ini Bermanfaat Bagi Saya	21	11	3	-	-	148
						Total Skor	1606

Adapun data kualitatif yang dihimpun dari komentar dan saran responden uji coba lapangan terghadap siswa adalah (1) desainnya terlalu polos dan lebih menarik lagi jika diberi desain retro, (2) warnanya diselaraskan dengan bingkainya, (3) lebih disempurnakan lagi gamenya dari sebelumnya.

B. Analisis Data

Pada umumnya, kegiatan analisis data penelitian dilakukan setelah pengumpulan data selesai. Pada penelitian dan pengembangan jumlah kegiatan analisis data akan tergantung pada level penelitian,jenis dan jumlah rumusan masalah, serta jumlah rumusan hipotesis

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

1. Ahli Materi

Analisis data tinjuan ahli materi dilakukan mulai data tentang game edukasi. Berdasarkan tabel 4.1 yang dihimpun melalui angket, maka dapat dihitung presentase tingkat kelayakan game edukasi dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} x\ 100\%$$

Karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 9 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 9 aspek tersebut dilakukan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 45.

Berdasarkan ketentuan rumus diatas, maka secara keseluruhan dapat dihitung presentase tingkat pencapaian game edukasi sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{43}{45} 100\% = 95\%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi sangat baik sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi.

2. Ahli Media

Berdasarkan pada tabel 4.3 yang dihimpun melalui angket, maka dapat dihitung presentase tingkat kelayakan buku pegangan siswa dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{jumlah skor ideal}} x\ 100\ \%$$

Karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 9 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 9 aspek tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 45.

Berdasarkan ketentuan rumus diatas, maka secara keseluruhan dapat dihitung presentase tingkat pencapaian game edukasi sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{31}{45} 100\% = 68\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Bila dicocokkan dengan label kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi menarik sehingga produk pengembangan dapat dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, penambahan yang dilakukan tidak terlalu besar, dan tidak mendasar. Komentar dan saran hasil media dijadikan bahan pertimbangan untuk menyempurnakan game edukasi.

3. Kelompok Kecil

Berdasarkan tabel 4.5 data hasil uji coba kelompok kecil yang dihimpun melalui angket, maka dapat dihitung presentase tingkat kelayakan bahan ajar berdasarkan setiap aspek penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden dalam setiap aspek}}{\text{Jumlah skor ideal dalam setiap aspek}} \times 100\%$$

Pada lembaran angket yang disiapkan terdiri 10 aspek penilaian yang dinilai dengan skor antara 5 sampai 1. Penilaian dilakukan terhadap setiap aspek penilaian dari jawaban 5 orang siswa. Bila setiap aspek penilaian tersebut dikalikan dengan 5 orang dengan skor maksimal 5, maka skor maximal jawabannya untuk setiap aspek penilaian akan mencapai angka 25.

Selanjutnya untuk menentukan kualifikasi dari keseluruhan produk pengembangan maka rumus yang digunakan sebagai berikut.\

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian dapat diperoleh dengan mengalikan 10 aspek penilaian dan skor maksimal dari setiap aspek penilaian yaitu 5 dengan jumlah responden yaitu 5. Dengan demikian, jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian adalah 250

Berdasarkan ketetntuan rumus diatas, maka secara keseluruhan dapat dihitung presentase tingkat pencapaian bahan ajar sebagai berikut.

Presentase = $\frac{234}{250}$ x 100% = 93 %

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi baik sehingga produk pengembangan bisa dilanjutkan, dengan menambahkan sesuatu yang kurang, melakukan pertimbangan-pertimbangan tertentu, pemahaman yang dilakukan tidak terlalu besar dan tidak mendasar.

4. Uji Coba Lapangan

Berdasarkan tabel penyajian data, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik persentase. Analisis data dilakukan mulai dari data penilaian guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan 35 siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember.

a. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

Berdasarkan tabel 4.6 data hasil uji cobba lapangan melalui kuesioner google form, maka dapat dihitung presentase tingkat kelayakan game edukasi dengan rumus sebagai berikut.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \text{ x } 100\%$$

Karena angket yang disiapkan tersebut, terdiri dari 10 aspek yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5, maka jika 10 aspek tersebut dikalikan 5 jumlah skor ideal yang diperoleh adalah 50.

Berdasarkan ketentuan rumus diatas, maka secara keseluruhan dapat dihitung presentase tingkat pencapaian game edukasi sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{46}{50} \text{ x } 100\% = 92\%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi sangat baik sehingga produk pengembangan tidak perlu direvisi. Namun game edukasi ini masih terdepat beberapak kekurangan baik dari segi media manapun materi sehingga dapat dilakukan revisi berdasarkan masuk-masukan dari responden dengan tujuan agar memperoleh hasil yang maximal.

b. Siswa

Berdasarkan tabel 4.7 data hasil uji coba lapangan oleh 35 siswa yang dhimpun melalui angket, maka dapat dihitung persentase tingkat kelayakan game edukasi berdasarkan setiap aspek penilaian dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden dalam setiap aspek}}{\text{Jumlah skor ideal dalam setiap aspek}} \text{ x } 100\%$$

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Pada lembaran angket yang disiapkan terdiri 10 aspek penilaian yang dinilai dengan skor antara 1 sampai 5. Penilaian dilakukan terhadap setiap aspek penilaian dari 35 orang siswa. Bila setiap aspek penilaian tersebut dikalikan dengan 35 orang dengan skor maksimal 5, maka skor maksimal jawabannya untuk setiap aspek penilaian akan mencapai 175.

Selanjutnya untuk menentukan kualifikasi dari keseluruhan produk pengembangan maka rumus yang digunakan sebagai berikut.

$$\text{Presentase} = \frac{\text{Jumlah skor jawaban responden}}{\text{Jumlah skor ideal}} \times 100\%$$

Jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian dapat diperoleh dengan mengalikan 10 aspek penilaian dan skor maksimal dari setiap aspek penilaian yaitu 5 dengan jumlah responden yaitu 35. Dengan demikian, jumlah skor ideal dari keseluruhan aspek penilaian adalah 1750.

Berdasarkan ketentuan rumus diatas, maka secara keseluruhan dapat dihitung presentase tingkat pencapaian game edukasi sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = \frac{1606}{1750} \times 100\% = 91{,}7\ \%$$

Bila dicocokkan dengan tabel kelayakan yang sudah ditetapkan, maka berada pada kualifikasi baik sehingga produk pengembangan yang dibuat tidak perlu direvisi. Namun game edukasi ini masih terdapat beberapa kekurangan baik dari segi desain maupun materi sehingga

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

dapat dilakukan revisi berdasarkan masukan-masukan dari responden dengan tujuan agar diperoleh hasil yang lebih baik.

5. Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa diperoleh pada waktu mengerjakan soal evaluasi pada uji coba 35 siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember. Untuk membandingkan hasil belajar antara sebelum penggunaan game edukasi dengan sesudahnya, pengembang mencatat data hasil belajar siswa melalui nilai *pre test* dan *Post test.*

a. Penyajian data

Data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan game edukasi dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.8 Hasil Belajar Siswa

Subjek	**Nama Siswa**	**Hasil tes 1** X_1	**Hasil tes II** X_2
1.	Ade Hisma Wahyu Pratama	60	75
2.	Afton Ilman Firmansyah	95	95
3.	Anggun Dya Megananda	85	90
4.	Anindya Pandu Kinasih	75	100
5.	Arya Pratama Parahita	55	60
6.	Ayu Nurul Aulia Rangkuti	70	85
7.	Bayu Setyo Nugroho	90	95
8.	Chelsea Nabilla Putri F	95	95
9.	Danang Widi Wijaya	85	90
10.	Dwiki Rivaldo Steven	50	95
11.	Erinna Salsabila Ramadhani	95	90
12.	Feral Adrian Adjie P	100	95
13.	Gadizha Maulida F	60	80
14.	Gavin Azarya Adabi	90	85
15.	Intania Kirani	75	90
16.	Kheysa Maera Prasetya	70	90
17.	Khoirunnisa Kurniawati	85	90
18.	Loletta Kusuma Jelita	85	85
19.	Mohammad Fazriel Alinuddin	95	95

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

20.	Muhammad Azka Hillan	70	80
21.	Mohammad Ravly Riztullah	90	95
22.	Nabilla Jasmine Putri Hadi	80	90
23.	Nadia Cahyaning Ramadhani	65	100
24.	Nadifah Naila Najwa	90	90
25.	Nadila Putri Permana	75	85
26.	Najasyi Raja A Farabi	75	80
27.	Nayla Keizha El Naurah	95	90
28.	Nazlin Tismazammi Haffiz	90	90
29.	Rafizha Amalia Firdiana	60	70
30.	Rahmad Sunan Kaisar	55	70
31.	Reyhananda Rafa Pramatya M	95	100
32.	Rezi Muhammad Fahlevi	95	95
33.	Sarah Sabrina Kusumadewi	85	90
34.	Yofika Maulida Az-Zahra	75	85
35	Zidaneka Ahmad Afansyah	95	95
	Jumlah	2.805	3.085

b. Analisis Data

Berdasarkan tabel diatas, dapat dilakukan perhitungan rata-rata *pre-test* dan *Pre-test* adalah 80,1. Sedangkan perolehan rata-rata perolehan nilai *Post-test* adalah 88,1. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar sesudah menggunakan game edukasi lebih baik daripada sebelum menggunakan game edukasi. Dengan demikian, penggunaan game edukasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dinyatakan efektif.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Selanjutnya untuk mengetahui taraf keefektifan game edukasi dilakukan uji-t. Hasil uji-t dibandingkan dengan tabel t untuk mengidentifikasi apakah ada perbedaan yang signifikan antara nilai akhir dengan nilai awal. Untuk menguji dengan keterangan :

H0 : tidak ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi.

H1 : ada perbedaan yang signifikan hasil belajar antara sebelum dan sesudah menggunakan game edukasi.

Tabel 4.9 Samples Statistics

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pree test	80,1429	35	14,16737	2,39472
	post test	88,1429	35	9,00047	1,52136

Tabel 4.10 Paired Samples Test

Paired Samples Test

		Paired Differences							Significance	
					95% Confidence Interval of the Difference					
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper	t	df	One-Sided p	Two-Sided p
Pair 1	pree test - post test	-8,00000	11,06133	1,86971	-11,79970	-4,20030	-4,279	34	<,001	<,001

Jadi, penggunaan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja efektif untuk meningkatkan ingatan kognitif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023.

C. Revisi Produk

Berdasarkan tanggapan yang telah diberikan oleh Ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan siswa ketika melakukan uji coba kelompok kecil dan lapangan makaa secara bersama produk pengembangan game edukasi Asmaul Husna mata pelajaran Pendidikan Agama Islam berbasis Quick App Ninja ini layak digunakan untuk pembelajaran yang sebenarnya dan telah mengalami revisi setiap langkah yang

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

dilalui pada saat pengembangan supaya nantinya kemenarikan dan keefektifan pembelajaran menggunakan game edukasi Asmaul Husna Pendidikan Agama Islam ini dapat lebih optimal.

Revisi produk ini dilakukan setelah mendapat komentar dan saran ketika melakukan sebuah uji coba. Data yang didapat juga akan dijadikan landasan untuk melakukan revisi tahap akhir pada sebuah produk pengembangan game edukasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember.

Adapun ringkasan revisi berdasarkan masukan ahli media, materi, guru dan siswa terhadap produk pengembangan game edukasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam disajikan sebagai berikut.

1. Hasil Revisi Uji Ahli Materi

   Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli materi melalui angket maka perlu dilakukan revisi agar produk yang dihasilkan semakin baik. Revisi pengembangan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja adalah (1) Ketepatan menempatkan gambar dalam terjemah, (2) Kejelasan identitas game edukasi, (3) pada penilaian pembelajaran lebih berorientasi pada kecakapan efektif dan psikomotorik.

2. Hasil Revisi Uji Ahli Materi

   Berdasarkan hasil penilaian atau tanggapan ahli media melalui angket maka perlu direvisi agar produk yang dihasilkan semakin membaik. Revisi pengembangan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja antara lain: (1) Menata ulang cover (2) Menyesuaikan makna gambar pada

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

cover dengan isi game (3) memperjelas petunjuk penggunaan (4) menyesuaikan gambar ilustrasi dengan teka-teki, (5) menambah kegiatan belajar sehingga tergambar aspek pendidikan multikultural.

3. Hasil Revisi Uji Coba Kelompok Kecil

   Berdasarkan komentar dan saran dari responden uji coba kelompok kecil yakni produk yang digunakan adalah memperjelas terjemah yang ada pada teka-teki sehingga lengkap uraian materi.

4. Hasil Revisi Uji coba Lapangan

   a. Guru Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam

      berdasarkan komentar dan saran dari guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, revisi produk yang dilakukan adalah (1) pada pegangan guru, menyesuaikan petunjuk pemanfaatan game edukasi, (2) diselaraskan antara huruf hijaiyah dengan terjemahan nya

   b. Siswa

      berdasarkan komentar dan saran dari responden uji coba lapangan kepada 35 siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember, revisi produk yang dilakukan adalah (1) memberikan sebuah desain retro, (2) gambar ilustrasi diperbanyak dan dibuat lebih menarik (3) jenis huruf dibuat lebih bervariasi.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB V

KAJIAN DAN SARAN

Pada bab ini disajikam hasil kajian terhadap produk pengembangan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dipaparkan bada bab I, yaitu (1) Mendeskripsikan pengembangan media game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023, (2) untuk meningkatkan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islamd dan Budi Pekerti sebelum dan sesudah diberikan Game Edukasi Asmaul Husna berbasis quickappninja di SMA Negeri 1 Jember Tahun pelajaran 2022-2023, (3) Mendeskripsikan efektifitas game edukasi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islamd dan Budi Pekerti di SMA Negeri 1 Jember tahun pelajaran 2022-2023.

A. Kajian Produk yang Telah di Revisi

1. Produk Hasil Pengembangan

Produk hasil Game edukasi game edukasi asmaul husna dalam pengembangan ini adalah "pengembangan game edukasi asmaul husna berbasis quick app ninja untuk meningkatkan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran pendidikan agama islam di SMA Negeri 1 jember Tahun Pelajaran 2022-2023". Pengembangan game edukasi ini menyangku tujuan pembelajaran, media pembelajaran . Dengan demikian, game edukasi Agama Islam Asmaul Husna dapat dijadikan alternatif rujukan dalam menyajikan materi pembelajaran Pendidikan Agama Islam

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

sehingga efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan dan ingin dicapai. Game edukasi Asmaul Husna juga bertujuan untuk menarik minat dan meningkatkan ingatan kognitif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Agama Islam baik secara individu atau kelompok sesuai dengan taraf kemampuan peserta didik.

c. Langkah-langkah Penggunaan Quick App Ninja

Perlu diketahui, media berbasis Quick App Ninja ini bisa diakses melalui Android ataupun Laptop/PC dan memiliki tampilan yang tidak jauh berbeda jika diakses di keadaannya.

Berikut langkah-langkah penggunaan Quick App Ninja :

1) Guru akan membagikan link gdrive yang berisi game edukasi, lalu peserta didik membuka link tersebut dan menginstal game tersebut dilaptop ataupun handphone.
2) Kemudian siswa dianjurkan untuk menginstal aplikasi tersebut dimasing-masing laptop atau Handphone.
3) Selanjutnya siswa bisa menekan tombol start/mulai pada tampilan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Gambar 5.1 Cover Game

4) Atur pengaturan sesuai keinginan di aplikasi game

Gambar 5.2 Pengaturan Game

5) Game dimulai, isi sesuai perintah teka-teki yang tertera digame.

Gambar 5.3 Teka-teki game

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

6) Ketika sudah selesai mengerjakan, siswa bisa melihat score yang diperoleh.

2. Kajian Aspek Desain Media Pembelajaran

Kajian tentang game edukasi, desain media pembelajaran yaitu (a) Desain teks, dan (b) komponen game edukasi yang dipaparkan sebagai berikut.

a. Warna (*Colour)*

Warna merupakan unsur visual yang penting, tetapi harus digunakan hati-hati untuk memperoleh dampak yang baik dalam pembuatan media dengan pernyataan Azhar Arsyad (2011: 26-27) bahwa kemanfaatan media pembelajaran dapat menyajikan pesan dan informasi, dapat meningkatkan perhatian, minat, dan motivasi, dapat mengatasi ruang, waktu dan keterbatasan indra manusia, dan dapat menciptakan kondisi pembelajaran yang interaktif antara guru dan siswa. Warna digunakan untuk memberikan kesan pemisahan atau sebuah penekanan untuk membangun sebuah keterpaduan. Warna juga dapat mempertinggi sebuah realisme obyek atau situasi yang digambarkan, menunjukkan sebuah persamaan dan perbedaan yang menciptakan respon emosional terntentu.[28] Keberadaan warna, berdasakan peneliian secara efektif dapat meningkatkan perhatian, khususnya dalam penggunaan multimedia. Dwyer, Tinker dan Clark,

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

[28] Azhar Arsyad, *Media, hlm 10*

mengungkapkan bahwa melalui warna, orang dapat membuat generalisasi secara lebih jelas. Hal ini menjelaskan bahwa :

1) Pembaca memiliki preferensi warna
2) Pembaca suka pada perubahan warna
3) Warna dapat membantu belajar
4) Tambahan warna harus digunakan dengan hemat dan konsisten, agar tidak membingungkan pembaca.

Berdasarkan penelitian tersebut, penulis menggunakan warna putih secara konsisten dalam uraian teka-teki dan warna orens pada back groun, warna biru muda untuk menandai pokok peralihan aktivitas pembelajaran.

b. Gambar

Dalam proses pembelajaran, penggunaan gambar dan ilustrasi lazim digunakan.penggunaan gabar dan ilustrasi yang tepat dapat menarik perhatian, memberikan ilustrasi yang luas dan detail, meningkatkan ingatan kognitif. Demikian gambar dipilih selain dalam bentuk sebuah kaligrafi juga dalam bentuk tulisan yang memperjelas pemahaman siswa. Hal ini bersesuaian dengan salah satu prinsip pemilihan gambar yang baik adalah mencakup kriteria keaslian gambar sehingga gambar dapat menunjukkan situasi yang sebenarnya seperti melihat keadaan atau benda sesungguhnya.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

c. Bentuk huruf

Bentuk huruf yang banyak dipakai dalam game edukasi ini adalah Arial pada game edukasi Asmaul Husna. Penggunaan masing-masing bentuk huruf, sebagaimana yang dikemukakan oleh Black[29] dimaksudkan untuk :

1) Mempertimbangkan tujuan teks.

   Pertimbangan tujuan teks adalah menyesuaian bentuk huruf dengan karakteristik pembaca yaitu siswa dan guru. Harapannya bentuk huruf yang dipilih mudah dibaca dan lebih disukai siswa. Bentuk huruf Algaria karena dirasa cocok dan bentuk huruf ini lazim dan sering digunakan pada game edukasi.

2) Meyakinkan perlunya pertimbangan mamilih ukuran dan bentuk huruf yang tersedia.

3) Bentuk huruf yang dipilih tersebut juga mempertimbangkan desminasi produk sehingga dipilih huruf yang tidak terlalu besar karakter hurufmya agar tidak memakan tempat yang seyogyanya bisa dimanfaat untuk materi lain

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

d. Bentuk huruf

Pemakaian huruf besar semuanya (*Uppercase)* hanya digunakan untuk penulisan judul utama (Judul Game) dan teka-teki. Hal ini sesuai dengan saran Tinker & Paterson, yang menyebutkan kata yang dicetak dengan huruf besar berisi informasi khusus. Pertimbangan lainnya

[29] J. Herley, *Text Design. In Jonassen, D.H. (ED) Handbook Of Research for Educational Communications and Tecnology* (USA: Macmilan Library)

dalam penggunaan huruf besar adalah kesesuaian dengan Ejaan yang Disempurnakan (EYD).

3. Kelebihan dan Keterbatasan Produk

a. Kelebihan Produk

Berdasarkan kajian hasil uji coba lapangan menunjukkan adanya kekuatan atau kelemahan dari game edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja ini. Adapun kelebihan dan kelemahan dari game edukasi ini adalah sebagai berikut.

Kelebihan dari segi materi disusun sesuai dengan terjemahnya dengan memasukkan terjemahannya dalam teka-teki. Materi yang dikembangkan juga sesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik peserta didik (siswa).

Dari segi desain media pembelajaran, game edukasi ini didesain dengan menggunakan gambar kaligrafi, kombinasi warna dan variasi huruf yang dapat merangsang dan menambah ingatan kognitif peserta didik. Game edukasi ini juga praktis karena dikemas dalam bentuk sebuah aplikasi yang mudah di instal sehingga mudah dipelajari dimanapun dan kapanpun. Selain itu, media ini tidak memerlukan adanya sosialisasi ke sekolah.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Dari segi bahasa. Game edukasi ini menggunakan game edukasi sesuai dengan terjemahannya, sehingga terjadi interaksi yang aktif antara kaligrafi dan terjemahannya.

Dari segi pembelajarannya, game edukasi ini menarik dan efektif untuk meningkatkan pencapaian hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Selain itu, game edukasi ini potensial sebagai alternatif mediaa pembelajaran yang menarik yang bisa dipelajari individu maupun kelompok.

Dari segi kelayakan, media ini telah diuji kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, guru, dan siswa kelas X SMA Negeri 1 Jember dengan hasil kelayakan yang baik untuk pembelajaran Pendidikan Agama Islam

b. Keterbatasan

Dari segi pengembangan dan pembuatan, diperlukan keterampilan dan keahlian khusus dalam mengorganisasikan isi terjemah ke dalam game edukasi, sehingga dalam pembuatannya juga memakan waktu yang relatif lama. Dari segi penggunaan, game edekasi ini terbatas materi Pendidikan Agama Islam khususnya materi Asmaul Husna. Sedangkan penggunaan dalam materi lain perlu pembuatan dan disesuaikan dengan kondisi setempat.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Kemenarikan dam Keefektifan Game edukasi

Untuk mengetahui kemenarikan dan keefektifan game edukasi Pendidikan Agama Islam yang telah dikembangkan sebagai game edukasi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, pengembang membuat instrumen penilaian atau tanggapan berupa angket yang terdiri atas (1) angket penilaian atau tanggapan dari ahli materi, (2) angket penilaian atau

tanggapan dari ahli media (3) angket penilaian atau tanggapan dari guru PAI, dan angket penilaian atau tanggapan siswa.

Game edukasi Asmaul husna berbasis Quick App Ninja ini telah memenuhi kriteria efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan kriteria yaitu Rata- rata perolehan hasil belajar pada tes akhir meingkat mencapai nilai 88.1 di banding tes awal yang hanya berada pada nilai rata-rata 88,1 yang menunjukkan bahwa ada peningkatan perolehan hasil belajar siswa sebesar 8 setelah belajar menggunakan produk game edukasi hasil pengembangan. Dengan demikian, game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja untuk mengingatkan ingatan kognitif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023 mempunyai kualitas yang baik. Hal ini dikarenakan penggunaan game edukasi ini membantu meningkatkan ingatan kognitif pembelajaran Pendidikan Agama islam.

B. Kelayakan Ingatan Kognitif Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan game edukasi tahap ahli materi 95%. Tahap Ahli media diperoleh hasil 68%. Pada tahap kelompok kecil **93%.**

C. Efektifitas Game Edukasi

Tahap uji coba lapangan yang dilakukan oleh guru mata pelajaran 92% dan siswa 91,7 %. Dan adapun hasil belajar siswa pada saat *pree-test* yakni berjumlah 2.805 dan *post-test* 3.085. Dari hasil tersebut terbukti bahwasanya pembelajaran PAI dengan menerapkan game edukasi Asmaul Husna mampu

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

meningkatkan ingatan kognitif peserta didik. Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa game edukasi termasuk dalam kualifikasi baik sehingga layak digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Demikian ketercapaian kriteria ketuntasan belajar peserta didik sebanyak 97%. Berdasarkan hasil belajar siswa perhitungan statistik uji t diperoleh nilai harga t hitung >t tabel selanjutnya dilakukan penelahan pada tabel dengan taraf signifikan 95%. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa pengujian hipotesis dengan menerapkan rumus statistik diperoleh hasil Ho ditolak. Dapat disimpulkam bahwa ada perbedaan yang signifikan antara nilai akhir dengan nilai awal dalam pembelajaran dengan menggunakan game edukasi. Jadi penggunaan game edukasi ini efektif untuk meningkatkan kognitif peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disarankan kepada guru mata pelajaran Pendidikan Agama Islam hendaknya produk game edukasi yang dihasilkan ini dapat ditindak lanjuti dalam kegiatan pasca pengembangan dengan menggunakan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja dalam pembelajaran pendidikan Agama Islam. Bagi pengembang berikutnya, diharapkan dapat melakukan uji coba dengan subjek yang lebih besar dan waktu pembelajaran yang lebih lama untuk mendapatkan tingkat kemenarikan dan keefektifan game edukasi yang lebih baik.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

D. Saran

Saran-saran yang disampaikan berkenan dengan pengembangan game edukasi ini dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu: (1) saran pemanfaatan produk, (2) Saran desminasi produk, (3) saran pengembangan produk lebih lanjut.

1. Saran pemanfaatan produk

Untuk mengoptimalkan pemanfaatan game edukasi ini disarankan sebagai berikut.

a. Bagi siswa, hendaknya game edukasi ini dapat dimiliki dan digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik mudah untuk memahamai materi Asmaul Husna.

b. Bagai guru, sebaiknya menggunakan media pembelajaran berupa game ini untuk mempermudah penyampaian materi dari guru.

c. Guru dapat bertindak sebagai pembimbing dan pemberi motivasi jika pembelajaran dilakukan disekolah agar peserta didik mempelajari game edukasi.

d. Pemanfaatan media ini sebaiknya dijadikan salah satu media pembelajaran. Game edukasi ini hendaknya didukung dengan sumber-sumber dan media pembelajaran lain yang lebih relevan.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2. Saran Diseminasi Produk

Penggunaan produk pada skala yang lebih luas perlu mempertimbangkan beberapa hal, antara lain:

a. Mengingat bahwa pengembangan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja ini dikembangkan sampai tahap evaluasi

formatif maka sebelum didesiminasikan kesalahan atau kelemahan yang perlu diperbaiki maka produk pengembangan direvisi seperlunaya.

b. Game edukasi Asmaul Husna mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dikembangkan sebagai alternatif pemecahan masalah di SMA Negeri 1 Jember dan untuk diterapkan disekolah lain perlu memperhatikan karakteristik peserta didik dan sekolah yang bersangkutan.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Beberapa saran pengembangan produk lebih lanjut adalah sebagai berikut:

a. Produk ini memiliki kelebihan dan kekurangan yang telah disebutkan pada kajian produk yang telah direvisi, oleh karena itu perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dalam rangka meminimalisir kekurangannya.

b. Penggunaan subjek dan waktu uji coba dalam pengembangan ini terbatas sehingga perlu adanya pengembangan lebih lanjut dengan jumlah subyek yang besar dan waktu yang digunakan sesuai dengan pembelajaran .

c. Media pembelajaran untuk materi Asmaul Husna Pendidikan Agama Islam masih diperuntukkan bagi siswa kelas X sehingga perlu dikembangkan lagi lebih lanjut tingkat dan jenjang pendidikannya.

d. Untuk memperjelas dan mempermudah pemanfaatan produk pengembangan game edukasi mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam sebaiknya dikembangkan lagi dalam bentuk game coding, game animasi atau bentuk yang lain.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR PUSTAKA

Adirachman, Jessi. "Pengembangan Game Edukasi Tebak Asmaul Husna menggunakan Algoritma Horspool".Skripsi,UIN Syarif Hidayatullah Jakarta,2018.

Arifin, Sokhibul."Perkembangan kognitif Manusia dalam Perspektif Psikologi dan Islam", *Jurnal Pendidikan Islam,* Vol. 5 No. 1 (2016): 57. http://dx.doi.org/10.30651/td.v5i1.350

Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta. 2006

Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT Raja Garfindo Persada. 2002

Andari, Rafika. "Pemanfaatan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Kahoot Pada pembelajaran Fisika", *Jurnal Kajian, Inovasi, dan Aplikasi Pendidikan Fisika.* Vol 6 No 1, (2020): 136. https://doi.org/10.31764/orbita.v6il.2069

Budiningsih, Asri Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta, Rineka Cipta, 2004

Departemen Agama Republik Indonesia, Al-Qur'an dan Terjemahan, (An-Naml (27):29-30)

Diko, Muhammad Tri Handoko, "Pembuatan Game edukasi Pengenalan Asma'ul Husna Berbasis Android", Vol.4 No.3 (2020) https://doi.org/10.29407/inotek.v4i3.80

Dwi, Waginah Nuryaningsih "Penerapan Media Schoology untuk meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP Negeri 3 Bojong Pekalonga" *Jurnal Pedagogy.* Vol 8. No 1 (2021): 17. https://doi.org/10.33394/jp..v8il.3161

Datu, Ivylentine Palittin, Wihelmus Wolo, Ratna Purwanty,"Hubungan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar Siswa", *Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan,* vol 6. No 2. (2019), 2-3 https://doi.org/10.35724/magistra.v6i2.1801

Fajrul, M Hadi. Kognitif Menurut Jean Piaget, https://www.academia.edu/8737730/kognitif_menurut_jean_piaget diakses tanggal 26 septemeber 2022

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ J E M B E R

J. Herley, *Text Design. In Jonassen, D.H. (ED) Handbook Of Research for Educational Communications and Tecnology* (USA: Macmilan Library)

M. Miftah, "Fungsi dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa" *Jurnal Teknologi Pendidikan,* Vol 1. No 2. (2013): 97. http://dx.doi.org/10.800/jtp.kw.vln2.p95--105

Majid, Abdul. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam,* Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2014, Cet. Ke-2

Majid, Abdul. dan Dian Andayani. *Pendidikan Agama Islam Berbasis Kompetensi Konsep dan Implementasu Kurikulum 2004,* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2006, Cet. Ke-6.

Nurrita, Teny. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" *Jurnal Misykat,* vol 3. No 1. (2018) 171. http://dx.doi.org/10.33511/misykat

Syaiful Sagala, Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung, Alfabeta, 2010.

Siti, Sri Wuryani Djiwandono. Psikologi Pendidikan, Jakarta, Grasindo, 2008.

Sugiyono, "*Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development",* Bandung:Alfabeta, 2019

Sekretariat Negara Republik Indonesia, Undang-Undang (UU) Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 36 ayat (3).

Suditomo, Aji. "Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Android Untuk Pelajar", *Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika,* vol 5. No 2, (2021): 22.http://dx.doi.org/10.30829/algoritma.v5i2.10262

Tim Penyusun, *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah,* Jember, UIN Khas Jember Press, 2021

Wanto, Sugar. "Kupas tuntas Penelitiaan Pengembangan Model Borg &Gall" *Jurnal Pkm dan Ilmu Kependidikan,* Vol. 3 No. 1. (2020) 47 http://dx.doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5340

Yusli, Faizal Nurhabibie. "Pengembangan media pembelajaran game edukasi untuk belajar mandiri Pada Kompetensi Dasar Hidrolik Dan Komponen Hidrolik Siswa SMK Negeri 3 Wonosari". Skripsi, Universitas Negeri Yogyakarta,2017.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 1

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Kurnia Anisya Maharani
NIM	: T20191093
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Instansi	: Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Menyatakan Dengan Sebenar-Benarnya Bahwa Hasil Penelitian Dengan Judul "Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja Untuk Meningkatkan Ingatan Kognitif Peserta Didik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022/2023" Tidak terdapat unsur penjiplakan, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan daftar pustaka.

Demikian surat ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa paksaan siapapun.

Situbondo, 22 November 2022

Yang menyatakan,

METERAI TEMPEL 10000 8B1AKX218652607

Kurnia Anisya Maharani

NIM. T20191093

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 2

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-4873/In.20/3.a/PP.009/10/2022
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Ijin Penelitian**

Yth. Kepala SMA NEGERI 1 JEMBER
Jl Letjen Panjaitan No. 53-55

Dalam rangka menyelesaikan tugas Skripsi pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, maka mohon diijinkan mahasiswa berikut :

NIM	:	T20191093
Nama	:	KURNIA ANISYA MAHARANI
Semester	:	Semester tujuh
Program Studi	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM

untuk mengadakan Penelitian/Riset mengenai "Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja untuk meningkatkan ingatan kognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023" selama 30 (tiga puluh) hari di lingkungan lembaga wewenang Bapak/Ibu Dr. MOH. EDI SUTANTO, M. Pd

Demikian atas perkenan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 11 Oktober 2022 an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

MASHUDI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 3

JURNAL KEGIATAN PENELITIAN

SMA NEGERI 1 JEMBER

No	Tanggal	Uraian	Paraf
1.	23 September 2022	Observasi awal terkait pembelajaran PAI di SMA Negeri 1 Jember bersama guru PAI	
2.	26 September 2022	Silahturahim bersama guru mata pelajaran PAI SMA Negeri 1 Jember	
3	11 Oktober 2022	Pnyerahan surat izin penelitian kepada kepala sekolah SMA Negeri 1 Jember	
4	15 Oktober 2022	Pertemuan Pertama dan pengenalan bersama siswa kelas X sesi 1.	
5.	16 Oktober 2022	Konsultasi sekaligus diskusi bersama guru PAI terkait hasil observasi	
6.	18 Oktober 2022	Konsultasi sekaligus pengisian angket oleh guru PAI SMA Negeri 1 Jember	
7.	21 Oktober 2022	Melakukan revisi produk hasil dari pengisian angket dari Guru PAI SMA Negeri 1 Jember	
8.	22 Oktober 2022	Konsultasi sekaligus diskusi bersama guru PAI mata Pelajaran PAI	
9.	1 November 2022	Melaksanakan Uji kelompok Kecil. Didampingi guru mata Pelajaran PAI SMA Negeri 1 Jember	
10.	4 November 2022	Konsultasi sekaligus diskusi bersama guru PAI mata Pelajaran PAI	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Dipindai dengan CamScanner

11.	15 November 2022	Melaksanakan Uji Lapangan. Didampingi guru mata pelajaran PAI SMA Negeri 1 Jember	
12.	15 November 2022	Konsultasi sekaligus diskusi bersama guru PAI mata Pelajaran PAI	
13.	16 November 2022	Meminta surat keterangan telah selesai penelitian	

Jember, 16 November 2022
Kepala Sekolah,

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR DINAS PENDIDIKAN SMAN 1 JEMBER

Dr. MOH. EDI SUYANTO, M.Pd
NIP. 196507131990031007

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 4

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0940/In.20/3.a/PP.009/10/2022
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Mudrikah, M.Pd.I.
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Mudrikah, M.Pd.I. untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	:	T20191093
Nama	:	KURNIA ANISYA MAHARANI
Semester	:	Semester tujuh
Program Studi	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi	:	Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja untuk meningkatkan ingatan kognitif dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 26 Oktober 2022
an. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik,

KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN REPUBLIK INDONESIA

MASHUDI

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 01 Mangli. Telp.(0331) 428104 Fax. (0331) 427005 Kode Pos: 68136
Website:www.http://ftik.uinkhas-jember.ac.id Email: tarbiyah.iainjember@gmail.com

Nomor : B-0918/In.20/3.a/PP.009/10/2022
Sifat : Biasa
Perihal : **Permohonan Menjadi Validator**

Yth. Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I., M.Pd.I
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan IAIN Jember

Bahwa dalam rangka menyelesaikan program S1 pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan mahasiswa dipersyaratkan untuk menyusun skripsi sebagai tugas akhir. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon kepada Saudara Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I., M.Pd.I untuk menjadi Validator Ahli Media, mahasiswa atas nama :

NIM	:	T20191093
Nama	:	KURNIA ANISYA MAHARANI
Semester	:	Semester tujuh
Program Studi	:	PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
Judul Skripsi	:	Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja untuk Meningkatkan ingatan kognitif Peserta didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA NEGERI 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023

Demikian atas kesediaan dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Jember, 18 Oktober 2022
a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik,

MASHUDI

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 5

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
DINAS PENDIDIKAN
SMA NEGERI 1 JEMBER
Jl. Letjend. Panjaitan No. 53-55 Jember 68121 Telp./Fax. 0331-338586
http://www.sman1jember.sch.id, e-mail : sekolah@sman1jember.sch.id

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421/1618/101.6.5.1/2022

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Jember, menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama	:	**KURNIA ANISYA MAHARANI**
NIM	:	T20191093
Fakultas	:	Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	:	Pendidikan Agama Islam
		Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

Telah melaksanakan penelitian dengan judul "Pengembangan Game Edukasi Asmaul Husna Berbasis Quick App Ninja untuk meningkatkan ingatan kognitif Peserta Didik dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Jember Tahun Pelajaran 2022-2023" tanggal 11 Oktober s.d 11 November 2022.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jember, 17 November 2022
Kepala sekolah,

PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR SMAN 1 JEMBER DINAS PENDIDIKAN

Dr. MOH. EDI SUYANTO, M.Pd
NIP. 19650713 199003 1 007

Lampiran 6

MATRIKS PENELITIAN

NAMA : KURNIA ANISYA MAHARANI

NIM : T20191093

Judul	Rumusan Masalah	Variabel	Indikator	Sumber Data	Metodologi Dan Prosedur Penelitian	Hipotesis
Pengembangan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja untuk meningkatkan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Man 2 situbondo Tahun Pelajaran	1. Bagaimana pengembangan media game edukasi dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq di Man 2 situbondo tahun pelajaran 2022-2023 ? 2. Bagaimana kelayakan	**1. Variabel Bebas :** Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja 2. **Variabel Terikat:** Ingatan Kognitif peserta didik dalam pembelajaran	1. Game edukasi berbasis Quick App Ninja • Siswa mengerjakan setiap pertanyaan dengan benar. • Siswa menyelesaikan setiap pertanyaan dengan tepat	1. **Subjek Penelitian :** Siswa kelas X IPA 1 Man 2 Situbondo. **2. Informan Penelitian :** • Guru Aqidah Akhlaq Man 2 situbondo • Literatur	**Jenis :** RND **Teknik Pengumpulan Data :** 1. Observasi 2. Tes Tulis 3. Angket 4. Dokumentasi **Analisis Data :** Pendekatan Kualitatif dengan Rumus : • Hasil Belajar siswa	Pemanfaatan game edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja untuk meningkatkan ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Aqidah Akhlak di Man 2

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

2022-2023	ingatan kognitif peserta didik dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq sebelum dan sesudah diberikan Game Edukasi Asmaul Husna berbasis quickappninja di Man 2 situbondo Tahun pelajaran 2022-2023 ? 3. Bagaimana efektifitas game edukasi dalam pembelajaran Aqidah Akhlaq di Man 2	Aqidah Akhlaq	waktu. • Siswa mengerjakan setiap pertanyaan dengan antusias dan penuh semangat 2. Motivasi • 3. Hasil Belajar Siswa		Pa = a x 100% M Keterangan : Pa = Presentase Ketuntasan a= Skor yang diperoleh siswa M = skor maximum **Prosedur Penelitian : Model Siklus Suharsimi Arikunto** **Siklus I** 1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Observasi 4. Refleksi **Siklus II**	situbondo Tahun Pelajaran 2022-2023

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	situbondo tahun pelajaran 2022-2023 ?				1. Perencanaan 2. Pelaksanaan 3. Observasi 4. Refleksi	

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 7

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDID JEMBER
FAKULTASTARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Website: www.ftik.iain-jember.ac.id

A. PENGANTAR

Berdasarkan dengan pentingnya game edukasi, khususnya game edukasi sebagai salah satu media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, ada keinginan untuk mengembangkan game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X di SMAN 1 Jember semester 1 tahun pelajaran 2022-2023. Produk yang dihasilkan berupa "Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja" yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa produk pengembangan game edukasi yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran PAI.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi instrumen penilaian, dimohon Bapak terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket sebagai berikut :

1. Bapak dimohon mengamati produk pengembangan media pembelajaan dengan seksama, kemudian mengisi lembar evaluasi yang telah disediakan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada angka 4,3,2, dan 1 yang menurut bapak sesuai.
2. Pedoman penilaian adalah sebagai berikut :
   a. Skor 5 bila sangat baik/ sangat layak/ sangat menarik/ sangat mudah/ cukup sesuai/ sangat tepat/ sangat jelas
   b. Skor 4 bila baik/ layak/ menarik/ mudah/ sesuai/ tepat/ jelas
   c. Skor 3 bila cukup baik/ cukup layak/ cukup menarik/ cukup mudah/ cukup sesuai/ cukup tepat/ cukup jelas.
   d. Skor 2 bila kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik/ kurang mudah/ kurang sesuai/ kurang tepat/ kurang jelas. Skor 1 sangat kurang baik, sangat kurag layak/ sangat kurang menarik/ sangat kurang mudah/ sangkat kurang sesuai/ sangat kurang tepat sangat kurang jelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Apabila bapak telah memilih jawaban dan kemudian ingin mengubah jawaban, mohon diberi tanda (=) pada jawaban yang diubah (✓) dan memberi tanda checklist (✓) pada jawaban baru yang dianggap benar atau sesuai.
4. Selain bapak memberi skor sesuai item di atas, bapak juga diharapkan dapat memberikan saran-saran pada kolom kritik saran serta kesimpulan.

Contoh :

No	Aspek yang Dimulai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover	✓					Sudah sesuai

C. IDENTITAS AHLI

Nama : Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I., M.Pd.I
NIP : 198408062019031004
Alamat : Perum Dharma Alam Blok AN3 Sempusari Kaliwates Jember
Pekerjaan : Kepala Pusat Pengabdian kepada masyarakat LPPM UIN Khas Jember
Pengalaman Kerja : ...2013...sampai tahun...2022
Instansi Kerja : UIN Khas Jember

D. ANGKET ISIAN

No	Aspek yang Dimulai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover	✓					
2.	Kejelasan identitas game edukasi		✓				
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi	✓					
4.	Kejelasan kegiatan siswa	✓					
5.	Ketepatan penempatan judul game edukasi	✓					
6.	Kesusaian gambar ilustri	✓					

CS Dipindai dengan CamScanner

	dengan materi yang disajikan						
7.	Ketepatan menempatkan gambar dalam terjemah		✓				
8.	Konsistensi Penggunaan spasi dalam pengetikan	✓					
9.	Kejelasan tulisan atau pengetikan	✓					

Tinjauan

No	Bagian/Halaman	Komentar	Saran
	Game Pembelajaran bagi anak SMAS ferfe sangat menarik dan perlu terus di kembangkan - karena pembelajaran yg mediasya bagus dan asyik - nya akan mendorong minat belajar siswa	kosonan dan terus di kembangkan	di lanjutkan.

Kesimpulan

Game bagi anak SMA akan menarik kalau di sertai dg gambar yg juga menarik - anak SMA sekalipun senang dg Gambar-2 yg menarik - karena ini kaitannya dg Asmaul Husna - maka gambarnya juga yg bernilai Religi - selain itu, agar relevan dg PAI

Rekomendasi

1. (✓) Layak
2. ( ) Layak perlu revisi
3. ( ) Tidak Layak

Jember, 01 Oktober 2022

Ahli Materi.

Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I.,M.Pd.I

NIP. 199211222019032012

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 8

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDID JEMBER
FAKULTASTARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Website: www.ftik.iain-jember.ac.id

C. PENGANTAR

Berdasarkan dengan pentingnya game edukasi khususnya edukasi sebagai salah media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, ada keinginan untuk mengembangkan game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X di SMAN 1 Jember semester 1 tahun pelajaran 2022-2023. Produk yang dihasilkan berupa "Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja" yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa produk pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran PAI.

D. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi instrumen penilaian, dimohon Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket sebagai berikut :

3. Ibu dimohon mengamati produk pengembangan media pembelajaan dengan seksama, kemudian mengisi lembar evaluasi yang telah disediakan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada angka 4,3,2, dan 1 yang menurut bapak sesuai.
4. Pedoman penilaian adalah sebagai berikut :
   a. Skor 5 bila sangat baik/ sangat layak/ sangat menarik/ sangat mudah/ cukup sesuai/ sangat tepat/ sangat jelas
   b. Skor 4 bila baik/ layak/ menarik/ mudah/ sesuai/ tepat/ jelas
   c. Skor 3 bila cukup baik/ cukup layak/ cukup menarik/ cukup mudah/ cukup sesuai/ cukup tepat/ cukup jelas.
   d. Skor 2 bila kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik/ kurang mudah/ kurang sesuai/ kurang tepat/ kurang jelas.
   e. Skor 1 sangat kurang baik, sangat kurag layak/ sangat kurang menarik/ sangat kurang mudah/ sangkat kurang sesuai/ sangat kurang tepat sangat kurang jelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Apabila ibu telah memilih jawaban dan kemudian ingin mengubah jawaban, mohon diberi tanda (=) pada jawaban yang diubah (✓) dan memberi tanda checklist (✓) pada jawaban baru yang dianggap benar atau sesuai.
4. Selain ibu memberi skor sesuai item di atas, Ibu juga diharapkan dapat memberikan saran-saran pada kolom kritik saran serta kesimpulan.

Contoh :

No	Aspek yang ~~Dimulai~~ nilai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover	✓					Sudah sesuai

C. IDENTITAS AHLI

Nama : Mudrikah, M.Pd
NIP : 199211222019032012
Alamat : Perum Bumi Mangli permai blok 113.08
Pekerjaan : Dosen Pembelajaran PAI
Pengalaman Kerja : ....5.....sampai tahun.....
Instansi Kerja : UIN KH. Achmad Siddiq Jember

D. ANGKET ISIAN

1. Pegangan Siswa

No	Aspek yang Dimulai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover			✓			Sudah sesuai menarik hanya perlu di tambah nama Gamenya
2.	Kejelasan identitas game edukasi			✓			belum ada
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi				✓		belum ada
4.	Kejelasan kegiatan siswa			✓			belum ada petunjuk Sama dengan
5.	Ketepatan penempatan judul game edukasi		✓				Sesuai

CS Dipindai dengan CamScanner

6.	Kesusaian gambar ilustri dengan materi yang disajikan		✓				Sesuai
7.	Ketepatan menempatkan gambar dalam terjemah			✓			ada beberapa yang belum sesuai (kolom + huruf)
8.	Konsistensi Penggunaan spasi dalam pengetikan	✓					Sangat Sesuai
9.	Kejelasan tulisan atau pengetikan		✓				Sesuai

Tinjauan

No	Bagian/Halaman	Komentar	Saran
	Perlu ditambahkan Cover, Petunjuk permainan, petunjuk Tools, Cek kolom dan Huruf, Suara perlu di tambah Pada setiap level		

Kesimpulan

Media Sangat Bagus dan Menarik Namun ada beberapa perbaikan yang perlu dilakukan untuk menyempurnakan Aplikasi tersebut

Rekomendasi

1. ( ) Layak
2. (✓) Layak perlu revisi
3. ( ) Tidak Layak

Jember, 31 Oktober 2022

Ahli Media.

Mudrikah, M.Pd.I.

NIP. 199211222019032012

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 9

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDID JEMBER
FAKULTASTARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jl. Mataram No. 1 Mangli, Jember Kode Pos 68136
Telp. (0331) 487550 Fax (0331) 427005, Website: www.ftik.iain-jember.ac.id

A. PENGANTAR

Berdasarkan dengan pentingnya game edukasi khususnya edukasi sebagai salah media pembelajaran sehingga pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran, ada keinginan untuk mengembangkan game edukasi pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam bagi siswa kelas X di SMAN 1 Jember semester 1 tahun pelajaran 2022-2023. Produk yang dihasilkan berupa "Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quick App Ninja" yang dikemas dalam bentuk aplikasi. Penelitian ini nantinya diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa produk pengembangan bahan ajar yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran PAI.

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

Sebelum mengisi instrumen penilaian, dimohon Ibu terlebih dahulu membaca petunjuk pengisian angket sebagai berikut :

1. Ibu dimohon mengamati produk pengembangan media pembelajaan dengan seksama, kemudian mengisi lembar evaluasi yang telah disediakan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada angka 4,3,2, dan 1 yang menurut bapak sesuai.
2. Pedoman penilaian adalah sebagai berikut :

a. Skor 5 bila sangat baik/ sangat layak/ sangat menarik/ sangat mudah/ cukup sesuai/ sangat tepat/ sangat jelas
b. Skor 4 bila baik/ layak/ menarik/ mudah/ sesuai/ tepat/ jelas
c. Skor 3 bila cukup baik/ cukup layak/ cukup menarik/ cukup mudah/ cukup sesuai/ cukup tepat/ cukup jelas.
d. Skor 2 bila kurang baik/ kurang layak/ kurang menarik/ kurang mudah/ kurang sesuai/ kurang tepat/ kurang jelas.
e. Skor 1 sangat kurang baik, sangat kurag layak/ sangat kurang menarik/ sangat kurang mudah/ sangkat kurang sesuai/ sangat kurang tepat sangat kurang jelas.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

3. Apabila ibu telah memilih jawaban dan kemudian ingin mengubah jawaban, mohon diberi tanda (=) pada jawaban yang diubah (✓) dan memberi tanda checklist (✓) pada jawaban baru yang dianggap benar atau sesuai.
4. Selain ibu memberi skor sesuai item di atas, Ibu juga diharapkan dapat memberikan saran-saran pada kolom kritik saran serta kesimpulan.

Contoh :

No	Aspek yang Dimulai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover	✓					Sudah sesuai

C. IDENTITAS GURU

Nama : Abdul Karim Amrullah, S. Pd., M.P.d

NIP : -

Alamat : Dusun Krajan, Desa Mumbulsari, Kec. Mumbulsari

Pekerjaan : Guru Pendidikan Agama Islam

Pengalaman Kerja : ....2019....sampai tahun....2022....

Instansi Kerja : SMA Negeri 1 Jember

D. ANGKET ISIAN

No	Aspek yang Dimulai	Skor					Komentar dan Saran
		5	4	3	2	1	
1.	Kemenarikan pengemasan desain cover	✓					
2.	Kejelasan identitas game edukasi	✓					
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan game edukasi	✓					
4.	Kejelasan kegiatan siswa	✓					
5.	Ketepatan penempatan judul game edukasi	✓					
6.	Kesusaian gambar ilustri		✓				

CS Dipindai dengan CamScanner

	dengan materi yang disajikan	✓					
7.	Ketepatan menempatkan gambar dalam terjemah		✓				
8.	Konsistensi Penggunaan spasi dalam pengetikan	✓					
9.	Kejelasan tulisan atau pengetikan		✓				
10	Kejelasan sistem penggunaan game edukasi	✓					

Kesimpulan

Produk menarik namun perlu beberapa revisi

Jember, 2 Nopember 2022

Guru PAI SMAN 1 Jember,

Abdul Karim Amrullah,S.Pd.,M.Pd

CS Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 10

ANGKET PENILAIAN SISWA
GAME EDUKASI ASMAUL HUSNA
BERBASIS QUICK APP NINJA

A. IDENTITAS SISWA

Nama : …….
Nama Sekolah : …….
Kelas/Semester : ……...……..

B. PETUNJUK PENGISIAN ANGKET

1. Bacalah setiap pertanyaan dengan teliti dan bila ada yang kurang jelas tanyakan kepada guru.
2. Berlah tanda centang (✓) pada kolom SS, S, CS, TS, atau STS yang sesuai dengan penilaian kamu.

   Keterangan:

   SS = sangat setuju diberi skor 5
   S = setuju diberi skor 4
   CS = cukup setuju diberi skor 3
   TS = tidak setuju diberi skor 2
   STS = sangat tidak setuju diberi skor 1

Contoh :

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS
1.	Tampilan fisik game edukasi ini menarik bagi saya.	✓				

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

C. ANGKET ISIAN

No	Pernyataan	SS	S	CS	TS	STS

1.	Tampilan fisik game edukasi ini menarik bagi saya.					
2.	Petunjuk penggunaan game edukasi ini mudah saya pahami.					
3.	Gambar ilustrasi yang disajikan mempermudah saya dalam memahami materi.					
4.	Tugas dan soal evaluasi membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi					
5.	Tugas dan pertanyaan soal evaluasi sesuai dengan kemampuan saya					
6.	Poin yang diberikan dapat membantu saya untuk mengukur keberhasilan belajar					
7.	Teka-teki yag disediakan untuk menyelesaikan game disetiap levelnya					
8.	Game edukasi ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri					
9.	Ukuran dan jenis huruf yang digunakan dalam game edukasi mudah saya baca.					
10	Game edukasi ini bermanfaat bagi saya.					

D. KOMENTAR DAN SARAN

……

……

……

……

……..

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 11

DAFTAR HADIR SISWA

Uji Coba Kelompok Kecil

Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quic App Ninja

No	Nomer Induk Siswa	Nama Siswa	Tanda Tangan
1.	15709	Aulindya Pandu K.	1.
2.	15752	Chelsea Nabilla Putri Fihantari	2.
3.	15944	Nazlin Tismazammi H.	3.
4.	16038	Yofika Maulida Az-Zahra	4.
5.	15851	Loletta kusuma J	5.

Jember, 15 Nopember 2022

Pengembang,

Kurnia Anisya Maharani

Dipindai dengan CamScanner

Lampiran 12

DAFTAR HADIR SISWA

Uji Coba Lapangan

Game Edukasi Asmaul Husna berbasis Quic App Ninja

No	Nama Siswa		Tanda Tangan
1.	Ade Hisma Wahyu Pratama	60 75	1.
2.	Afton Ilman Firmansyah	95 95	2.
3.	Alexandrea Ivory Christiane		3.
4.	Anggun Dya Megananda	85 90	4.
5.	Anindya Pandu Kinasih	75 100	5.
6.	Arya Pratama Parahita	55 60	6.
7.	Ayu Nurul Aulia Rangkuti	70 85	7.
8.	Bayu Setyo Nugroho	90 95	8.
9.	Chelsea Nabilla Putri F	95 95	9.
10	Danang Widi Wijaya	85 90	10.
11.	Dwiki Rivaldo Steven	50 95	11.
12.	Erinna Salsabila Ramadhani	95 90	12.
13.	Feral Adrian Adjie P	100 95	13.
14.	Gadizha Maulida F	60 80	14.
15.	Gavin Azarya Adabi	90 85	15.
16.	Intania Kirani	75 90	16.
17.	Kheysa Maera Prasetya	70 90	17.
18.	Khoirunnisa Kurniawati	85 90	18.
19.	Loletta Kusuma Jelita	85 85	19.
20.	Mohammad Fazriel Alinuddin	95 95	20
21.	Muhammad Azka Hillan	70 80	21.

Dipindai dengan CamScanner

22.	Mohammad Ravly Riztullah	90	95	22.
23.	Nabilla Jasmine Putri Hadi	80	90	23.
24.	Nadia Cahyaning Ramadhani	65	100	24.
25.	Nadifah Naila Najwa	90	90	25.
26.	Nadila Putri Permana	75	85	26.
27.	Najasyi Raja A Farabi	75	80	27.
28.	Nayla Keizha El Naurah	95	90	28.
29	Nazlin Tismazammi Haffiz	90	90	29.
30.	Rafizha Amalia Firdiana	60	70	30.
31.	Rahmad Sunan Kaisar	55	70	31.
32.	Reyhananda Rafa Pramatya M	95	100	32.
33.	Rezi Muhammad Fahlevi	95	95	33.
34.	Sarah Sabrina Kusumadewi	85	90	34.
35.	Yofika Maulida Az-Zahra	75	85	35.
36.	Zidaneka Ahmad Afansyah	95	95	36.

Jember, 15 Nopember 2022

Pengembang,

Kurnia Anisya Maharani

JEMBER

Lampiran 13

1. **Daftar Penelitian Hasil Belajar**

Kelas : X2
Semester : Semester 1 tahun 2022/2023
Sekolah : SMA Negeri 1 Jember

No	Nama	Hasil tes 1 X_1	Hasil tes II X_2	D	D^2
	Ade Hisma Wahyu Pratama	60	75	15	225
	Afton Ilman Firmansyah	95	95	0	0
	Anggun Dya Megananda	85	90	5	25
	Anindya Pandu Kinasih	75	100	25	625
	Arya Pratama Parahita	55	60	5	25
	Ayu Nurul Aulia Rangkuti	70	85	15	225
	Bayu Setyo Nugroho	90	95	5	25
	Chelsea Nabilla Putri F	95	95	0	0
	Danang Widi Wijaya	85	90	5	25
	Dwiki Rivaldo Steven	50	95	45	2025
	Erinna Salsabila Ramadhani	95	90	5	25
	Feral Adrian Adjie P	100	95	5	25
	Gadizha Maulida F	60	80	20	400
	Gavin Azarya Adabi	90	85	5	25
	Intania Kirani	75	90	15	225
	Kheysa Maera Prasetya	70	90	20	400
	Khoirunnisa Kurniawati	85	90	5	25
	Loletta Kusuma Jelita	85	85	0	0
	Mohammad Fazriel Alinuddin	95	95	0	0
	Muhammad Azka Hillan	70	80	10	100
	Mohammad Ravly Riztullah	90	95	5	25
	Nabilla Jasmine Putri Hadi	80	90	10	100
	Nadia Cahyaning Ramadhani	65	100	35	1225
	Nadifah Naila Najwa	90	90	0	0
	Nadila Putri Permana	75	85	10	100

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

	Najasyi Raja A Farabi	75	80	5	25
	Nayla Keizha El Naurah	95	90	5	25
	Nazlin Tismazammi Haffiz	90	90	0	0
	Rafizha Amalia Firdiana	60	70	10	100
	Rahmad Sunan Kaisar	55	70	15	225
	Reyhananda Rafa Pramatya M	95	100	5	25
	Rezi Muhammad Fahlevi	95	95	0	0
	Sarah Sabrina Kusumadewi	85	90	5	25
	Yofika Maulida Az-Zahra	75	85	10	100
	Zidaneka Ahmad Afansyah	95	95	0	0
	Total	2.805	3.085	345	7300

Jember, 16 November 2022
Pengembang,

Kurnia Anisya Maharani

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 14

DATA IDENTITAS SUBJEK UJI COBA

A. Identitas Ahli Materi

Nama : Dr. Zainal Anshari, S.Pd.I.,M.Pd.I.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Agama Islam (PAI)

Intansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

B. Identitas Ahli Media

Nama : Mudrikah, M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Pendidikan Agama Islam (PAI)

Intansi : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

C. Identitas Guru Mata Pelajaran PAI SMAN 1 Jember

Nama : Abdul Karim Amrullah, S.Pd.I.,M.Pd

Pekerjaan : Guru Pendidikan Agama Islam

Intansi : SMA Negeri 1 Jember

D. Identitas siswa kelas X SMAN 1 JEMBER

No	Nama Siswa	NO	Nama Siswa
1.	Ade Hisma Wahyu Pratama	19.	Loletta Kusuma Jelita
2.	Afton Ilman Firmansyah	20.	Mohammad Fazriel Alinuddin
3.	Alexandrea Ivory Christiane	21.	Muhammad Azka Hillan
4.	Anggun Dya Megananda	22.	Mohammad Ravly Riztullah
5.	Anindya Pandu Kinasih	23.	Nabilla Jasmine Putri Hadi
6.	Arya Pratama Parahita	24.	Nadia Cahyaning Ramadhani
7.	Ayu Nurul Aulia Rangkuti	25.	Nadifah Naila Najwa
8.	Bayu Setyo Nugroho	26.	Nadila Putri Permana
9.	Chelsea Nabilla Putri F	27.	Najasyi Raja A Farabi
10.	Danang Widi Wijaya	28.	Nayla Keizha El Naurah
11.	Dwiki Rivaldo Steven	29.	Nazlin Tismazammi Haffiz
12.	Erinna Salsabila Ramadhani	30.	Rafizha Amalia Firdiana
13.	Feral Adrian Adjie P	31.	Rahmad Sunan Kaisar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

14	Gadizha Maulida F	32.	Reyhananda Rafa Pramatya M
15.	Gavin Azarya Adabi	33.	Rezi Muhammad Fahlevi
16.	Intania Kirani	34.	Sarah Sabrina Kusumadewi
17..	Kheysa Maera Prasetya	35.	Yofika Maulida Az-Zahra
18.	Khoirunnisa Kurniawati	36.	Zidaneka Ahmad Afansyah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 15

No.	Nama	Arab	Indonesia
	Allah	هلا	Allah
1	Ar Rahman	الرحمن	Yang Memiliki Mutlak sifat Pemurah
2	Ar Rahiim	الرحيم	Yang Memiliki Mutlak sifat Penyayang
3	Al Malik	الملك	Yang Memiliki Mutlak sifat Merajai/Memerintah
4	Al Quddus	القدوس	Yang Memiliki Mutlak sifat Suci
5	As Salaam	السلام	Yang Memiliki Mutlak sifat Memberi Kesejahteraan
6	Al Mu'min	المؤمن	Yang Memiliki Mutlak sifat Memberi Keamanan
7	Al Muhaimin	المهيمن	Yang Memiliki Mutlak sifat Pemelihara
8	Al 'Aziiz	العزيز	Yang Memiliki Mutlak Kegagahan
9	Al Jabbar	الجبار	Yang Memiliki Mutlak sifat Perkasa
10	Al Mutakabbir	المتكبر	Yang Memiliki Mutlak sifat Megah, Yang Memiliki Kebesaran
11	Al Khaliq	الخالق	Yang Memiliki Mutlak sifat Pencipta
12	Al Baari'	البارئ	Yang Memiliki Mutlak sifat Yang Melepaskan (Membuat, Membentuk, Menyeimbangkan)
13	Al Mushawwir	المصور	Yang Memiliki Mutlak sifat Yang Membentuk Rupa (makhluknya)
14	Al Ghaffaar	الغفار	Yang Memiliki Mutlak sifat Pengampun
15	Al Qahhaar	القهار	Yang Memiliki Mutlak sifat Memaksa
16	Al Wahhaab	الوهاب	Yang Memiliki Mutlak sifat Pemberi Karunia
17	Ar Razzaaq	الرزاق	Yang Memiliki Mutlak sifat Pemberi Rejeki
18	Al Fattaah	الفتاح	Yang Memiliki Mutlak sifat

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

			Pembuka Rahmat
19	Al 'Aliim	العليم	Yang Memiliki Mutlak sifat Mengetahui (Memiliki Ilmu)
20	Al Qaabidh	القابض	Yang Memiliki Mutlak sifat Yang Menyempitkan (makhluknya)
21	Al Baasith	الباسط	Yang Memiliki Mutlak sifat Yang Melapangkan (makhluknya)
22	Al Khaafidh	الخافض	Yang Memiliki Mutlak sifat Yang Merendahkan (makhluknya)
23	Ar Raafi'	الرافع	Yang Memiliki Mutlak sifat Yang Meninggikan (makhluknya)
24	Al Mu'izz	المعز	Yang Memiliki Mutlak sifat Yang Memuliakan (makhluknya)
25	Al Mudzil	المذل	Yang Memiliki Mutlak sifat Yang Menghinakan (makhluknya)
26	Al Samii'	السميع	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mendengar

27	Al Bashiir	البصير	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Melihat
28	Al Hakam	الحكم	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Menetapkan
29	Al 'Adl	العدل	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Adil
30	Al Lathiif	اللطيف	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Lembut
31	Al Khabiir	الخبير	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mengetahui Rahasia
32	Al Haliim	الحليم	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Penyantun
33	Al 'Azhiim	العظيم	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Agung
34	Al Ghafuur	الغفور	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pengampun
35	As Syakuur	الشكور	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pembalas Budi (Menghargai)
36	Al 'Aliy	العلى	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Tinggi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

37	Al Kabiir	الكبير	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Besar
38	Al Hafizh	الحفيظ	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Menjaga
39	Al Muqiit	المقيت	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pemberi Kecukupan
40	Al Hasiib	الحسيب	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Membuat Perhitungan
41	Al Jaliil	الجليل	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mulia
42	Al Kariim	الكريم	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pemurah
43	Ar Raqiib	الرقيب	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mengawasi
44	Al Mujiib	المجيب	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mengabulkan
45	Al Waasi'	الواسع	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Luas
46	Al Hakiim	الحكيم	Yang Memiliki Mutlak sifat Maka Bijaksana

47	Al Waduud	الودود	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pencinta
48	Al Majiid	المجيد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mulia
49	Al Baa'its	الباعث	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Membangkitkan
50	As Syahiid	الشهيد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Menyaksikan
51	Al Haqq	الحق	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Benar
52	Al Wakiil	الوكيل	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Memelihara
53	Al Qawiyyu	القوى	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Kuat
54	Al Matiin	المتين	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Kokoh
55	Al Waliyy	الولى	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Melindungi
56	Al Hamiid	الحميد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Terpuji
57	Al Mushii	المحصى	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

			Mengkalkulasi
58	Al Mubdi'	المبدئ	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Memulai
59	Al Mu'iid	المعيد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mengembalikan Kehidupan
60	Al Muhyii	المحيى	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Menghidupkan
61	Al Mumiitu	الممئت	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mematikan
62	Al Hayyu	الحي	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Hidup
63	Al Qayyuum	القيوم	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mandiri
64	Al Waajid	الواجد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Penemu
65	Al Maajid	الماجد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mulia
66	Al Wahiid	الواحد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Tunggal
67	Al 'Ahad	االحد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Esa

68	As Shamad	الصمد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Dibutuhkan, Tempat Meminta
69	Al Qaadir	القادر	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Menentukan, Maha Menyeimbangkan
70	Al Muqtadir	المقتدر	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Berkuasa
71	Al Muqaddim	المقدم	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mendahulukan
72	Al Mu'akkhir	المؤخر	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mengakhirkan
73	Al Awwal	االول	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Awal
74	Al Aakhir	االخر	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Akhir
75	Az Zhaahir	الظاهر	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Nyata
76	Al Baathin	الباطن	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Ghaib
77	Al Waali	الوالي	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Memerintah

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

78	Al Muta'aalii	المتعالي	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Tinggi
79	Al Barri	البر	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Penderma
80	At Tawwaab	التواب	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Penerima Tobat
81	Al Muntaqim	المنتقم	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Penuntut Balas
82	Al Afuww	العفو	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pemaaf
83	Ar Ra`uuf	الرؤوف	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pengasih
84	Malikul Mulk	مالك الملك	Yang Memiliki Mutlak sifat Penguasa Kerajaan (Semesta)
85	Dzul Jalaali Wal Ikraam	ذو الجلال و الإكرام	Yang Memiliki Mutlak sifat Pemilik Kebesaran dan Kemuliaan
86	Al Muqsith	المقسط	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Adil
87	Al Jamii'	الجامع	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mengumpulkan
88	Al Ghaniyy	الغني	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Berkecukupan
89	Al Mughnii	المغني	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Memberi Kekayaan
90	Al Maani	المانع	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Mencegah
91	Ad Dhaar	الضار	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Memberi Derita
92	An Nafii'	النافع	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Memberi Manfaat
93	An Nuur	النور	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Bercahaya (Menerangi, Memberi Cahaya)
94	Al Haadii	الهادئ	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pemberi Petunjuk
95	Al Baadii	البديع	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pencipta

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

96	Al Baaqii	الباقي	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Kekal
97	Al Waarits	الوارث	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pewaris
98	Ar Rasyiid	الرشيد	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Pandai
99	As Shabuur	الصبور	Yang Memiliki Mutlak sifat Maha Sabar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 16

SOAL PRE-TEST Dan POST-TEST

Uji Coba Kelompok Kecil

Game Edukasi Asmaul Husna Berbasi Quick App Ninja

Nama : ……

Kelas/No.Absen : ……../…….

Petunjuk

1. Bacalah terlebih dahulu soal-soal dengan teliti dan cermat!
2. Kerjakan soal tes pada lembar jawaban yang telah disediakan!

A. Berilah tanda silang (X) pada salah satu jawaban yang paling benar dan tepat!

1. Asmaul husna yang memberikan gambaran bahwa Allah yaitu Zat yang sangat banyak memiliki kebaikan, Maha Pemberi Nikmat dan keutamaan, baik pada saat diminta ataupun tidak kepada seluruh makhluknya, yaitu Asmaul Husna ...

a. Al-Mukmin

b. Al-Adl

c. Al-Matin

d. Al-Karim

e. Al-Jami'

2. Kelak pada hari kiamat di padang mahsyar, Allah akan mengumpulkan seluruh manusia dari tempat dan generasi. Hal tersebut sesuai dengan asmaul husna yaitu asma...

a. Al-Matin

b. Al-jami'

c. Al-mu'min

d. Al-karim

e. Al-adl

3. Allah menempatkan seluruh umat manusia pada posisi yang sederajat. Allah juga tidak meninggikan seseorang hanya karena kekayaan, keturunan, atau jabatan. Hal tersebut sesuai dengan asmaul husna yaitu asma...

a. Al-matin

b. Al-jami'

c. Al-mu'min

d. Al-Karim

e. Al-adl

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

4. Salah satu sifat asmaul husna Allah yaitu Al-matin yang artinyanya yaitu ...

a. Allah Swt yaitu maha mengumpulkan hambaNya kelak di Padang Mahsyar

b. Allah Swt yaitu yang mengurusi dan memelihara kebutuhan seluruh makhluk-Nya

c. Tidak ada satu makhluk atau dzat di alam semester ini yang dapat menundukkan Allah Swt.

d. Allah Swt yaitu maha pemberi rasa aman terhadap semua makhluk-Nya

e. Allah Swt selalu menempatkan semua manusia pada posisi yang sederajat

5. Salah satu sifat asmaul husna Allah Swt yaitu Al-Mu'min yaitu Allah swt merupakan dzat maha pemberi rasa aman yang mana diberikan kepada manusia. Salah satu bentuknya yaitu Allah Swt memberikan …

a. ketenangan hati kepada orang beriman agar tidak gelisah, takut dan cemas dalam menghaapi permasalahan hidup

b. sepasang tangan kepada manusia untuk mampu memukul demi melindungi dirinya

c. sepasang kaki kepada manusia untuk dapatberdiri dari kejaran binatang buas

d. kemampuan kepada manusia untuk mampu berenang agar tidak tenggelam

e. memberikan kepada manusia sepasang mata untuk dapat menghindari berbagai hal yang tidak baik

6. Orang dermawan yaitu orang yang pandai membagi kebahagiaan kepada orang lain baik dalam berbagai bentuk. Sifat tersebut merupakan sifat yang harus kita terapkan sebagai perwujudan dari sifat asmaul husna yaitu ...

a. Al-Wakil

b. Al-Jami'

c. Al-Adl

d. Al-Karim

e. Al-matin

7. Agus sedang mempersatukan tetangga yang sedang berselisih. Perilaku Agus tersebut meupakan perwujudan dari sifat asmaul husna yaitu ...

a. Al-mukmin

b. Al-jami'

c. Al-matin

d. Al-karim

e. Al-wakil

8. Contoh perilaku di bawah ini yang mengamalkan asmaul husna al-matin yaitu ...

a. Kita hidup bermasyarakat agar dapat memberikan manfaat kepada orang lain

b. Kita menjamu tamu yang datang ke rumah sesuai dengan kemampuan yang kita miliki

c. Kita mempersatukan berbagai pihak yang berselisih

d. Diri kita tidak tergoyahkan oleh berbagai bisikan yang menjerumuskan ke perilaku buruk

e. Kita rajin salat berjamaah di masjid

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

9. Makna asmaul husna al-mu'min yaitu Allah memberi rasa aman. Oleh karena itu diharapkan seorang mukmin untuk dapat menjadi bagian dari pertumbuhan rasa aman terhadap lingkungannya. Berikut ini yang tidak termasuk contoh perilaku yang mencerminkan al-mukmin yaitu ...

a. Melindungi teman yang sedang merasa ketakutan

b. menolong teman atau orang lain yang tidak kita kenal yang sedang dalam bahaya

c. membantu anak-anak, ibu hamil, dan orangtua yang akan menyebrangi jalan

d. menyingkirkan paku yang ada dijalan agar tidak membahayakan pengguna jalan

e. rajin melaksanakan salat secara berjama'ah

10. Contoh asmaul husna yang mengamalkan Al-Adl yaitu ...

a. Rajin salat berjama'ah di mesjid

b. tidak memihak kepada pihak yang salah meskipun itu saudara atau teman kita

c. tidak tergoyahkan oleh bisikan yang mengarah ke hal-hal negatif

d. Kita menjamu tamu yang datang ke rumah sesuai dengan kemampuan yang kita miliki

e. Kita hidup bermasyarakat agar dapat memberikan manfaat kepada orang lain

11. Allah swt. mempunyai nama dan sifat yang disebut asmaul husna yang berjumlah ...

a. 99

b. 89

c. 95

d. 90

e. 97

12. Salah satu sifat asmaul husna Allah Swt yaitu Al-Karim yang artinya Allah Maha...

a. Adil

b. sempurna

c. Pengampun

d. Mulia

e. Bijaksana

13. Salah satu car akita meneladani sifat kemuliaan Allah Swt yaitu …

a. meningkatkan keiman dan ketaqwaan kepada Allah swt.

b. Berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mendapatkan sesuatu

c. mau bersusah payah

d. mempunyai keinginan yang kuat

e. berusaha secara sempurna

14. Salah satu sifat asmaul husna Allah Swt yaitu Al-Mu'min. Oleh karena itu Allah Swt akan memberikan jaminan keamanan bagi hambaNya yang ketika sedang berada di jalan Allah, dia ...

a. selalu berbuat baik, benar

b. tidak pernah berbuat baik, benar

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

c. kadang-kadang berbuat baik, benar

d. jarang berbuat baik, benar

e. sering berbuat baik, benar

15. Sifat Allah yang ada pada asmaul husna yakni Al-Wakil, hanya diberikan kepada seluruh umat manusia ketika di dunia saja. Akan tetapi ketika kelak di akhirat, Al-Wakil hanya diberikan kepada hambaNya yang ...

a. menghormati guru

b. beriman

c. rajin menuntut ilmu

d. menepati janji

e. gemar berinfaq

16. Hamba Allah Swt yang telah melakukan usaha secara maksimal, maka wajib bersikap tawakal. Berikut ini yang tidak termasuk ciri-ciri sikap tawakal yaitu ...

a. berfoya-foya setelah usaha berhasil

b. bersabar apabila usaha belum berhasil

c. berhusnudzan kepada Allah swt.

d. bersyukur kepada Allah ketika usaha berhasil

e. tidak mencari kambing hitam dalam setiap kegagalan

17. Seseorang yang bersikap tidak adil kepada diri sendiri, maka ia telah melakukan ....

a. Pembunuhan terhadap dirinya sendiri

b. Pengingkaran terhadap dirinya sendiri

c. Penistaan terhadap dirinya sendiri

d. Kemakmuran terhadap dirinya sendiri

e. Penganiyaan terhadap dirinya sendiri

18. Terhadap orang lain, kita harus mampu memberikan rasa aman sebagai seorang mukmin, bukan sebaliknya. Adapun salah satu cara mewujudkannya yaitu …

a. menyebarkan berita kebohongan mengenai seseorang

b. berkata baik atau diam saja

c. berkata santun dan banyak bicara

d. melakukan provokasi dengan cara yang baik

e. bicara ke berbagai tempat untuk menyebarkan fitnah

19. Di bawah ini yang merupakan contoh perilaku kokoh pendirian yaitu ...

a. tetap tidak mau berinfaq, meskipun mumpunyai banyak uang

b. tetap berbuat maksiat, meskipun dibenci teman

c. tetap berkata benar, meskipun membawa risiko

d. tetap berpakaian tidak rapi, meskipun dibenci guru

e. tetap menyontek ketika ujian, meskipun dibenci banyak guru

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

20. Berikut ini yang tidak termasuk manfaat bagi orang-orang yang selalu bertawakal kepada Allah yaitu ...

a. menumbuhkan kegelisahan jiwa

b. memperoleh kemudahan rezeki

c. mendatangkan ketenagan jiwa

d. dikuatkan jiwanya

e. menambah pasrah kepada Allah

KUNCI JAWABAN SOAL

1 D 11 A

2 B 12 D

3 E 13 A

4 C 14 A

5 E 15 B

6 D 16 A

7 B 17 B

8 D 18 B

9 E 19 C

10 B 20 A

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Lampiran 17

Pengisian Angket Oleh Ahli Materi

Pengisian Angket Oleh Ahli Media

Uji Coba Kelompok Kecil

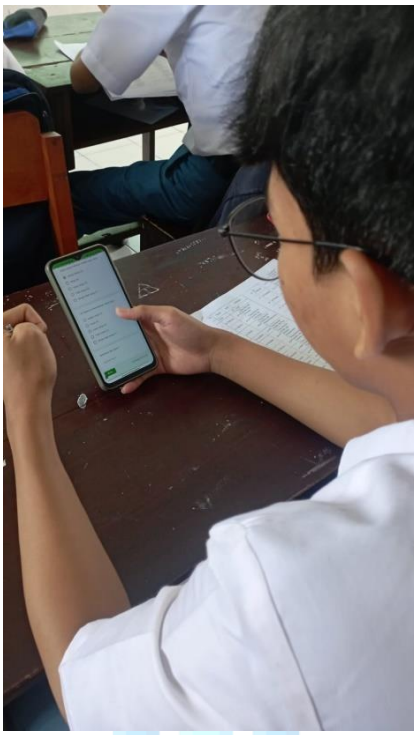
KIA Q

Mengerjakan Soal Pre Test

Penjelasan tentang Game Edukasi Asmaul Husna

Mengerjakan Soal Post-Test

UNIVERSITAS
KIAI SAIDIQ



Pengisian Angket terhadap Kelayakan Produk

Dokumentasi kelas 10 2 SMA Negeri 1 Jember

KIA IQ

Lampiran 18

BIODATA PENULIS

Nama	: Kurnia Anisya Maharani
NIM	: T20191093
Tempat, Tanggal Lahir	: Situbondo, 15 September 2001
Alamat	: Jl Cempaka II Krajan Barat Rt 04 Rw 02 Desa Sumberkolak, Kecamatan Panarukan Kabupaten Situbondo
Email	: anisyamaharani1@gmail.com
Fakultas	: Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam

RIWAYAT PENDIDIKAN:

1. TK Wulandari Sumberkolak
2. SD Negeri 2 Sumberkolak
3. MTs Negeri 1 Situbondo
4. Madrasah Aliyah Negeri 2 Situbondo
5. UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R