

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI FIQIH
BERBASIS *UNITY SOFTWARE* PADA SISWA KELAS I, II, DAN III
MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG**

TESIS

Oleh:

WIWIT AGUSTIN PARNADI KARTIWI

NIM 14761038



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI FIQIH
BERBASIS *UNITY SOFTWARE* PADA SISWA KELAS I, II, DAN III
MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG**

Tesis

Diajukan kepada

Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam Menyelesaikan
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

OLEH:

WIWIT AGUSTIN PARNADI KARTIWI

NIM 14761038

**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG
2018**



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
PASCASARJANA

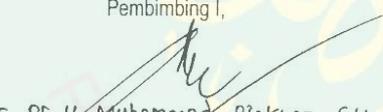
Jl. Ir. Soekarno No.1 Dadaprejo Kota Batu 65323, Telp. (0341) 531133 Fax. (0341) 531130
Website : <http://pasca.uin-malang.ac.id>, email : pps@uin-malang.ac.id

No. Dokumen UIN-QA/PM/14/05	PESETUJUAN UJIAN TESIS	Tanggal Terbit 5 Januari 2015
Revisi 0.00		Halaman: 29 dari 41

Nama : KIKIT AGUSTIN PARNADI KARTIKI
NIM : 14761038
Program Studi : PROGRAM MAGISTER PGMI (PENDIDIKAN GURU MADRASAH ISTISWIAH)
Judul Tesis : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN FOLIO
BERBASIS GAME EDUKASI PADA SISWA KELAS
I, II dan III MI AL-HIPAYAT PAKIS MALANG

Setelah diperiksa dan dilakukan perbaikan seperlunya, Tesis dengan judul sebagaimana di atas disetujui untuk diajukan ke Sidang Ujian Tesis.

Pembimbing I,


PROF. DR. H. MUHAMMAD PJAKTAR, S.H., M.Ag.
NIP. 19490929 198103 1004

Pembimbing II,


Dr. Zaenul Mahmudi, M.A.
NIP. 19730603 199303 1001

Mengetahui:

Ketua Program Studi,


Dr. H. Ahmad Fatah Yasin, M.Ag.
NIP. 19671220 199803 1002

LEMBAR PENGESAHAN

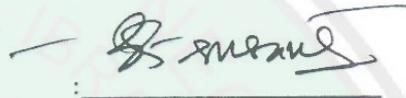
Tesis dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 6 Desember 2018.

Dewan Penguji,

Ketua Sidang,
Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd
NIP. 19760619 200501 2 005



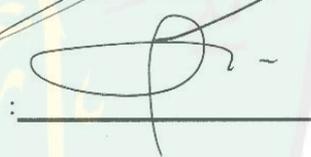
Penguji Utama,
H. Djoko Susanto, M. Ed, Ph. D.
NIP. 19670529 200003 1 001



Anggota,
Prof. Dr. H. Muhammad Djakfar, SH., M. Ag
NIP. 19630114 199903 1 001



Anggota,
Dr. Zaenul Mahmudi, M. A
NIP. 19690303 200003 1 002



Mengetahui,
Direktur Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang



Prof. Dr. H. Mulyadi, M. Pd.I.
NIP. 19550717 198203 1005

HALAMAN PERSEMBAHAN

Berhiaskan rasa syukur kepada Allah atas segala hidayahNya dan syafa'at Rasul-Nya, Ananda persembahkan karya Kecil ini yang mungkin didalamnya masih jauh dari kesempurnaan tiada lain untuk orang yang sangat dihormati, dicintai dan disayangi

For All of My Family

Especialy, Ayahanda Parna J. M dan Ibunda Sukarti, S. Pd beserta keluarga kecilku Abi Muhammad Victor Syafi'i, S. S., S. H., M. Pd tercinta yang menjadi Imam dunia dan akhiratku, tiada hentinya mencurahkan segala dukungan untukku secara materil dan immateril, selalu memompa semangatku untuk segera merampungkan tesis ini, dan Anaku Ashfa Victoria Kamila tercinta yang selalu menemani mama dalam penggarapan tesis ini mulai dari usia kandungan sampai balita, terimakasih selalu setia mendampingi, Semoga ilmu yang sudah dipelajari menjadi berkah amin...

Tidak lupa ku persembahkan juga untuk dosen pembimbing terbaik bapak Prof. Dr. H. Muhammad Djakfar, SH., M. Ag beserta bapak Dr. Zaenul mahmudi, M. A_dosen penguji terbaik H. Djoko Susanto, M. Ed, Ph. D. Beserta Ibu H. Dr. Hj. Samsul Susilawati, M. Pd yang selalu meluangkan waktu untuk memberikan motivasi, bimbingan, dan saran kepada penulis dalam melakukan penelitian dan penyelesaian tesis ini. Sahabat-sahabat dan teman-teman seperjuangan Para Guru dan Dosen

Almamater tercinta UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Terima kasih sedalam-dalamnya atas semuanya. Semoga amal kebaikan kalian semua dibalas oleh Allah SWT. Aamiin Yaa Robbal 'Aalamiin.

MOTTO

إِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا (٦)

(6) Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.¹

(Q.S Al-Insyirah: 6)



¹Prof. T. M. Hasbi Ashshiddiqi, *Al-Qur'an dan Terjemahnya* (Surabaya: Al-Hidayah, 1971), hlm. 1073.

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi
NIM : 14761038
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al Hidayat Pakis Malang

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian dan karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Batu, 13 Desember 2018

Hormat Saya,



Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi
NIM. 14761038

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat, taufiq, hidayah serta inayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al Hidayat Pakis Malang**” dengan baik.

Sholawat dan salam semoga tetap terlimpah curahkan kepada Nabi Agung Muhammad SAW yang telah berjuang merubah kegelapan zaman menuju cahaya kebenaran yang menuju insan berperadapan. Suatu kebahagiaan dan kebanggaan tersendiri bagi penulis melalui kisah perjalanan panjang, penulis bisa menyelesaikan tesis ini. Namun, penulis menyadari bahwa penulisan ini tidak lepas dari bimbingan dan arahan serta kritik konstruktif dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya serta penghargaan setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Abdul Haris, M. Ag., selaku Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dan para Pembantu Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Bapak Prof. Dr. H. Mulyadi, M.PdI., selaku Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Bapak Dr. H. Ahmad Fatah Yasin M, Ag., selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Bapak Prof. Dr. H. Muhammad Djakfar, SH., M. Ag., selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu untuk memimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
5. Bapak Dr. Zaenul Mahmudi, M. A., selaku selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu untuk memimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
6. Bapak H. Djoko Susanto, M. Ed, ph. D., selaku selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu untuk memimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.

7. Ibu Dr. H. Ssmsul Susilawati, M. Pd., selaku selaku dosen pembimbing tesis yang telah meluangkan waktu untuk memimbing dan mengarahkan penulis, sehingga tesis ini dapat terselesaikan dengan baik.
8. Bapak Dr. H. Nurul Yaqien, M. Pd, selaku dosen jurusan Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Ilmu Tarbiyah Keguruan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli isi/materi yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
9. Bapak Dr. H. R. Taufiqur Rochman, M.A, selaku dosen Teknologi Informatika di PBA Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
10. Bapak Ir. Fachrul Kurniawan, M. MT., selaku dosen jurusan Teknik Informatika Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang sebagai ahli desain yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan validasi dan saran demi perbaikan produk pengembangan.
11. Bapak Samsul Ibad, S. Pd, selaku kepala MI Al Hidayat Pakis Malang yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
12. Ibu Binti Munawaroh, S. PdI., selaku pengajar fiqih dan wali kelas IA di MI Al-Hidayat Pakis Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.
13. Ibu Muslimatul Faiqoh , S. PdI., selaku pengajar fiqih dan wali kelas IC di MI Al-Hidayat Pakis Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.
14. Ibu Luluk Musyrifah, S. Ag., selaku pengajar fiqih dan wali kelas IB di MI Al-Hidayat Pakis Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.
15. Ibu Ruulu'ifah, S. PdI., selaku pengajar fiqih dan wali kelas IIA di MI Al-Hidayat Pakis Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.

16. Ibu As'ifah, S. Pd., selaku pengajar fiqih dan wali kelas IIB di MI Al-Hidayat Pakis Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.
17. Bapak Ahmad Husen, S. Ag., selaku pengajar fiqih dan wali kelas IIIA dan III B di MI Al-Hidayat Pakis Malang yang telah banyak meluangkan waktu dan kesempatan serta arahan yang sangat bermanfaat bagi penulisan tesis ini.
18. Siswa-siswi kelas I, II dan III (A dan B) MI Al Hidayat Pakis Malang yang dengan ikhlas bekerjasama dalam membantu proses penelitian tesis ini.
19. Semua pihak yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu, terima kasih atas bantuan moral maupun spiritual yang telah diberikan kepada penulis.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan pada penulis akan dibalas dengan rahmat dan kebaikan Allah SWT dan dijadikan amal sholeh yang berguna fiddunya Wal Akhirat. Akhirnya penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat, dan menjadi khazanah pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang penelitian.

Batu, 13 Desember 2018
Hormat Saya,

Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi
NIM. 14761038

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 158 Tahun 1987 dan No. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	= a	ز	= z	ق	= q
ب	= b	س	= s	ك	= k
ت	= c	ش	= sy	ل	= l
ث	= ts	ص	= sh	م	= m
ج	= j	ض	= di	ن	= n
ح	= <u>h</u>	ط	= th	و	= w
خ	= kh	ظ	= zh	ه	= h
د	= d	ع	= ‘	ء	= ‘
ذ	= dz	غ	= gh	ي	= y
ر	= r	ف	= f		

B. Vokal Panjang

Vokal (a) panjang = â

Vokal (i) panjang = î

Vokal (u) panjang = ŭ

C. Vokal Diftong

أُو = aw

أَي = ay

أُو = ŭ

يَا = î

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul	i
Halaman Judul.....	ii
Lembar Persetujuan Ujian Tesis	iii
Lembar Pengesahan	iv
Halaman Persembahan	v
Motto	vi
Surat Pernyataan Orisinalitas Penelitian	vii
Kata Pengantar	viii
Pedoman Transliterasi Arab Latin	xi
Daftar Isi	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvii
Daftar Lampiran	xviii
Abstrak Indonesia	xix
Abstrak Inggris	xx
Abstrak Arab	xxi
 BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan	15
D. Spesifikasi Produk	15
E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	21
F. Asumsi Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan	23
G. Definisi Istilah	26
 BAB II : KAJIAN PUSTAKA	
A. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran	28
1. Pengertian Media Pembelajaran	28
2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran	33
3. Jenis-jenis Media Pembelajaran	36
4. Hakikat Media Pembelajaran	40
B. Tinjauan Teoritis Tentang <i>Game</i> Edukasi	44
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi.....	44
2. Fungsi <i>Education</i> (Permainan Edukasi)	46
3. Jenis-jenis <i>Game</i> Edukasi Berbasis <i>Unity Software</i>	47
C. Tinjauan Teoritis Tentang <i>Unity Software</i>	53
1. Pengertian <i>Unity Software</i>	53
2. Keunggulan <i>Unity Software</i>	55

D. Tinjauan Teoritis Tentang Fiqih	56
1. Pengertian Fiqih	56
2. Pembelajaran Fiqih kelas I, II dan III di Madrasah Ibtidaiyah	58
a. Tujuan Fiqih Madrasah Ibtidaiyah.....	59
b. Ruang Lingkup Belajar Fiqih.....	60
c. Fungsi Mata Pelajaran Fiqih.....	60
d. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah.....	61
e. Materi Fiqih Kelas I, II dan III di Madrasah Ibtidaiyah	61
f. Penggunaan Media Pembelajaran (<i>Game</i> Edukasi) Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah.....	68

BAB III: METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian dan Pengembangan	70
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	72
1. Potensi dan Masalah	73
2. Pengumpulan Data	74
3. Desain Produk	74
4. Validasi Desain	75
5. Uji Coba Pemakaian	75
6. Revisi Produk.....	75
7. Uji Coba Produk.....	76
8. Revisi Desain.....	76
9. Revisi Produk.....	77
10. Produksi Masal.....	77
C. Uji Coba Produk.....	77
1. Desain Uji Coba Produk.....	77
2. Subjek Uji Coba Produk.....	79
3. Jenis Data.....	81
4. Instrumen Pengumpulan Data.....	82
5. Teknik Analisis Data.....	85

BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Paparan Profil Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi	90
B. Paparan Hasil Validasi dan Penilaian Siswa Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi	90
C. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi oleh Validator dan Praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi	92
1. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi.....	93
2. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi.....	93

3.	Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Fiqih Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi.....	96
D.	Paparan Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi	103
1.	Uji Kelompok Kecil	105
2.	Uji Coba Lapangan	110
E.	Paparan Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi di Kelas I, II, dan III MI AL-Hidayat Pakis Malang.....	121
1.	Uji Asumsi Analisis Data Hasil <i>Pre-Test</i>	127
a.	Uji Normalitas Data Hasil <i>Pre-Test</i>	127
b.	Uji Homogenitas Data Hasil <i>Pre-Test</i>	129
2.	Uji Asumsi Analisis Data Hasil <i>Post-Test</i>	131
a.	Uji Normalitas Data Hasil <i>Post-Test</i>	131
b.	Uji-t Data Hasil <i>Post-Test</i>	133
c.	Uji N-Gain Data Hasil <i>Post-Test</i>	136
F.	Revisi Produk.....	138
BAB V: PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN		
A.	Pembahasan Profil Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi	140
B.	Pembahasan Hasil Validasi dan Penilaian Siswa Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi.....	143
C.	Pembahasan Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi di Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.....	146
BAB VI: PENUTUP		
A.	Kesimpulan	150
B.	Saran	155
DAFTAR PUSTAKA		157
LAMPIRAN-LAMPIRAN		

DAFTAR TABEL

2.1	Tabel Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih di MI.....	61
3.1	Tabel Pre-Test dan Post-Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol.....	79
3.2	Tabel Kisi-kisi Angket Penilaian isi/Materi Media Pembelajaran.....	83
3.3	Tabel Kisi-kisi Angket Penilaian Kualitas Desain Media Pembelajaran.....	83
3.4	Tabel Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran.....	84
3.5	Tabel Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa.....	84
3.6	Tabel Kriteria Tingkat Validitas	86
3.7	Tabel Kriteria Indeks <i>Gain</i>	89
4.1	Tabel Profil Ahli Isi/Materi.....	94
4.2	Tabel Data Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Isi/Materi.....	94
4.3	Tabel <i>Review</i> Ahli Isi/Materi.....	96
4.4	Tabel Profil Ahli Desain.....	97
4.5	Tabel Data Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Desain.....	97
4.6	Tabel <i>Review</i> Ahli Desain.....	99
4.7	Tabel Profil Praktisi Pembelajaran.....	100
4.8	Tabel Hasil Penilaian Angket Praktisi Pembelajaran.....	100
4.9	Tabel <i>Review</i> Praktisi Pembelajaran.....	102
4.10	Tabel Daftar Nama Responden Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol).....	103
4.11	Tabel Daftar Nama Responden Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol).....	104
4.12	Tabel Daftar Nama Responden Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol).....	104
4.13	Tabel Daftar Nama Responden Uji Coba Kelompok Kecil Kelas I-A.....	105
4.14	Tabel Daftar Nama Responden Uji Coba Kelompok Kecil Kelas II-A.....	105
4.15	Tabel Daftar Nama Responden Uji Coba Kelompok Kecil Kelas III-A.....	106
4.16	Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Kelas I-A.....	106
4.17	Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Kelas II-A.....	107
4.18	Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Kelas III-A	109
4.19	Tabel Daftar Nama Responden Uji Coba Lapangan Kelas I-A	110
4.20	Tabel Daftar Nama Responden Uji Coba Lapangan Kelas II-A	111
4.21	Tabel Daftar Nama Responden Uji Coba Lapangan Kelas III-A	111
4.22	Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Kelas I-A.....	113
4.23	Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Kelas II-A.....	116
4.24	Tabel Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Kelas III-A.....	119
4.25	Tabel Daftar Nama Siswa Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas I-B (Kelompok Kontrol).....	122
4.26	Tabel Daftar Nama Siswa Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas II-B (Kelompok Kontrol).....	122
4.27	Tabel Daftar Nama Siswa Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas III-B (Kelompok Kontrol).....	123
4.28	Tabel Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas I-B (Kelompok Kontrol)	124

4.29	Tabel Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas II-B (Kelompok Kontrol)	124
4.30	Tabel Daftar Nilai <i>Pre-Test</i> Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas III-B (Kelompok Kontrol).....	125
4.31	Tabel <i>Output</i> Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol)	128
4.32	Tabel <i>Output</i> Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol).....	128
4.33	Tabel <i>Output</i> Uji Normalitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol).....	129
4.34	Tabel <i>Output</i> Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol).....	129
4.35	Tabel <i>Output</i> Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol).....	130
4.36	Tabel <i>Output</i> Uji Homogenitas Data <i>Pre-Test</i> Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol).....	130
4.37	Tabel <i>Output</i> Uji Normalitas Data <i>Post-Test</i> Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol)	131
4.38	Tabel <i>Output</i> Uji Normalitas Data <i>Post-Test</i> Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol).....	132
4.39	Tabel <i>Output</i> Uji Normalitas Data <i>Post-Test</i> Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol).....	133
4.40	Tabel <i>Output</i> Uji-t Data Hasil <i>Post-Test</i> Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol).....	134
4.41	Tabel <i>Output</i> Uji-t Data Hasil <i>Post-Test</i> Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol).....	135
4.42	Tabel <i>Output</i> Uji-t Data Hasil <i>Post-Test</i> Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol).....	136
4.43	Tabel Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas I-B (Kelompok Kontrol).....	137
4.44	Tabel Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas II-B (Kelompok Kontrol).....	137
4.45	Tabel Hasil Uji <i>N-Gain</i> Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas III-B (Kelompok Kontrol).....	138
4.46	Revisi Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Game Edukasi Pada Siswa Kelas I, II dan III MI.....	139

DAFTAR GAMBAR

- 3.1 Gambar langkah-langkah model pengembangan..... 73
4.1 Gambar Rata-rata *Pre-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.....126
4.2 Gambar Rata-rata *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol..... 127



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

1. Surat Keterangan Penelitian
2. Catatan Lapangan I
3. Catatan Lapangan II
4. Catatan Lapangan III
5. Visual Media Pembelajaran Game Edukasi Madrasah Ibtidaiyah
6. Data Hasil Penilaian Angket Validasi dan Profil Ahli Isi/Materi
7. Data Hasil Penilaian Angket Validasi dan Profil Ahli Desain
8. Data Hasil Penilaian Angket Validasi dan Profil Praktisi Pembelajaran
9. Soal *Pre-Test* dan Post Test
10. Daftar Nama Siswa Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol
11. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test* Siswa
12. Foto Dokumentasi Pembelajaran Fiqih MI
13. Biografi Guru MI Al-Hidayat
14. Riwayat Hidup Peneliti

ABSTRAK

Agustin, Wiwit P. K. 2018. *Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang*. Tesis, Program Studi Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: (I) Prof. Dr. H. Muhammad Djakfar, SH., M. Ag., (II) Dr. Zaenul Mahmudi, M. A.

Kata Kunci: Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih, *Unity Software*

Media Pembelajaran Fiqih berbasis *Game* Edukasi merupakan Media Pembelajaran fiqih dalam bentuk CD *Game* Edukasi yang berfungsi untuk menunjang pembelajaran Fiqih di kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang. Media Pembelajaran ini disajikan dalam bentuk game edukasi fiqih yang menggabungkan media audio dan visual, sehingga siswa dapat belajar fiqih dengan melihat, mendengar, dan mempraktikkan game fiqih secara mandiri. Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Hidayat Pakis Malang, dengan subjek penelitian siswa kelas IA, IIA dan IIIA sebagai kelompok eksperimen dan kelas IB, IIB dan IIIB sebagai kelompok kontrol.

Tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan suatu produk Media Pembelajaran fiqih pada materi kelas I, II dan III MI yang dapat dijadikan sebagai alternatif dalam pencapaian tujuan pembelajaran yang ditentukan. Subyek penelitian dalam pengembangan ini adalah siswa kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.

Penelitian ini menggunakan model perkembangan Sugiyono melalui sepuluh tahap berikut: (1) Potensi dan masalah, (2) Pengumpulan data, (3) Desain produk, (4) Validasi desain, (5) Ujicoba pemakaian, (6) Revisi produk, (7) Ujicoba produk, (8) Revisi desain, (9) Revisi produk, (10) Produksi masal.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase validasi Media Pembelajaran dari ahli isi 73,15% (cukup valid/tidak revisi), ahli desain 86,11% (valid/tidak revisi), dan praktisi pembelajaran 89,17% (valid/tidak revisi). Persentase dari uji coba kelompok kecil kelas IA sebesar 88,33% (valid/tidak revisi), kelas IIA sebesar 93,33% (valid/tidak revisi). dan kelas IIIA sebesar 96,67% (valid/tidak revisi). (dan uji coba lapangan untuk kelas IA sebesar 93,78% (valid/tidak revisi), kelas IIA sebesar 91,56% (valid/tidak revisi) dan kelas IIIA sebesar 88% (valid/tidak revisi). Hasil analisis uji-t kelas IA diperoleh nilai signifikansi $0,052 \geq 0,05$ dan $t_{hitung} = 4,216 > t_{tabel} = 2,145$, kelas IIA diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,286 \geq 0,05$ dan $t_{hitung} = 2,279 > t_{tabel} = 2,145$ dan IIIA diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,722 \geq 0,05$ dan $t_{hitung} = 3,350 > t_{tabel} = 2,145$. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Artinya, Media Pembelajaran fiqih berbasis *Game* Edukasi efektif digunakan dalam pembelajaran fiqih, karena dapat meningkatkan hasil belajar belajar siswa kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.

ABSTRACT

Agustin, Wiwit P. K. 2018. Development of Learning Media for Fiqh Education Games for Unity Software Based in Students of Class I, II and III MI Al-Hidayat Pakis Malang. Thesis, Master Program of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah Postgraduate of Maulana Malik Ibrahim State Islamic University of Malang, Advisor: (I) Prof. Dr. H. Muhammad Djakfar, SH., M. Ag., (II) Dr. Zaenul Mahmudi, M. A.

Keywords: Fiqh Educational Games Learning Media, Unity Software

Educational Game of fiqh based media is a media of fiqh learning in the form of Educational Game compac disk (CD) that function to support the learning of Fiqh in classes I, II and III of MI Al-Hidayat Pakis Malang. This learning media is presented in the form of a fiqh educational game that combines audio and visual media, so that students can learn fiqh by seeing, hearing, and practicing fiqh games independently. This research was conducted at MI Al-Hidayat Pakis Malang, with research subjects in the IA, IIA and IIIA classes as the experimental group and class IB, IIB and IIIB as the control group.

The purpose of this development is to produce a product of fiqh learning media in the material class I, II and III MI which can be used as an alternative in achieving the specified learning goals. The research subjects in this development were class I, II and III students of MI Al-Hidayat Pakis Malang.

This study uses Sugiyono's development model through the following ten stages: (1) Potential and problems, (2) Data collection, (3) Product design, (4) Design validation, (5) Usage trials, (6) Product revisions, (7) Product testing, (8) Design revision, (9) Product revision, (10) Mass production.

The results showed that the percentage of learning media validation from experts contained 73.15% (quite valid / not revised), design experts 86.11% (valid / not revised), and learning practitioners 89.17% (valid / not revised). The percentage of small group IA class trials was 88.33% (valid / not revised), class IIA was 93.33% (valid / not revised). and class IIIA is 96.67% (valid / not revised). (and field trials for IA class of 93.78% (valid / not revised), class IIA is 91.56% (valid / not revised) and class IIIA is 88% (valid / not revised). Test results analysis t grade IA obtained a significance value of $0.0525 < 0.05$ and $t_{count} = 4.216 > t_{table} = 2.145$, class IIA obtained a significance value of $0.286 \geq 0.05$ and $t_{count} = 2,279 > t_{table} = 2.145$ and IIIA obtained a significance value of $0.722 \geq 0.05$ and $t_{count} = 3.350 > t_{table} = 2.145$. Based on the results of the study, it can be concluded that there are significant differences in the improvement of student learning outcomes in the experimental group and the control group, which means that Educational Game-based fiqh learning media is effective in fiqh learning, because it can improve outcomes learning for students of class I, II and III MI Al-Hidayat Pakis Malang.

ملاخص

أغستين، ويويت، ف. ك. 2018. تطوير الوسائط التعليمية للفقهاء الألعاب التعليمية المبنية على برامج الوحدة للطلاب في الصف الأول والثاني والثالث مدرسة ابتدائية الهداية باكس مالانج. الأطروحة، برنامج الماجستير في مدرسة ابتدائية. الدراسات العليا. جامعة الإسلامية الحكومية مولانا مالك إبراهيم مالانج. المشرف: (1) أ. الشيخ الدكتور الحاج محمد جعفر، الماجستير (2) الدكتور زين محمودى، الماجستير.

الكلمات المفتاحية: الوسائط التعليمية للفقهاء الألعاب التعليمية، الألعاب التعليمية.

الوسائط التعليمية للفقهاء الألعاب هو الوسائط التعليمية للفقهاء على شكل لعبة قرص مدمج تربيوي يدعم تعليم الفقه في الصف الأول والثاني والثالث في مدرسة الإبتدائية الهداية باكس مالانج. يتم تقديم هذه الوسائط التعليمية في شكل لعبة الفقه التعليمية التي تجمع بين الإعلام المرئي والمسموع، حتى يتمكن الطلاب من تعلم الفقه عن طريق النظر والسمع وممارسة ألعاب الفقه مستقل. تم إجراء هذا البحث في مدرسة إبتدائية الهداية باكس مالانج، أما موضوع هذا البحث هم الطلاب من الفصل الأول أ، والثاني أ، والثالث أ كمجموعة تجريبية والفصل الأول ب، والثاني ب، والثالث ب كمجموعة سيطرة.

إن الهدف من هذا التطوير هو إنتاج منتج من وسائل الإعلام الفقهية في المواد من الدرجة الأولى والثاني والثالث التي يمكن استخدامها كبديل في تحقيق الأهداف التعليمية المحددة. وكان موضوع البحث في هذا التطوير هو الطلاب في الصف الأول والثاني والثالث بمدرسة إبتدائية الهداية باكس مالانج.

يستخدم هذا البحث نموذج تطوير سوغونو في المراحل العشرة التالية: (1) المحتملة والمشاكل، (2) جمع البيانات، (3) تصميم المنتج (5) اختبار الاستخدام، (6) مراجعة المنتج، (7) اختبار المنتج، (8) مراجعة التصميم، (9) مراجعة المنتج، (10) الإنتاج الضخم.

أما النتائج البحث يدل أن نسبة التحقق من صحة وسائل الإعلام من الخبراء كانت تحتوي على 73.15٪ (صحيح / غير قابل للتعديل)، خبراء التصميم 86.11٪ (صحيح / غير منقح)، وممارسي التعلم 89.17٪ (صحيح / غير منقح). كانت النسبة المئوية للمحاكمات المجموعة الصغيرة من الفصل الأول أ تحتوي على 88.33٪ (صالحة / غير المنقحة)، من فصل الثاني أ هي 93.33٪ (صالحة / غير مراجعة). من فصل الثالث أ هي 96.67٪ (صالحة / غير مراجعة). والتجارب الميدانية في الفصل الأول أ تحتوي على 93.78٪ (صالحة / غير منقحة)، في الفصل الثاني أ تحتوي على 91.56٪ (صالحة / غير مراجعة) في الفصل الثالث أ تحتوي على 88٪ (صالحة / غير مراجعة). حصلت نتائج تحليل اختبار t (uji-t) في الفصل الأول أ على قيمة ذات دلالة قدرها $0.05 \leq 0.052$ و 0.05 و t العدد = $2,279 < 2,145$ ، في الفصل الثاني أ على قيمة ذات دلالة قدرها $0.05 \leq 0.286$ و t العدد = $2,279 < 2,145$ ، في الفصل الثالث أ على قيمة ذات دلالة قدرها $0.05 \leq 0.286$ ، و $0.05 \leq 3350 < 2,145$. استنادًا إلى نتائج هذه الدراسات، يمكن الاستنتاج أن هناك اختلافات كبيرة في الزيادة في نتائج تعلم الطلاب في المجموعة التجريبية والمجموعة الضابطة. هذا هو، يستخدم وسائل الفقه المستندة إلى لعبة تعليمية على نحو فعال في تعلم الفقه، لأنه يمكن تحسين نتائج التعلم من الطلاب في الصف الأول والثاني والثالث مدرسة ابتدائية الهداية في باكس، مالانج.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah bimbingan atau pimpinan secara sadar oleh pendidik terhadap perkembangan jasmani dan rohani terdidik menuju terbentuknya kepribadian yang utama.² Pendidikan pada dasarnya adalah usaha sadar untuk menumbuhkan potensi sumber daya manusia peserta didik dengan cara mendorong dan memfasilitasi kegiatan belajar mereka sesuai dengan tujuan pendidikan. Dalam Undang-undang dasar 1945 telah disebutkan, bahwa setiap warga negara berhak untuk mendapatkan pendidikan di Indonesia, hal ini menunjukkan bahwasanya pendidikan dewasa ini dalam perspektif masa depan. Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional (sisdiknas) Bab I ketentuan Umum Pasal I Ayat 1 berbunyi:

“Pendidikan adalah Usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dalam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Maka dari itu orang tua harus berperan aktif dalam pendidikan anaknya”.

Namun dalam realitanya, benarkah kegiatan pendidikan itu memang dirancang dan dilaksanakan dengan kesadaran-kesadaran penuh, demi mempersiapkan generasi muda yang nantinya mampu menghadapi tantangan hidupnya di masa depan. Pendidikan di Indonesia terbagi dalam tiga jalur utama, yaitu formal, nonformal dan informal. Pendidikan juga dibagi ke dalam empat jenjang yaitu anak usia dini (paud), sekolah dasar (SD)/Madrshah Ibtidaiyah (MI), sekolah menengah (SMP/SMA)/Madrshah

² Hasbullah, Dasar-dasar Ilmu Pendidikan (Jakarta: Raja Grafindo Persada), hlm. 2.

Tsanawiyah (MTs), Madrasah Aliyah (MA) dan perguruan Tinggi (PT)/Perguruan Tinggi Islam (PTAI).

Sekolah dasar atau Madrasah Ibtida'iyah (MI) merupakan contoh pendidikan dasar yang ada di Indonesia. Sekolah Dasar atau Madrasah Ibtida'iyah merupakan pendidikan dasar awal sebelum memasuki pendidikan menengah. Mengingat pentingnya pendidikan dasar di SD/MI, ada berbagai konsekuensi yang ditimbulkan, diantaranya pemerintah senantiasa berupaya untuk meningkatkan kualitas dan relevansi pendidikan dasar melalui beberapa hal seperti pengembangan kurikulum, peningkatan profesional guru, pengembangan kualitas dan keunggulan pendidikan dasar dan pengembangan sarana bahan ajar.³

Fiqih merupakan suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syariat atau hukum Islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, baik yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial. Kata fiqih (فقه) (secara bahasa punya dua makna. Makna pertama adalah al-fahmu almuja'rad (دالجر الفهم) yang artinya kurang lebih adalah mengerti secara langsung atau sekedar mengerti saja. Makna yang kedua adalah al-fahmu addaqiq (الدقيق الفهم) yang artinya adalah mengerti atau memahami secara mendalam dan lebih luas. Sedangkan secara terminologi fiqih ialah memahami atau mengetahui hukum-hukum syari'at seperti halal, haram, wajib, sunah, dan mubah nya sesuatu hal dengan cara atau jalannya ijtihad.⁴

³ Mohamad Ali, Pendidikan Untuk Pembangunan Nasional, (Bandung:IMTIMA, 2009),hal. 33

⁴ H. Nazar Bakry, Fiqh dan ushul fiqh, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2003), hal.6

Mata pelajaran fiqih dalam kurikulum MI merupakan salah satu mata pelajaran agama yang diarahkan untuk mempersiapkan peserta didik mengenal, memahami, menghayati dan mengamalkan hukum Islam yang kemudian menjadi dasar pandangan hidupnya melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, pelatihan, serta penggunaan pengalaman.⁵ Fiqih juga merupakan bagian dari pembelajaran agama Islam yang mampu mengarahkan dan menghantarkan peserta didik ke fitrah yang benar dalam hal beribadah, muamalah dan syari'ah Islam. Oleh karena itu, Fiqih sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan zaman sehingga Fiqih sangat perlu dibekalkan kepada setiap peserta didik sejak MI.

Pendidikan tidak pernah terlepas dari peran seorang guru yang merupakan fasilitator dalam terjadinya suatu proses pembelajaran bagi anak didiknya. Guru adalah tokoh sentral dalam proses pembelajaran, perubahan pribadi dan paradigma guru lah yang merupakan salah satu faktor yang dapat berpengaruh terhadap keberhasilan perubahan sebuah pendidikan.⁶

Dalam proses pembelajaran, banyak hal yang perlu dipersiapkan dengan baik oleh guru maupun siswa, dari segi metode maupun media yang antara lain sebagai alat pendukung untuk mencapai tujuan pembelajaran. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dengan adanya era digital, penyampaian informasi didalam proses belajar mengajar pada dunia pendidikan dapat di jangkau

⁵ Ifaul Badi'atuz Zahro', Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Index Card Match untuk Meningkatkan Hasil Belajar Fiqih Peserta didik Kelas V MIN Pandansari Ngunut Tulungagung Tahun 2014/2015, (Tulungagung:Skripsi Tidak di Terbitkan), hal. 4

⁶ Oemar Hamalik, Proses Belajar Mengajar, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2003), h.74.

dengan mudah oleh adanya kemajuan alat teknologi yang modern, seperti halnya Media Pembelajaran melalui alat elektronik, internet, dan lain sebagainya, sehingga memudahkan guru memenuhi tujuan proses pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu ke penerima pesan, pesan, sumber pesan, saluran/media dan penerima pesan adalah komponen-komponen proses komunikasi. Pesan yang dikomunikasikan adalah isi ajaran maupun didikan yang ada dalam kurikulum, sumber pesannya bisa guru, siswa, orang lain ataupun penulis buku dan produser media; salurannya media pendidikan dan penerima pesannya adalah siswa atau juga guru⁷.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 7 Oktober 2016 di MI Al-Hidayat yang berlokasi di Pakis Kabupaten Malang, yakni madrasah ibtidaiyah yang dinaungi oleh lembaga Nahdlatul Ulama, yang mana dalam sebuah yayasan membawahi 3 lembaga madrasah meliputi, TK, MI, SMP merupakan madrasah satu-satunya yang memiliki fasilitas ruang lab komputer jaringan lengkap beserta wifi untuk menunjang kegiatan pembelajaran untuk siswa-siswinya.

Berkaitan dengan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti, pada kenyataannya jika dilihat tentang sebuah pemanfaatan Media Pembelajaran di MI Al-Hidayat pada kelas I, II dan III pengajar belum mengoptimalkan dalam memanfaatkan media dengan baik. Hal ini terlihat dari metodologi guru fikih kelas I, II dan III MI Al-

⁷Arief S. Sadirman, dkk. "*MEDIA PENDIDIKAN Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*". (Jakarta: PT Grafindo Pepsada. 1986).hlm 11.

Hidayat Pakis Malang belum menggunakan Media Pembelajaran IT dalam pembelajaran Fikih pada kelas I (A, B), II (A, B) dan III (A, B) MI Al-Hidayat Pakis Malang, selain itu juga terdapat kendala-kendala pada saat proses pembelajaran fikih sedang berlangsung. Diantaranya permasalahan tersebut tampak pada Media Pembelajaran yang digunakan ialah media pendukung berupa gambar (visual) yang mana media pendukung berupa gambar yang kurang bervariasi dan terbatas, selain itu media pendukung fikih berupa gambar yang telah tersedia relatif terlalu kecil jika dilihat dari jarak jauh, sehingga bisa disimpulkan bahwasanya media gambar tersebut masih belum cukup maksimal untuk dijadikan sebagai bahan pendukung Media Pembelajaran dalam menjelaskan secara keseluruhan dari materi-materi fikih di MI, selain itu dalam menjelaskan beberapa materi, pendidik juga melakukan praktik secara sederhana bersama peserta didik yaitu dengan cara pendidik mengajak peserta didik untuk melakukan gerakan yang dipraktikkan pendidik. Seperti pada bab berwudhu pada siswa kelas MI dan bab shalat fardhu pada kelas dua. Rendahnya pemahaman siswa pada kelas I, II dan III pada materi berwudhu adzan, iqamah, shalat fardhu dan puasa ramadhan. Hal ini terlihat pada beberapa siswa yang belum berhasil menacapai kriteria ketuntasan minimum (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Nilai standart untuk mata pelajaran Fikih pada kelas I, II dan III yakni 72.⁸ Hal ini terlihat dari hasil nilai fikih pada ujian tengah semester sebelum dilakukannya pretes dan post tes, diantaranya: dari jumlah kelas 33 siswa yang tergolong belum mencapai nilai standart KKM yaitu 72

⁸ Hasil wawancara dengan Bapak Samsul Ibat, S. Pd (Kepala Sekolah MI Al-Hidayat Pakis Malang) pada tanggal 7 Oktober 2016, pukul 08.00 WIB.

sebanyak 20 siswa di kelas IA, sementara untuk kelas I B dari jumlah 34 siswa yang belum mencapai nilai standar KKM sebanyak 18 siswa. Pada kelas IIA yang belum bisa mencapai nilai standart KKM yaitu sebesar 72 ialah sebanyak 18 dari jumlah 32 siswa. Pada kelas IIB terdapat 19 siswa yang masuk pada kategori belum bisa mencapai nilai standart KKM dari jumlah 32 siswa. Sementara untuk kelas III ialah kelas yang paling banyak masuk pada kategori siswa yang belum bisa mencapai nilai standart KKM fikih yaitu 72. Pada kelas IIIA yaitu sebanyak 25 siswa dari jumlah 29 belum bisa mencapai nilai standart KKM fikih sedangkan untuk kelas IIIB 25 dari jumlah 27 siswa yang belum mencapai standart KKM yang ditetapkan sekolah. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan peneliti pada beberapa guru fikih kelas I dan II, diantaranya terdapat kendala- kendala yang menghambat penyampaian pendidik dalam pembelajaran fikih diantaranya ialah jam pelajaran fikih yang ditetapkan 2x dalam 1 minggu, dirasa masih terlalu singkat jika dihadapkan pada materi-materi fikih yang sudah ditetapkan.pada kelas rendah dengan tahapan membaca dan menulis, jika dihadapkan pada soal yang panjang seperti pada ujian tengah semester, peserta didik masih kebingungan dalam menjawab soal.

Hal ini diperjelas dengan pernyataan yang disampaikan oleh Bu Ruulu'ifah selaku walikelas dan sekaligus pengajar Fiqih di kelas II MI Al-Hidayat Pakis Malang, beliau berkata bahwasannya:

“Jika dilihat dari segi nilai Fiqih, berdasarkan hasil ujian tengah semester kemarin mbk, anak-anak rata-rata sudah bagus, tapi yang masih menjadi persoalan mbak, beberapa siswa masih bingung jika mereka dihadapkan sama soal, padahal mereka sudah bisa membaca dan menulis, ada kalanya waktu

mengerjakan dengan bentuk soal yang panjang juga masih bingung dalam memahaminya. (Wawancara, 14 Oktober 2016)⁹.

Selain itu dari sisi karakteristik materi fikih yang cenderung menuntut peserta didik untuk banyak menghafal bacaan doa serta memahami detail sub bahasan yang tersedia. Maka dengan rendahnya tingkat pemahaman siswa pada pembelajaran fiqih diperlukan adanya sebuah desain pembelajaran yang menarik, salah satunya ialah peserta didik bisa menerima penyampaian pendidik dengan mudah. Penggunaan media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dari isi pelajaran pada saat itu. Disamping membangkitkan motivasi dan minat siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Sejalan dengan dengan uraian ini, Yunus dalam bukunya Attarbiyatu watta'liim mengungkapkan sebagai berikut,

“Media pengajaran paling besar pengaruhnya bagi indera dan lebih dapat menjamin pemahaman orang yang mendengarkan saja tidaklah sama tingkat pemahamannya dan lamanya bertahan apa yang dipahaminya dibandingkan dengan mereka yang melihat, dan mendengarkannya. Selanjutnya, Ibrahim menjelaskan betapa pentingnya media pengajaran bahwasanya media pengajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan

⁹Hasil wawancara dengan Ibu Ruulu'ifah (Wali kelas IIA dan Pengajar Bidang Studi Fiqih Kelas IIA MI Al-Hidayat) Pada tanggal 14 Oktober 2016, pukul 09.00 WIB.

memperbaharui semangat mereka...membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran”

Kedudukan media pengajaran ada dalam komponen metode mengajar sebagai salah satu upaya untuk mempertinggi proses interaksi guru-siswa dan interaksi siswa dengan lingkungan belajarnya. Oleh sebab itu fungsi utama dari media pengajaran adalah sebagai alat bantu mengajar, yakni menunjang penggunaan metode mengajar yang dipergunakan guru. Melalui penggunaan media pengajaran diharapkan dapat mempertinggi kualitas proses belajar-mengajar yang pada akhirnya dapat mempengaruhi kualitas hasil belajar siswa. Beberapa jenis media yang biasa digunakan dalam kegiatan pendidikan dan pengajaran dapat digolongkan menjadi media grafis, media fotografis, media tiga dimensi, media proyeksi, media audio dan lingkungan sebagai media pengajaran.¹⁰

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam memahami pembelajaran Fiqih kepada siswa diperlukan sebuah desain pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan, khususnya pada siswa dengan tahapan berpikir konkret, yakni pada usia sekitar 7-11 tahun atau duduk di bangku kelas I-III di tingkat dasar (SD/MI). Seyogyanya siswa dapat menghafal keseluruhan bacaan-bacaan berwudhu, shalat, syarat sah dan rukun shalat, hal-hal yang tidak dibolehkan ketika berwudhu dan shalat, bacaan-bacaan adzan iqamah, setelah adzan dan iqamah, cara bacaan dan tata cara shalat berjamaah, kemudian puasa ramadhan. Materi-materi tersebut banyak menuntut peserta didik untuk menghafal

¹⁰Arief S. Sadirman, *op.cit.*, hlm.7.

dengan intensitas waktu dua jam dalam seminggu untuk anak seusia SD/MI, tidak mudah cara dalam memahaminya. Sehingga diperlukan adanya fasilitas pendukung yang menarik yang dapat menjadikan siswa mampu memahami pembelajaran Fiqih dengan belajar PAIKEM dan model pembelajaran siswa aktif yang berprinsip siswa harus terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran, salah satunya dengan Media Pembelajaran berupa *Game* edukatif yang dilengkapi oleh multimedia pembelajaran.

Media Pembelajaran berbasis IT ini sangat sesuai diterapkan dalam pembelajaran untuk anak tingkat SD/MI. Hal ini berdasarkan landasan psikologis dalam penggunaan media pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget, bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang bersifat konkrit daripada yang bersifat abstrak. Media berbasis IT dalam pembelajaran memiliki dua peran, yaitu: (1) sebagai media presentasi pembelajaran, misal berbentuk *slide power point* dan animasi dengan program *flash*; dan (2) sebagai Media Pembelajaran mandiri atau *E-Learning*, misal peserta didik diberikan tugas untuk membaca atau mencari sumber dari internet, mengirimkan jawaban tugas, bahkan mencoba dan melakukan materi pembelajaran. Penggunaan Media Pembelajaran berbasis IT dalam rangka mendukung pelaksanaan pembelajaran bermanfaat untuk: (1) meningkatkan kualitas pembelajaran; (2) memperluas akses terhadap pendidikan dan pembelajaran; (3) membantu memvisualisasikan ide-ide abstrak; (4) mempermudah pemahaman materi yang sedang dipelajari; (5) menampilkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik; dan 6)

memungkinkan terjadinya interaksi antara pembelajaran dengan materi yang sedang dipelajari.¹¹

Adapun satu di antara Media Pembelajaran yang digunakan dalam mengatasi problematika pembelajaran Fiqih di MI Al-Hidayat ialah Media Pembelajaran berbasis edukasi *Game* yang dilengkapi dengan multimedia interaktif. Dengan teknologi yang selalu berkembang setiap waktu, anak-anak menjadi dapat mempelajari banyak hal yang menyenangkan. Proses belajar dan penyampaian informasi menjadi lebih mudah untuk dilakukan dan dipahami oleh anak-anak, satu di antara caranya, yaitu dengan menggunakan aplikasi permainan yang sifatnya menghibur dan sekaligus mendidik. *Game* dapat mengembangkan otak, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan logika serta dapat membantu anak untuk dapat berpikir cepat dan tepat dalam menyelesaikan masalah.¹² Pakar *neurosains* dari *University of Bristol*, Paul Howard Jones menyatakan bahwa permainan yang baik akan membantu anak-anak dalam proses belajar, bereksplorasi, dan bereksperimen. Jika dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional, *Game* lebih unggul dalam beberapa aspek.¹³ Satu di antara keunggulan *Game* yang sangat signifikan adalah terdapatnya animasi yang membuat anak dapat mengingat lebih lama materi-materi yang diajarkan daripada belajar yang konvensional.

¹¹Masyhudi Choiron, 2013, *Memanfaatkan Media ICT dalam Pembelajaran* (http://www.kompasiana.com/masyhudichoiron/memanfaatkan-media-ict-dalam-pembelajaran_552e5fc86ea8343b588b4592), diakses pada tanggal 20 Oktober 2016.pukul 09:38 WIB.
¹²Suindarti, *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" Dengan Macromedia Director*. (Yogyakarta: STIMK AMIKOM,2014), hal. 18.
¹³Suyanto, M, *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. (Yogyakarta: ANDI, 2009), hal. 20.

Berdasarkan penelitian terdahulu terkait dengan pengembangan Media Pembelajaran yang dilakukan oleh beberapa peneliti, yaitu:

1. Habibi (2015) meneliti tentang pengembangan software *Game* edukasi dalam pembelajaran shalat di SD Nahdlatul Ulama Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk menyusun Media Pembelajaran berbasis Adobe Fash CS3, mengetahui kelayakan media, ahli materi, dan siswa SD Nahdlatul Ulama Sleman Yogyakarta. Metode penelitian menggunakan penelitian dan pengembangan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, perencanaan, pengembangan dan produksi, implementasi dan evaluasi. Hasil penilaian ahli dalam media tersebut dikategorikan sangat baik 95,145% oleh ahli media, 85,63% oleh ahli materi, dan kemudian telah diuji oleh 20 siswa SD dengan memperoleh 96,87%. Dari persentase yang didapatkan, maka diperoleh kesimpulan bahwa software *Game* edukasi pembelajaran shalat yang telah dikembangkan layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa.¹⁴
2. Aziz (2015) meneliti tentang efektivitas penggunaan *Game* edukasi komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran TIK yang dilakukan di kelas VII SMPN I Kota Mungkid, metode penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan pada hasil penelitiannya menunjukkan bahwasannya terdapat perbedaan secara signifikan antara hasil belajar siswa

¹⁴ Samsul Munawar Habibi, “ Pengembangan Software Game Edukasi dalam Pembelajaran Salat di SD Nahdlatul Ulama, Sleman, Yogyakarta”, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015”.

yang pembelajarannya menggunakan media *Game* edukasi komputer dengan hasil belajar siswa yang pembelajarannya tidak menggunakan komputer. Dengan hasil perhitungan rerata normal *gain score* kelas eksperimen sebesar 76,76% termasuk dalam kategori efektif (76%), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Game* edukasi komputer efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran TIK kelas VII SMPN I Kota Mungkid tahun ajaran 2012/2013. Hal ini menunjukkan bahwasannya *Game* edukasi sebagai Media Pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan juga dapat memperkuat bahwasannya pengembangan berbasis *Game* edukasi dapat menjadi jalan keluar dari permasalahan pembelajaran.¹⁵

3. Hermawan (2012), meneliti tentang efektivitas penggunaan *Game* edukasi komputer untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran TIK pada kelas VII SMP Negeri 1 Kota Mungkid. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui diantaranya metode pembuatan pengembangan *Game* edukasi, ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar siswa yang pembelajarannya, efektivitas penggunaan *Game*. Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan desain waterfall model. Hasil penelitian ini menunjukkan t hitung lebih besar dari t tabel sebesar 28,66, maka menunjukkan adanya perbedaan jika siswa menggunakan media *Game*

¹⁵Deny Prasetya Hermawan. *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK yang dilakukan di kelas VII SMPN I Kota Mungkid*

edukasi. Dengan perhitungan normal gain score menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebesar 76,76% dan masuk kedalam kategori normal.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh para peneliti yang mengkaji tentang pengembangan media pembelajaran, peneliti telah melakukan pengembangan Media Pembelajaran sesuai dengan analisa kebutuhan pada masing-masing sekolah. Pemilihan Media Pembelajaran yang dilakukan pada tingkat sekolah, bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima pesan maupun materi yang akan disampaikan oleh guru, disamping itu pengembangan Media Pembelajaran dengan menggunakan komputer juga mempertimbangkan akan pemanfaatan dan mengoptimalkan fasilitas komputer yang ada disekolah. Adapun perbedaan yang terdapat dari penelitian terdahulu, diantaranya; (1) Produk yang dihasilkan yaitu berupa *Software Game* edukasi yang dilengkapi dengan multimedia interaktif, (2) sub pokok bahasan mencakup kelas I, II, dan III yaitu meliputi: materi bersuci, tata cara berwudhu, iqamah, adzan, sholat fardhu, melakukan sholat berjamaah serta mengetahui puasa ramadhan, (3) subjek penelitian adalah siswa kelas I, II, dan III MI Al-hidayat pakis malang, (4) model pengembangan mengacu pada model Borg & Gall. (5) Produk yang dihasilkan berupa aplikasi *desktop*.

Penggunaan Media Pembelajaran berbasis IT dengan menggunakan *Game* edukasi dalam penelitian ini juga berlandaskan pada landasan teknologis dalam penggunaan media pembelajaran, di mana teknologi pendidikan dapat memecahkan permasalahan dalam pendidikan dan sebagai pemanfaatan atau penggunaan peralatan yang canggih dalam sistem pendidikan. *Game* edukasi adalah sebuah permainan yang

memiliki unsur edukasi didalamnya. Menurut Virvou, *Game* edukasi dapat memotivasi pembelajaran dan melibatkan pemain, sehingga proses pembelajaran lebih menyenangkan. Demikian pula, hasil penelitian yang dilakukan oleh Randel pada tahun 1991, tercatat bahwa pemakaian *Game* sangat bermanfaat pada materi-materi yang berhubungan dengan Matematika, Fisika, dan kemampuan berbahasa. Bahkan Pivec membuktikan bahwa *Game* edukasi berhasil diterapkan untuk pendidikan formal khususnya di militer, ilmu kedokteran, Fisika.¹⁶ Di dalam *Game* edukasi juga terdapat beberapa *genre*, seperti *Game* lain pada umumnya dan hal itulah yang membuat *Game* edukasi itu banyak digunakan sebagai sarana alternatif pembelajaran.¹⁷

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, maka peneliti berinisiatif untuk mengagas judul penelitian tentang “*Pengembangan Media Pembelajaran Game Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software Pada Siswa Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan diatas, maka dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Belum ada Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.

¹⁶Virvou. Combining Software *Games* with Education: Evaluation of Its Educational Effectivinnes. (Journal Educational Technology and Society, M. 2005). 16 Agustus 2016, hal. 54-65.

¹⁷Adhy. *Membangun Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas 6 SD*, Skripsi: Unikom, 2009, hal. 20.

2. Bagaimana hasil validasi pada siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*?
3. Bagaimana tingkat efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Adapun tujuan diadakannya penelitian dan pengembangan ini adalah untuk:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis profil Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis hasil validasi pada siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*.
3. Mendeskripsikan dan menganalisis tingkat efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.

D. Spesifikasi Produk

Produk pengembangan yang dihasilkan berupa Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*, dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran yang dihasilkan berbentuk multimedia interaktif dan *Game* edukasi.
2. Media Pembelajaran yang dihasilkan memuat materi dan *Game* edukasi berbasis *Unity Software* yang ditujukan untuk kelas I, II, dan III SD/MI.
3. Media Pembelajaran Fiqih yang dihasilkan yakni merujuk pada beberapa kompetensi dasar yang terdapat pada kelas I, II, dan III MI, yakni sebagai berikut:
 - a. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas I Semester Genap meliputi:
 - 1) Standart Kompetensi
 3. Mengetahui tata cara shalat fardhu
 - 2) Kompetensi Dasar
 - 3.1. Menjelaskan tata cara wudhu
 - 3.2. Mempraktikkan tata cara wudhu
 - 3.3. Menghafal doa sesudah wudhu
 - b. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas II Semester Ganjil meliputi:
 - 1) Standart Kompetensi
 1. Mempraktikkan shalat fardhu
 2. Mengetahui Adzan dan Iqamah
 - 2) Kompetensi Dasar
 - 1.1 Menjelaskan tata cara pelaksanaan shalat fardhu

2.1 Menyebutkan ketentuan adzan dan iqamah

c. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas II Semester Genap, meliputi:

1) Standart Kompetensi

3. Mengenal tata cara shalat berjamaah

2) Kompetensi Dasar

3.1 Menjelaskan ketentuan tata cara shalat berjamaah

d. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas III Semester Genap meliputi:

1) Standart Kompetensi

1. Mengenal puasa Ramadhan

2) Kompetensi Dasar

1.1 Menjelaskan ketentuan puasa Ramadhan

1.2 Menyebutkan hikmah puasa Ramadhan

4. Media Pembelajaran yang dihasilkan menyajikan pentingnya belajar Fiqih, materi Fiqih mulai kelas I-III MI, dan *Game* edukasi yang mencakup materi yang dihasilkan, *Game* edukasi pada pembelajaran Fiqih, yakni meliputi memahami wudhu serta tata cara berwudhu, adzan, iqamah dan memahami shalat fardhu, ketentuan sholat berjamaah dan memahami puasa ramadhan.

5. Konsep *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

a. Judul *Game*

Judul *Game* ini adalah Aplikasi Media Pembelajaran Fiqih berbasis *Unity Software* untuk Kelas I, II, dan III SD/MI.

b. Tema Cerita

Tema cerita yang digunakan dalam perancangan *Game* ini, yaitu tema-tema Islami yang mendukung konten-konten dalam *Game* tuntunan belajar Fiqih, seperti materi bersuci, adzan, iqamah, shalat, shalat fardhu, dan puasa ramadhan.

c. *Gameplay*

- 1) Konsep penyusunan Media Pembelajaran pembelajaran Fiqih berbasis *Game* edukasi melalui program *Unity Software*.
- 2) Dalam pembelajaran Fiqih berbasis *Game* ini memuat beberapa halaman tampilan, tampilan pertama *player* diperlihatkan halaman intro, halaman intro yaitu meliputi tampilan awal yakni terdapat profil pengembang, pengenalan tokoh karakter *Game* edukasi pembelajaran Fiqih, kompetensi inti dan kompetensi dasar ataupun tujuan pembelajaran, petunjuk penggunaan tombol, materi pembelajaran dalam bentuk multiMedia Pembelajaran dan *Game* edukasi pembelajaran.
- 3) Pada item menu materi pembelajaran mencakup materi kelas I, II, dan III. Materi pembelajaran Fiqih mencakup materi tata cara berwudhu, iqamah, adzan, sholat fardhu, melakukan shalat berjamaah serta memahami ketentuan dan hikmah puasa Ramadhan.

Fokus Media Pembelajaran ini terdapat pada *Game* yang mengacu pada standart kompetensi dan kompetensi dasar yang sudah di pilih mulai dari kelas I sampai dengan kelas III MI. Materi pada media *Game* ini dijadikan sebagai item penambahan atau pendukung, sehingga penjelasan setiap sub bahasan materi disajikan secara umum. Tampilan pada menu bahasan materi dilengkapi dengan gerakan-gerakan animasi dan *background* untuk membuat Media Pembelajaran menjadi bervariasi serta bernuansa semangat melalui *Game* yang berjenis petualangan.

- 4) Pada item menu *Game* edukasi pada pembelajaran Fiqih tampak, seperti *Game* berjenis petualangan, sebelum memulai pada *Game* edukasi tersebut, maka pengguna dihadapkan untuk memilih salah satu tokoh karakter *Game* tersebut.
- 5) Pada item menu pada petunjuk, yakni menjelaskan tentang penjelasan jenis symbol yang ditampilkan dalam Media Pembelajaran *Game* edukasi berbasis *unity software*.
- 6) Pada pilihan permainan yang pertama *player* ditugaskan untuk mengurutkan gambar gerakan shalat yang harus dipasangkan pada tempat yang sudah disediakan. Untuk gambar pada pertanyaan diacak secara random, yang digunakan untuk mengukur kemampuan *player* dalam berkonsentrasi dan melatih ketepatan dalam berfikir. Pilihan permainan kedua, *player* menebak gerakan yang muncul

secara acak dan random dengan beberapa pilihan jawaban yang tersedia dan waktu yang terbatas dalam *Game* kedua ini terdapat *timer* yang digunakan untuk mengukur kemampuan *player* dalam berkonsentrasi. Pilihan ketiga, *player* mendengarkan secara teliti bacaan shalat yang akan otomatis berbunyi ketika memulai masuk pilihan permainan ini dan menebak bacaan yang terdapat pada narasi dengan benar, bacaan akan muncul secara acak dan random. *Game* ini merupakan *Game* yang fungsi utamanya adalah untuk menghafal dan memahami kegiatan ibadah sehari-hari yakni pada pembelajaran Fiqih, selain terdapat *Game* yang memacu siswa untuk belajar lebih antusias, terdapat juga materi atau penjelasan secara sistematis mengenai materi bersuci, adzan, iqamah, shalat, shalat fardhu, dan puasa ramadhan.

d. Karakter *Gameplay*

Pada *Gameplay* ini terdapat 2 tokoh Islam, yaitu bernama Harun Ar-Rasyid dan Fatimah Al-Fihri. Pemain *Game* dapat bermain dengan memilih satu di antara tokoh bernama Harun Ar-Rasyid atau Fatimah Al-Fihri. Tokoh Harun Ar-Rasyid merupakan seorang pemimpin dan muslim yang taat, Harun Ar-Rasyid sangat rajin beribadah. Sedangkan, Fatimah Ak-Fihri ialah seorang tokoh muslimah yang pertama kali yang mendirikan Universitas di dunia. Pengambilan nama tokoh kedua muslim tersebut ditujukan untuk mengenalkan jasa kedua tokoh terhadap Islam

pada siswa tingkat sekolah dasar. Dalam karakter tokoh pada pembelajaran Fiqih berbasis *Game* edukasi ini, kedua tokoh merupakan tokoh yang berperan untuk mengajak melakukan ibadah Fiqih yang dilakukan pada sehari-hari. Figur kedua tokoh yaitu sebagai anak sholeh dan sholihah yang melakukan kegiatan ibadah yang dilakukan setiap hari. Materi yang tercakup pada pembelajaran Fiqih berbasis *Game* ini meliputi, materi bersuci, tata cara berwudhu, iqamah, adzan, shalat fardhu, melakukan sholat berjamaah serta memahami puasa ramadhan.

e. *Manfaat Gameplay*

Manfaat yang didapatkan ketika pengguna dalam hal ini ialah siswa kelas I, II, dan III MI dalam memainkan *Game* edukasi pada pembelajaran Fiqih ini di antaranya untuk menumbuhkan nilai-nilai karakter, seperti halnya, teliti, cermat, religius, di samping konten *Game* menekankan pada pengetahuan pengguna untuk mengasah pengetahuannya tentang pembelajaran Fiqih, secara tidak langsung peserta didik juga melakukan nilai-nilai karakter, seperti teliti, cermat, dan religius. *Icon timer* pada *Game* dapat membuat peserta didik terlatih untuk melakukan nilai karakter, seperti halnya cermat dan teliti.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Penelitian dan pengembangan ini penting dilakukan untuk mengatasi permasalahan kurangnya Media Pembelajaran Fiqih yang atraktif yang menyebabkan

siswa kurang berminat dan termotivasi dalam belajar pembelajaran Fiqih, sehingga minat dan antusias serta kemampuan pada pembelajaran Fiqih siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat masih kurang. Oleh karena itu, produk yang dihasilkan dalam penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membuat siswa merasa senang dalam belajar Fiqih, sehingga minat dan motivasi siswa dalam belajar Fiqih menjadi meningkat, yang berdampak pada hasil belajar siswa juga meningkat.

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat:

1. Bagi Guru

Hasil dari pengembangan Media Pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi Fiqih, agar pembelajaran Fiqih dapat berjalan lebih efektif dan efisien.

2. Bagi Siswa

Hasil dari pengembangan Media Pembelajaran ini diharapkan dapat:

Membantu siswa yang mengalami kesulitan dalam menghafal bacaan terkait dengan ibadah muamalah, membuat siswa dapat belajar secara mandiri dan menumbuhkan semangat belajar siswa dalam mempelajari materi Fiqih.

3. Bagi Lembaga Penelitian

Hasil dari pengembangan Media Pembelajaran ini diharapkan dapat menunjang kegiatan pembelajaran Fiqih, khususnya pada kelas I, II, dan III yang selama ini masih kurang maksimal dibelajarkan oleh guru dan dipelajari oleh siswa.

4. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Hasil dari pengembangan Media Pembelajaran ini diharapkan dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, yakni tentang adanya pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Malang.

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil dari penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat membantu peneliti selanjutnya dalam mengetahui teori tentang pengembangan Media Pembelajaran dan cara membuat Media Pembelajaran yang efektif dan interaktif, khususnya dalam bentuk *Game* edukatif.

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

1. Asumsi Penelitian dan Pengembangan

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software yaitu sebagai berikut:

- a. Sukiman seorang ahli pengembangan Media Pembelajaran menyebutkan bahwa Media Pembelajaran berbasis audio-visual adalah media penyaluran pesan dengan memanfaatkan indera pendengaran dan penglihatan. Secara umum, media audio-visual menurut teori kerucut pengalaman Edgar Dale memiliki keefektifan yang tinggi daripada media visual atau audio.

- b. Sebagian besar siswa MI Al-Hidayat Pakis Malang telah mampu mengoperasikan komputer, *tablet*, dan laptop. Sehingga, dapat memanfaatkan komputer, *tablet*, dan laptop untuk belajar secara mandiri.
- c. Guru kelas I-A, I-B, II-A, II-B, III-A, dan III-B MI Al-Hidayat Malang mampu menggunakan komputer, laptop, dan LCD proyektor, sehingga guru dapat memanfaatkan media audio visual pada kompetensi pembelajaran yang sesuai.
- d. MI Al-Hidayat Pakis Malang memiliki media berupa laptop dan LCD proyektor, sehingga guru dan siswa di sekolah tersebut dapat memanfaatkannya dalam pembelajaran. Dalam hal ini, yaitu memanfaatkan untuk menyaksikan dan mengamati Media Pembelajaran Fiqih berbasis *Game* beredukasi pada pembelajaran Fiqih di kelas I, II, dan III tingkat SD/MI.
- e. Penyimpanan yang relatif gampang dan fleksibel, yaitu dapat disimpan di *CD (Compact Disk)* maupun *flashdisk*, sehingga dapat digunakan siswa, maupun guru pada setiap pembelajaran Fiqih, dan siswa juga dapat belajar mandiri di rumah.
- f. Belum tersedianya multiMedia Pembelajaran Fiqih di MI Al-Hidayat Pakis Malang.
- g. Guru kelas masih kesulitan membuat atau mengembangkan Media Pembelajaran Fiqih berbasis IT.

2. Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan Media Pembelajaran *Game* edukasi Fiqih *Unity Software* berbasis memiliki keterbatasan dalam pengembangan ini, yaitu:

- a. Pembuatan Media Pembelajaran fiqih mengacu pada bahan ajar yang digunakan pada kelas I sampai 3 MI Al-Hidayat Pakis Malang yaitu buku dari Bina Fiqih dari penerbit Erlangga.
- b. Bahan ajar dan Kurikulum yang diterapkan di MI Al-Hidayat menggunakan KTSP SKL dan SI 2008.
- c. Pembuatan Media Pembelajaran Fiqih mengacu pada bahan ajar yang digunakan pada kelas I sampai 3 MI Al-Hidayat Pakis Malang yaitu buku dari Bina Fiqih dari penerbit Erlangga.
- d. Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Softwarehanya terbatas pada materi Fiqih untuk siswa kelas I,II, dan III MI Al-Hidayat Malang.
- e. Materi yang disajikan dalam Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software disesuaikan dengan materi Fiqih yang dipelajari di kelas I, II, dan III MI, yaitu materi bersuci, adzan, iqamah, shalat, shalat fardhu, dan puasa ramadhan.
- f. Objek pengembangan terbatas pada pengguna Media Pembelajaran berbasis *Game* edukasi Fiqih, yaitu peserta didik kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat.

- g. Uji coba produk pengembangan hanya pada satu kelas percobaan di setiap jenjang kelas, yakni siswa kelas I-A, II-A, dan III-A MI Al-Hidayat Pakis Malang.
- h. Keterbatasan penelitian dan pengembangan pada sisi aplikasi *Game* ini ialah aplikasi *Game* ini berupa *desktop*, sedangkan pembuatan aplikasi dari *Game* ini ialah menggunakan program *Unity 4.2* dan dibantu oleh beberapa *tools* pendukung, seperti *Adobe Photoshop*, *3D max*, dan *Microsoft Visual Studio*.
- i. Keterbatasan penelitian dan pengembangan ditinjau dari segi substansi, maka dilihat dari sisi kondisi di lapangan bahwasannya penyediaan alat perangkat komputer di sekolah masih terbatas, masing-masing peserta didik belum bisa mengoperasikan komputer secara bersama-sama pada waktu pembelajaran sedang berlangsung.

G. Definisi Istilah

Untuk menghindari kesalahan persepsi, beberapa istilah penting dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan ini didefinisikan sebagai berikut:

1. Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi

Dalam penelitian ini, pengembangan lebih menekankan pada pengembangan Media Pembelajaran berbasis *Game* edukasi. Pengembangan yang dimaksudkan ialah dari Media Pembelajaran yang berjenis 2d berupa gambar (Visual) dikembangkan menjadi Media Pembelajaran berjenis 3d yaitu *Game* edukasi yang

di kemas dalam bentuk cd pembelajaran. Pengembangan ini mengarah pada pembuatan sebuah produk yang bisa dimanfaatkan oleh pengguna.

2. *Game* Edukasi berbasis *Unity Software*

Menurut arti bahasa Indonesia, *Game* ialah permainan sedangkan edukasi ialah pendidikan. *Game* edukasi merupakan permainan yang digunakan untuk memberikan sebuah pengajaran atau menambah pengetahuan pada penggunanya melalui media yang unik, menarik, menantang serta memberikan efek senang pada pengguna dengan tujuan mampu meningkatkan minat belajar sehingga diharapkan dapat menghasilkan hasil belajar yang lebih baik.

3. Fiqih

Fiqih merupakan salah satu materi pelajaran dalam pendidikan agama Islam yang membahas tentang hukum-hukum Islam yang bersifat amali. Materi ini diberikan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman dan pengalaman pada siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul disekitarnya yang bersifat amaliyah melalui hukum-hukum Islam. Media Pembelajaran fiqih yang dibahas ditujukan untuk siswa kelas I-III SD/MI yakni meliputi, bab tata cara berwudhu, iqamah, adzan, sholat fardhu serta memahami puasa ramadhan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Tinjauan Teoritis tentang Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti “tengah”, “perantara” atau “pengantar”. Dalam bahasa arab, media adalah perantara (وسائل). Gerlach & Ely mengatakan media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, ketrampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.¹⁸

Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/AECT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar.

¹⁸Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002), hal. 3.

Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.¹⁹

Penggunaan media dalam proses pembelajaran jika dilihat dari manfaat media dalam proses pembelajaran, antara lain:

- a. Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran lebih baik.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan.
- d. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.²⁰

Selain itu tujuan penggunaan Media Pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut Sanaky dalam bukunya Media Pembelajaran, sebagai berikut:

- a. Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- b. Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,

¹⁹Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, hal. 6.

²⁰Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya* (Bandung: Sinar Baru, 1997), hal. 2.

- c. Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar, dan
- d. Membantu konsentrasi pembelajaran (siswa) dalam proses pembelajaran.²¹

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian Media Pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan Media Pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.²² Media Pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Berkaitan dengan nilai media pembelajaran, Pupuh dan Sobry dalam bukunya mengutip Nana Sudjana yang mengemukakan beberapa nilai praktis, yakni:

- a. Dengan media dapat meletakkan dasar-dasar yang nyata untuk berfikir dan dapat mengurangi verbalisme.
- b. Dengan media dapat memperbesar minat dan perhatian siswa untuk belajar.
- c. Dengan media dapat meletakkan dasar untuk perkembangan belajar sehingga hasil belajar bertambah mantap.

²¹Hujair AH. Sanaky, *Media Pembelajaran* (Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009), hal. 4.

²²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 16.

- d. Memberikan pengalaman yang nyata dan menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri pada setiap siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran dan berkembangnya kemampuan berbahasa.
- f. Memberikan pengalaman yang tak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu berkembangnya pengalaman belajar yang lebih sempurna.
- g. Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pengajaran yang baik.
- h. Metode mengajarkan lebih bervariasi.
- i. Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.²³

Pemilihan Media Pembelajaran yang akan digunakan pada proses pembelajaran menjadi pertimbangan utama, karena media yang dipilih harus sesuai dengan kriteria-kriteria sebagai berikut:

- a. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan-tujuan instruksional yang berisikan unsur pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis lebih memungkinkan digunakannya media pengajaran.

²³Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami* (Bandung: Refika Aditama, 2009), hal. 67.

- b. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep dan generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kemudahan memperoleh media, artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidak-tidaknya mudah dibuat oleh guru.
- d. Ketrampilan guru dalam menggunakannya, apapun jenis media yang diperlukan syarat utama adalah guru dapat menggunakannya dalam proses pengajaran. Secanggih apapun medianya, tidak mempunyai arti apa-apa, bila guru tidak dapat menggunakannya dalam pengajaran untuk mempertinggi kualitas pengajaran.
- e. Tersedia waktu untuk menggunakannya, sehingga media tersebut dapat bermanfaat bagi siswa selama pengajaran berlangsung
- f. Sesuai dengan taraf berpikir siswa, memilih media untuk pendidikan dan pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir siswa, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh siswa.²⁴

Keterkaitan antara Media Pembelajaran dengan tujuan, materi, metode dan kondisi pembelajar, harus menjadi perhatian dan pertimbangan pengajar untuk memilih dan menggunakan media dalam proses pembelajaran di kelas, sehingga media yang digunakan lebih efektif dan efisien untuk mmencapai tujuan pembelajaran. Sebab Media Pembelajaran tidak dapat berdiri sendiri, tetapi terkait

²⁴Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*, hal. 4-5.

dan memiliki hubungan secara timbal balik dengan empat aspek tersebut. Dengan demikian, alat-alat, sarana, atau Media Pembelajaran yang digunakan harus disesuaikan dengan empat aspek tersebut, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan efisien.

2. Landasan Penggunaan Media Pembelajaran

Ada beberapa tinjauan tentang landasan penggunaan media pembelajaran, antara lain landasan filosofis, psikologis, teknologis, dan empiris.

Landasan filosofis, ada suatu pandangan, bahwa dengan digunakannya berbagai jenis media hasil teknologi baru di dalam kelas, akan berakibat proses pembelajaran yang kurang manusiawi. Dengan kata lain, penerapan teknologi dalam pembelajaran akan terjadi dehumanisasi. Dengan kata lain, siswa dihargai harkat kemanusiaannya, diberi kebebasan untuk menentukan pilihan, baik cara maupun alat belajar sesuai dengan kemampuannya. Dengan demikian, penerapan teknologi tidak berarti dehumanisasi.

Landasan psikologis. Dengan memperhatikan kompleks dan uniknya proses belajar, maka ketepatan pemilihan media dan metode pembelajaran akan sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Di samping itu, persepsi siswa juga sangat mempengaruhi hasil belajar. Oleh sebab itu, dalam pemilihan media, di samping memperhatikan kompleksitas dan keunikan proses belajar, memahami makna persepsi serta faktor-faktor yang berpengaruh terhadap penjelasan persepsi, hendaknya diupayakan secara optimal, agar proses pembelajaran dapat berangsur secara efektif. Untuk maksud tersebut, perlu diperhatikan dua hal, yaitu: (1)

diadakan pemilihan media yang tepat, sehingga dapat menarik perhatian siswa, serta memberikan kejelasan obyek yang diamatinya, dan (2) bahan pembelajaran yang akan diajarkan disesuaikan dengan pengalaman siswa.

Kajian psikologi menyatakan bahwa anak akan lebih mudah mempelajari hal yang konkrit ketimbang yang abstrak. Berkaitan dengan kontinum konkrit-abstrak dan kaitannya dengan penggunaan media pembelajaran, ada beberapa pendapat. Pertama, Jerome Bruner, mengemukakan bahwa dalam proses pembelajaran hendaknya menggunakan urutan dari belajar dengan gambaran atau film (*iconic representation of experiment*) kemudian ke belajar dengan simbol, yaitu menggunakan kata-kata (*symbolic representation*). Menurut Bruner, hal ini juga berlaku tidak hanya untuk anak tetapi juga untuk orang dewasa. Kedua, Charles F. Haban, mengemukakan bahwa sebenarnya nilai dari media terletak pada tingkat realistiknya dalam proses penanaman konsep, ia membuat jenjang berbagai jenis media mulai yang paling nyata ke yang paling abstrak. Ketiga, Edgar Dale, membuat jenjang konkrit-abstrak dengan dimulai dari siswa yang berpartisipasi dalam pengalaman nyata, kemudian menuju siswa sebagai pengamat kejadian nyata, dilanjutkan ke siswa sebagai pengamat terhadap kejadian yang disajikan dengan media, dan terakhir siswa sebagai pengamat kejadian yang disajikan dengan simbol.

Landasan teknologis. Teknologi pembelajaran adalah teori dan praktek perancangan, pengembangan, penerapan, pengelolaan, dan penilaian proses dan sumber belajar. Jadi, teknologi pembelajaran merupakan proses kompleks dan

terpadu yang melibatkan orang, prosedur, ide, peralatan, dan organisasi untuk menganalisis masalah, mencari cara pemecahan, melaksanakan, mengevaluasi, dan mengelola pemecahan masalah-masalah dalam situasi di mana kegiatan belajar itu mempunyai tujuan dan terkontrol. Dalam teknologi pembelajaran, pemecahan masalah dilakukan dalam bentuk: kesatuan komponen-komponen sistem pembelajaran yang telah disusun dalam fungsi disain atau seleksi, dan dalam pemanfaatan, serta dikombinasikan, sehingga menjadi sistem pembelajaran yang lengkap. Komponen-komponen ini termasuk pesan, orang, bahan, media, peralatan, teknik, dan latar.

Landasan empiris. Temuan-temuan penelitian menunjukkan bahwa terdapat interaksi antara penggunaan Media Pembelajaran dan karakteristik belajar siswa dalam menentukan hasil belajar siswa. Artinya, siswa akan mendapat keuntungan yang signifikan, apabila ia belajar dengan menggunakan media yang sesuai dengan karakteristik tipe atau gaya belajarnya. Siswa yang memiliki tipe belajar visual akan lebih memperoleh keuntungan, apabila pembelajaran menggunakan media visual, seperti gambar, diagram, video, atau film. Sementara siswa yang memiliki tipe belajar auditif, akan lebih suka belajar dengan media audio, seperti radio, rekaman suara, atau ceramah guru. Akan lebih tepat dan menguntungkan siswa dari kedua tipe belajar tersebut jika menggunakan media audio-visual. Berdasarkan landasan rasional empiris tersebut, maka pemilihan Media Pembelajaran hendaknya jangan atas dasar kesukaan guru, tetapi harus

mempertimbangkan kesesuaian antara karakteristik pebelajar, karakteristik materi pelajaran, dan karakteristik media itu sendiri.²⁵

3. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media Pembelajaran banyak sekali jenis dan macamnya. Mulai yang paling kecil sederhana dan murah, hingga media yang canggih dan mahal harganya. Ada media yang dapat dibuat oleh guru sendiri, ada media yang diproduksi pabrik. Ada media yang sudah tersedia di lingkungan yang langsung dapat kita manfaatkan, ada pula media yang secara khusus sengaja dirancang untuk keperluan pembelajaran. Media Pembelajaran dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Media Non-Elektronik

1) Media Cetak

Media cetak adalah cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi, seperti buku dan materi visual statis terutama melalui proses percetakan mekanis atau fotografis.²⁶ Contoh media cetak ini antara lain buku teks, modul, buku petunjuk, grafik, foto, lembar lepas, lembar kerja, dan sebagainya. Media ini menghasilkan materi pembelajaran dalam bentuk salinan tercetak. Dua komponen pokok media ini adalah materi teks verbal dan materi visual yang dikembangkan berdasarkan teori yang

²⁵I Wayan Santyasa, “*Landasan Konseptual Media Pembelajaran*”, Makalah Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada Tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung, hal. 6-9.

²⁶Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005), hal. 29.

berkaitan dengan persepsi visual, membaca, memproses informasi, dan teori belajar.

2) Media Pajang

Media pajang umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi didepan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, *white board*, papan magnetik, papan buletin, *chart*, dan pameran. Media pajang paling sederhana dan hampir selalu tersedia di setiap kelas adalah papan tulis.

3) Media Peraga dan Eksperimen

Media peraga dapat berupa alat-alat asli atau tiruan, dan biasanya berada di laboratorium. Media ini biasanya berbentuk model dan hanya digunakan untuk menunjukkan bagian-bagian dari alat yang asli dan prinsip kerja dari alat asli tersebut. Di samping media peraga, terdapat pula media eksperimen yang berupa alat-alat asli yang biasanya digunakan untuk kegiatan praktikum. Perbedaan antara media peraga dengan media eksperimen antara lain:

- a) Alat-alat pada media eksperimen berupa alat asli sedangkan media peraga berupa alat-alat tiruan.
- b) Media eksperimen dapat digunakan sebagai media peraga, sedangkan media peraga belum tentu dapat digunakan sebagai media eksperimen.

b. Media Elektronik

1) *Overhead Projector* (OHP)

Media transparansi atau *overhead transparency* (OHT) sering kali disebut dengan nama perangkat kerasnya yaitu OHP (*overhead projector*). Media transparansi adalah media visual proyeksi, yang dibuat di atas bahan transparan, biasanya film acetate atau plastik berukuran 81/2” x 11”, yang digunakan oleh guru untuk memvisualisasikan konsep, proses, fakta, statistik, kerangka *outline*, atau ringkasan di depan kelompok kecil/besar.²⁷

2) Program *Slide* Instruksional

Slide merupakan media yang diproyeksikan dapat dilihat dengan mudah oleh para siswa di kelas. *Slide* adalah sebuah gambar transparan yang diproyeksikan oleh cahaya melalui proyektor.²⁸

3) Program Film Strip

Film strip adalah satu rol positif 35 mm yang berisi sederetan gambar yang saling berhubungan dengan sekali proyeksi untuk satu gambar.

4) Film

Film merupakan gambar hidup yang diambil dengan menggunakan kamera film dan ditampilkan melalui proyektor film. Dibandingkan dengan film strip, film bergerak dengan cepat, sehingga tampilannya kontinu atau ajeg.

Objek yang ditampilkan akan lebih alamiah, artinya sesuai dengan kondisi yang sebenarnya. Terlebih lagi film yang diunakan adalah film berwarna.

Pada umumnya film digunakan untuk menyajikan hiburan. Tetapi dalam

²⁷Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), hal. 57.

²⁸Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hal. 72.

perkembangannya film dapat menyajikan informasi lain, khususnya informasi yang berkaitan dengan konsep pembelajaran keterampilan dan sikap.²⁹

5) *Video Compact Disk (VCD)*

Untuk menayangkan program VCD instruksional dibutuhkan beberapa perlengkapan, seperti kabel penghubung video dan audio, *remote control*, dan kabel penghubung RF dan TV.

6) *Televisi*

Televisi adalah sistem elektronik yang mengirimkan gambar diam dan gambar hidup bersama suara melalui kabel atau ruang. Sistem ini menggunakan peralatan yang mengubah cahaya dan suara ke dalam gelombang elektrik dan mengkonversinya kembali ke dalam cahaya yang dapat dilihat dan suara yang dapat didengar.³⁰

7) *Internet*

Media ini memberikan perubahan yang besar pada cara orang berinteraksi, bereksperimen, dan berkomunikasi. Berdasarkan karakteristik tersebut, internet sangat cocok untuk kelas jarak jauh, dimana siswa dan guru masing-masing berada di tempat berbeda, tetapi tetap dapat berkomunikasi dan berinteraksi seperti layaknya di kelas.

²⁹Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hal. 95.

³⁰Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, hal. 50.

4. Hakikat Media Pembelajaran Interaktif

Media berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari “Medium” yang berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Menurut Wikipedia, Media Pembelajaran interaktif adalah sebuah metode pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi. Media Pembelajaran interaktif merupakan media penyampaian pesan antara tenaga pendidik kepada peserta didik yang memungkinkan komunikasi antara manusia dan teknologi melalui sistem dan infrastruktur berupa program aplikasi, serta pemanfaatan media elektronik sebagai bagian dari metode edukasinya.³¹

Menurut Seels dan Glasgow, media interaktif merupakan sistem media penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara, tetapi juga memberikan respon yang aktif, dan respon itu yang menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Media interaktif memiliki unsur audio-visual (termasuk animasi) dan disebut interaktif karena media ini dirancang dengan melibatkan respon pemakai secara aktif. Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), media interaktif adalah alat perantara atau penghubung

³¹Tania, 2013, *Media Pembelajaran Interaktif* (<http://tania91.ilearning.me/laporan-kkp/bab-ii/2-8-media-pembelajaran-interaktif/>), diakses 20 Oktober 2016 pukul 11:24 WIB).

berkaitan dengan komputer yang bersifat saling melakukan aksi antar-hubungan dan saling aktif.³²

Dari beberapa definisi di atas, dapat diambil kesimpulan bahwa media interaktif adalah alat perantara yang dirancang dengan pemanfaatan komputer menggunakan unsur, seperti suara (audio), gambar (visual), dan teks untuk menyampaikan suatu pesan.

Manfaat dari Media Pembelajaran interaktif adalah.³³

- a. Penyampaian materi pembelajaran yang dapat diseragamkan

Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar tenaga pendidik dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara peserta didik dimanapun berada.

- b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan, dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu tenaga pendidik untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan.

- c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif

Dengan media akan terjadinya komunikasi dua arah secara aktif.

³²Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006), hal. 36.

³³Tania, 2013, *Media Pembelajaran Interaktif* (<http://tania91.ilearning.me/laporan-kkp/bab-ii/2-8-media-pembelajaran-interaktif/>, diakses 20 Oktober 2016 pukul 11:24 WIB).

d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga

Dengan media, tujuan belajar akan lebih mudah tercapai secara maksimal dengan waktu dan tenaga seminimal mungkin. Tenaga pendidik tidak harus menjelaskan materi ajaran secara berulang-ulang, sebab dengan sekali sajian menggunakan media, peserta didik akan lebih mudah memahami pelajaran.

e. Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik

Media Pembelajaran dapat membantu peserta didik menyerap materi belajar lebih mendalam dan utuh.

f. Media Pembelajaran interaktif

Proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Media Pembelajaran dapat dirangsang sedemikian rupa, sehingga peserta didik dapat melakukan kegiatan belajar dengan lebih leluasa dimanapun dan kapanpun tanpa tergantung seorang guru.

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar

Media dapat membantu peserta didik agar lebih percaya diri terhadap kemampuan akademik dan potensi bakat yang dimiliki.

h. Mengubah peran tenaga pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif

Tenaga pendidik menjadi tenaga yang kompeten, karena mampu memanfaatkan teknologi yang tepat guna. Media memiliki peranan penting dalam mengarahkan proses pembelajaran dan hasil yang diinginkan dalam pembelajaran.

Kelebihan dari Media Pembelajaran secara interaktif, antara lain:³⁴

- a. Dapat memberikan pemahaman yang lebih dalam terhadap materi pembelajaran yang sedang dibahas, karena dapat menjelaskan konsep yang sulit atau rumit menjadi mudah atau lebih sederhana.
- b. Dapat menjelaskan materi pembelajaran atau objek yang abstrak (tidak nyata atau tidak dapat dilihat langsung) menjadi konkrit (nyata dapat dilihat, dirasakan, atau diraba), seperti menjelaskan peredaran darah dan organ-organ tubuh manusia pada mata pelajaran Sains.
- c. Membantu pengajar menyajikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah dan cepat, sehingga peserta didik pun mudah memahami, lama diingat, dan mudah diungkapkan kembali.
- d. Menarik dan membangkitkan perhatian, minat, motivasi, aktifitas, dan kreatifitas belajar peserta didik, serta dapat menghibur peserta didik.
- e. Memancing partisipasi peserta didik dalam proses pembelajaran dan memberikan kesan yang mendalam dalam pikiran peserta didik.
- f. Materi pembelajaran yang sudah dipelajari dapat diulang kembali (*playback*). Misalnya menggunakan rekaman video, *compact disk* (cakram padat), *tape recorder* atau televisi.
- g. Dapat membentuk persamaan pendapat dan persepsi yang benar terhadap suatu objek, namun dalam bentuk nyata menggunakan media pembelajaran.

³⁴Tania, 2013, *Media Pembelajaran Interaktif* (<http://tania91.ilearning.me/laporan-kkp/bab-ii/2-8-media-pembelajaran-interaktif/>), diakses 20 Oktober 2016 pukul 11:24 WIB).

- h. Menciptakan lingkungan belajar yang kondusif, sehingga peserta didik dapat berkomunikasi dan berinteraksi dengan lingkungan tempat belajarnya, sehingga memberikan pengalaman nyata dan langsung. Misalnya, peserta didik mempelajari tentang jenis-jenis tumbuhan. Mereka langsung melihat, memegang, atau merasakan tumbuhan tersebut.
- i. Membentuk sikap peserta didik (aspek afektif) dan meningkatkan keterampilan (psikomotor).
- j. Peserta didik belajar sesuai dengan karakteristiknya, kebutuhan, minat, dan bakatnya, baik secara individual, kelompok, atau klasikal.
- k. Menghemat waktu, tenaga, dan biaya.

B. Tinjauan Teoritis tentang *Game* Edukasi Berbasis *Unity Software*

1. Pengertian *Game* Edukasi

Education menurut John M Echols dan Hasan Shadily dalam kamus Inggris Indonesia berarti pendidikan, yang berhubungan dengan pendidikan.³⁵ Sedangkan menurut Petter Salim *education* adalah yang bersifat mendidik dan memberikan contoh suri tauladan yang baik dan berhubungan langsung dengan pengajaran atau pendidikan.³⁶

³⁵John M.Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* (Jakarta:Gramedia,1996), hal 207.

³⁶Dahlan Y al-Barry L. Lya Sofyan Yakub, *Kamus Induk Istilah Ilmiah*, (Surabaya: Target Press, 2000), hal. 581.

Education yaitu sesuatu yang bersifat mendidik, memiliki unsur pendidikan *Games* menurut John M Echols dan Hasan Shadily dalam kamus Inggris Indonesia berarti permainan.³⁷ Permainan, bermain atau padanan kata dalam bahasa Inggris disebut “*Games*” (kata benda), “*toplay* (kata kerja)”, “*toys*” (kata benda) ini berasal dari kata main berarti melakukan perbuatan untuk tujuan bersenang-senang (dengan alat-alat tertentu atau tidak); perbuatan sesuatu dengan sesuka hati, berbuat asal saja.³⁸ Permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan dan dilakukan atas kehendak diri sendiri, bebas tanpa paksaan dengan bertujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu melakukan kegiatan tersebut.³⁹

Menurut Abu Ahmadi dalam bukunya Psikologi Perkembangan permainan adalah suatu perbuatan yang mengandung keasyikan atas kehendak sendiri, bebas tanpa paksaan, dengan tujuan untuk memperoleh kesenangan pada waktu mengadakan kegiatan tersebut.⁴⁰

Permainan merupakan kesibukan yang dipilih sendiri tanpa ada unsur paksaan, tanpa di desak oleh rasa tanggung jawab.⁴¹ Secara umum permainan adalah sesuatu yang menyenangkan dan menghibur, yang tidak memiliki tujuan ekstrinsik dan tujuan praktis. Permainan tersebut bersifat sukarela. *Education*

³⁷John M. Echols dan Hassan Shadily, *Kamus Inggris Indonesia* hal. 263.

³⁸Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar*, (edukasi, 2009). hal.17.

³⁹H.Abu Ahmadi dan Munawar Sholeh, *Psikologi Perkembangan*, (Jakarta: Asdi Mahasatya, 2005),

⁴⁰Imam Bawani, *Perkembangan Jiwa*, (Surabaya: Bina Ilmu,1997), hal. 56.

⁴¹Zulkifly. L, *Psikologi Perkembangan*, (Bandung: Rosdakarya, 2003), hal. 38.

Games (permainan edukatif) menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, yaitu suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.⁴²

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa *Education Games* (permainan edukatif) adalah sebuah permainan yang digunakan dalam proses pembelajaran dan dalam permainan tersebut mengandung unsur mendidik atau nilai-nilai pendidikan.

2. Fungsi *Education Games* (Permainan Edukatif)

Menurut Andang Ismail dalam bukunya *Education Games*, menyatakan fungsi permainan edukatif adalah sebagai berikut:

- a. Memberikan ilmu pengetahuan kepada anak melalui proses pembelajaran bermain sambil belajar.
- b. Merangsang pengembangan daya pikir, dan daya cipta dan bahasa agar dapat menumbuhkan sikap, mental, serta akhlak yang baik.
- c. Menciptakan lingkungan bermain yang menarik, memberikan rasa aman dan menyenangkan.
- d. Meningkatkan kualitas pembelajaran anak.⁴³

⁴²Andang Ismail, *Education Games*, (Yogyakarta: Pilar Media, 2006), hal. 119.

⁴³Andang Ismail, *Education Games*, hal. 150.

3. Jenis-Jenis *Game* Edukasi Berbasis *Unity Software*⁴⁴

Dimensi merupakan angka yang berhubungan dengan sifat metric atau topologi dari suatu objek. Berdasarkan dimensi objeknya, game dapat dibagi menjadi beberapa jenis), diantaranya:

a. *Game* 2D

Game dua dimensi atau 2D merupakan suatu konsep dimana semua objek berada pada satu bidang datar. Gerakan pada *Game* 2D dibatasi hanya horizontal dan vertikal atau secara koordinat gerakan pemain dibatasi hanya dapat bergerak pada sumbu X dan Y. Pada *Game* 2D terdapat dua pergerakan kamera. Pertama adalah kamera statis dimana gambar latar (background) dan tempat *Game* 2D tidak bergerak sama sekali, contoh dalam jenis ini adalah tetris. Kedua adalah Side Scrolling dimana *Game* yang kita mainkan mempunyai kamera yang dapat bergeser ke kanan atau ke kiri dengan kecepatan sesuai dengan gerakan dan kecepatan karakter yang kita mainkan/gerakkan pada *Game* tersebut, contoh *Game* yang termasuk pada jenis ini adalah Super Mario Bross, Sonic dan Megaman. *Game* 2.5D *Game* dengan tampilan 3D datar (3D Plane) ini bukan 2D tapi tidak juga full 3D. Teori grafik seperti ini disebut dengan 2.5D atau pseudo-3D, sedangkan pada istilah *Game* lebih dikenal dengan istilah isometric, 9 diametric atau trimetric projection. Biasanya *Gameplay* dari *Game* 2.5D mirip 2D dimana kita hanya

⁴⁴ Mahardika Abdi Prawira Tanjung, Analisis Pengaruh storytelling terhadap game lorong waktu-pangeran diponegoro sebagai media edukasi sejarah, UNIKOM. 2013.

bisa bergerak secara horizontal dan vertikal, namun beberapa objek menggunakan teknik rendering secara 3D. Salah satu hal yang membuat developer *Game* membuat *Game* seperti ini karena pemrosesan 3D secara total memerlukan banyak waktu dan biaya untuk membuatnya.

b. *Game* 3D

Game 3D menggunakan tiga dimensional representasi geometris data (X, Y, Z) yang disimpan dalam komputer untuk keperluan perhitungan dan rendering gambar 2D. Dalam sebuah *Game* 3D, pemain bisa melihat sebuah objek dari sudut 360°. Terdapat tiga dasar dalam pembuatan sebuah objek 3D, yaitu 3D modeling, 3D rendering, dan 3D computer graphics software.

Adapun genre pada suatu *Game* memperlihatkan pola umum tantangan dari *Game* tersebut. Berikut adalah beberapa genre yang diterapkan yaitu:

1). *Game* Strategi (*Strategy Games*)

Asal-usul dari *Game* strategi berasal dari *Game* papan seperti catur dan Othello. Pada *Game* strategi biasanya pemain dapat mengendalikan tidak hanya satu karakter, melainkan beberapa karakter dalam *Game* tersebut dengan berbagai jenis tipe kemampuan, kendaraan, hingga pembuatan berbagai bangunan, pabrik dan pusat pelatihan tempur, tergantung dari tema ceritanya. *Game* strategi dibagi menjadi 2 bentuk utama, yaitu classical turn-based strategy dan real-time strategy.

2). Role-Playing *Games* (RPG)

Game RPG sama seperti *Game* strategi, yaitu salah satu genre yang dibuat dari *Game* yang berasal dari kertas dan pena. Dua hal yang hampir sama pada semua *Game* RPG, yaitu konfigurasi dari karakter pemain yang meningkat berdasarkan experience dan jalan cerita (storyline) yang kuat. Oleh karena itu, terdapat dua elemen utama 10 yang menjadi kunci suksesnya sebuah *Game* RPG. Fitur yang pertama adalah cerita (story) dan fitur yang kedua adalah pembangunan karakter (character development).

3). *Game* Olahraga (Sports *Games*)

Game olahraga mempunyai tantangan yang tidak biasa bagi seorang desainer *Game*. Tidak seperti *Game-Game* yang lain, dimana pemain memiliki sedikit pengetahuan mengenai dunianya, tetapi *Game* olahraga meniru aturan pada olahraga di kehidupan nyata.

4). Simulasi Kendaraan (Vehicles Simulation)

Pada simulasi kendaraan, pemain dihadapkan dalam suatu kondisi seolah-olah pemain mengemudikan atau menerbangkan sebuah kendaraan, secara nyata atau imajinasi. Pada simulasi kendaraan yang nyata, salah satu tujuan yang harus dicapai adalah kemiripan kendaraan, seperti karakteristik kinerja mesin (kecepatan dan manuver) dengan kendaraan yang sebenarnya. Namun, jika mendesain kendaraan imajinasi, kita bebas untuk membuat driving experience untuk pemain, tanpa harus terbatas oleh gravitasi, Gforces, kapasitas bensin, dan lainnya.

5). *Game* Petualangan (*Adventure Games*)

Game petualangan bukan merupakan sebuah kompetisi atau simulasi seperti *Game* yang lainnya. *Game* jenis ini tidak menawarkan proses untuk dikelola atau mengalahkan musuh melalui strategi dan taktik. *Game* petualangan merupakan cerita interaktif mengenai karakter yang dikontrol oleh pemain.

6). *Game* Puzzle (*Puzzle Games*)

Game puzzle merupakan *Game* yang bertujuan untuk memecahkan sebuah puzzle, terkadang tanpa menyatukan dengan jalan cerita atau tujuan yang lebih besar. *Game* jenis ini biasanya bervariasi pada satu tema saja. Untuk kesuksesan secara komersial sebuah *Game* puzzle haruslah memiliki tantangan, visual yang atraktif, dan disamping itu, nyaman untuk dimainkan.

7). *Game* Aksi (*Action Games*)

Games aksi merupakan sumber yang baik bagi elemen desain dari sebuah *Game*. *Game* ini relatif sederhana karena membuat analisis dari *Game* tersebut lebih mudah, jika dibandingkan dengan genre lain. Aturan dari sebuah *Game* action menjelaskan dasar dari mekanika *Game*. Mereka biasanya lebih simpel dalam aturan, karena kealamian dari *Gameplay*nya. Intinya, *Game* action merupakan *Game* yang membutuhkan keterampilan seperti pengolahan informasi sensorik dan tindakan secara cepat. Hal ini memaksa pemain untuk membuat keputusan dan melakukan tanggapan pada kecepatan yang jauh lebih besar

Menurut Elizabet B. Hurlock pada bukunya *Perkembangan Anak*, ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi permainan anak yaitu sebagai berikut:

1) Kesehatan

Semakin sehat anak akan semakin banyak energinya untuk bermain aktif, seperti permainan olah raga. Anak yang kekurangan tenaga lebih menyukai hiburan.

2) Perkembangan motorik

Permainan anak pada setiap usia melibatkan koordinasi motorik. Apa saja yang akan dilakukan dan waktu bermainnya bergantung pada perkembangan motor mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat dalam permainan aktif.

a). Intelegensi

Pada setiap usia, anak yang pandai lebih aktif ketimbang yang kurang pandai, dan permainan mereka lebih menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca. Anak yang pandai menunjukkan keseimbangan perhatian bermain yang lebih besar, termasuk upaya menyeimbangkan faktor fisik dan intelektual yang nyata.⁴⁵

⁴⁵Andang Ismail, *Education Games*, hal. 43-44.

b). Jenis kelamin

Anak laki-laki bermain lebih kasar ketimbang anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga ketimbang berbagai jenis permainan lain. Pada awal masa kanak-kanak, anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak ketimbang anak perempuan tetapi sebaliknya terjadi pada akhir masa kanak-kanak.

c). Lingkungan

Anak dari lingkungan yang buruk kurang bermain ketimbang anak lainnya karena kesehatan yang buruk, kurang waktu, peralatan dan ruang. Anak yang berasal dari lingkungan desa kurang bermain ketimbang mereka yang berasal dari lingkungan kota. Hal ini karena kurangnya teman bermain serta kurangnya peralatan dan waktu bebas.

d). Status sosial ekonomi

Anak dari kelompok sosial ekonomi yang lebih tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik dan bermain sepatu roda. Sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal, seperti bermain bola dan renang. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya dan supervisi terhadap mereka.

e). Jumlah waktu bebas

Jumlah waktu bermain terutama tergantung kepada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan menghabiskan

waktu luang mereka, anak terlalu lelah untuk melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga yang besar.

f). Peralatan bermain

Peralatan bermain yang dimiliki anak mempengaruhi permainannya. Misalnya, dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura; banyaknya balok, kayu, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya konstruktif.⁴⁶

C. Tinjauan Teoritis tentang *Unity Software*

1. Pengertian *Unity Software*

Unity adalah mesin pengembangan terintegrasi yang menyediakan *out-of-the-box* fungsionalitas untuk membuat *Game* dan konten 3D interaktif lainnya.⁴⁷ *Unity* merupakan suatu aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan *Game* multi *platform* yang didesain untuk mudah digunakan. *Unity* itu bagus dan penuh perpaduan dengan aplikasi yang profesional. Editor pada *Unity* dibuat dengan *user interface* yang sederhana. Editor ini dibuat setelah ribuan jam, yang mana telah dihabiskan untuk membuatnya menjadi nomor satu dalam urutan ranking teratas untuk editor *Game*. Grafis pada *unity* dibuat dengan grafis tingkat tinggi untuk *OpenGL* dan *directX*. *Unity* mendukung semua format file, terutamanya format

⁴⁶Elizabeth B. Hurlock, *Perkebangan Anak*, (Jakarta: Erlangga,1997), hal. 327.

⁴⁷Ade Andriyana, 2016, *Unity 3D* (<http://andriyanaade.blogspot.co.id/2015/03/unity-3d.html>, diakses 7 Desember pukul 02:18 WIB).

umum seperti semua format dari *art applications*. *Unity* cocok dengan versi 64-bit dan dapat beroperasi pada *Mac OS x* dan *windows* dan dapat menghasilkan *Game* untuk *Mac*, *Windows*, *Wii*, *iPhone*, *iPad* dan *Android*.

Unity secara rinci dapat digunakan untuk membuat video *Game 3D*, *real time* animasi 3D dan visualisasi arsitektur dan isi serupa dengan interaktif lainnya. Editor *Unity* dapat menggunakan *plugin* untuk *web player* dan menghasilkan *Game browser* yang didukung oleh *Windows* dan *Mac*. *Plugin web player* dapat juga dipakai untuk *widgets Mac*. *Unity* juga akan mendukung *console* terbaru, seperti *PlayStation 3* dan *Xbox 360*.

Server aset dari *Unity* dapat digunakan semua *scripts* dan aset *Game* sebagai solusi dari versi kontrol dan dapat mendukung proyek yang terdiri atas banyak *gigabytes* dan ribuan dari file *multi-megabyte*. Editor *Unity* dapat menyimpan metadata dan versi mereka, itu dapat berjalan, pembaharuan dan di dalam perbandingan versi grafis. Editor *Unity* dapat diperbaharui dengan sesegera mungkin, seperti file yang telah dimodifikasi. *Server* aset *Unity* juga cocok pada *Mac*, *Windows*, dan *Linux*, dan juga berjalan pada *PostgreSQL*, *database server opensource*.

Perizinan atau *license* dari *Unity* ada dua bentuk. Ada *Unity* dan *Unity Pro*. Versi *Unity* tersedia dalam bentuk gratis, sedang versi *Unity Pro* hanya dapat dibeli. Versi *Unity Pro* ada dengan fitur bawaan, seperti efek *post processing* dan *render* efek *texture*. Versi *Unity* merupakan yang gratis memperlihatkan aliran untuk *Game web* dan layar *splash* untuk *Game* yang berdiri sendiri. *Unity* dan

Unity Pro menyediakan tutorial, isi, contoh *project*, wiki, dukungan melalui forum, dan perbaruan ke depannya. *Unity* digunakan pada *iPhone*, *iPod*, dan *iPad operating system*, yang mana *iOS* ada sebagai *add-ons* pada *Unity* editor yang telah ada lisensinya, dengan cara yang sama juga pada Android.

2. Keunggulan *Unity Software*

Unity Software yang digunakan untuk membuat Media Pembelajaran Aksara Jawa dalam penelitian ini dapat digunakan langsung di komputer/laptop pengguna, tanpa harus memiliki atau menginstal terlebih dahulu aplikasi/*software* tersebut. Selain itu, *Unity Software* juga memiliki kelebihan lain, di antaranya (1) gratis⁴⁸ (*freeware*), artinya aplikasi (*software*) ini gratis/bebas untuk *download* dan digunakan oleh semua orang tanpa membayar. Namun, kebebasan ini bukan berarti tidak membayar dan bebas lisensi, tetapi harus mengikuti apa yang diinginkan oleh sang pembuat *software* tersebut, di antaranya tidak menggunakannya untuk kepentingan komersial dan tidak boleh dimodifikasi dalam bentuk apapun;⁴⁹ (2) *multiplatform*⁵⁰, artinya aplikasi tersebut bisa dijalankan di *Operating System* apa saja, mulai dari *Windows 8*, *2000*, *XP*, *Linux*, dll;⁵¹ dan (3) mempercepat desain *level/layout* di *Game* dengan adanya editor

⁴⁸Anonim, 2014, *Unity 3D* (<https://crayoncrayon.wordpress.com/2014/11/24/unity-3d/>, diakses 7 Desember pukul 02:18 WIB).

⁴⁹Vicky, 2012, *Pengertian Freeware* (<http://belajar-komputer-mu.com/memahami-pengertian-freeware/>, diakses 7 Desember pukul 02:18 WIB).

⁵⁰Anonim, 2014, *Unity 3D* (<https://crayoncrayon.wordpress.com/2014/11/24/unity-3d/>, diakses 7 Desember pukul 02:18 WIB).

⁵¹Muhammad Syamsul Bachri, 2011, *Pengertian Multi-program, Multi-User dan MultiPlatform* (<http://chellme.blogspot.co.id/2011/09/pengertian-multi-program-multi-user-dan.html>, diakses 7 Desember pukul 02:18 WIB).

WYSIWYG.⁵² WYSIWYG merupakan singkatan dari “*What You See Is What You Get*”, artinya “Apa yang Kamu Lihat Adalah Apa yang Kamu Dapat”. Istilah WYSIWYG sering digunakan dalam perkomputasian untuk menggambarkan suatu sistem, dimana konten yang sedang disunting akan terlihat persis dengan hasil keluaran akhir, baik itu berupa dokumen yang dicetak, halaman *web*, *slide* presentasi, dan lain sebagainya. Istilah ini juga dapat diartikan sebagai kemampuan sebuah aplikasi dalam memberikan *output* atau keluaran yang sama seperti yang terlihat, misalnya, pada *Microsoft Office Word*. Apa yang diketik dan dilihat pada layar monitor, baik itu kolom *Header*, *Font*, *Paragraph*, dan lain sebagainya, itulah yang didapatkan setelah dicetak dan sama persis seperti yang dikelola sebelumnya.⁵³

D. Tinjauan Teoritis tentang Fiqih

1. Pengertian Fiqih

Dalam pengertiannya mata pelajaran Fiqih berasal dari dua pengertian yaitu mata pelajaran dan Fiqih. Mata pelajaran dalam bahasa Indonesia diartikan dengan

⁵²Anonim, 2014, *Unity 3D* (<https://crayoncrayon.wordpress.com/2014/11/24/unity-3d/>, diakses 7 Desember pukul 02:18 WIB).

⁵³Muhammad Harish Abdurrahim, 2014, *Istilah WYSIWYG dalam Komputer, Kepanjangan dan Pengertiannya*(<http://tutorial-blogz.blogspot.com/2014/11/istilah-wysiwyg-dalam-komputer-kepanjangan-pengertian.html>, diakses 7 Desember pukul 02:18 WIB).

pelajaran yang harus diajarkan, dipelajari untuk sekolah dasar atau sekolah lanjutan.⁵⁴

Kata yang ke dua adalah Fiqih. Pengertian Fiqih secara etimologis berarti paham yang mendalam, sedangkan secara terminologi Fiqih adalah hukum-hukum syara' yang bersifat praktis (amaliah) yang diperoleh dari dalil-dalil yang rinci.⁵⁵ Sedangkan menurut Muslim Ibrahim mendefinisikan Fiqih sebagai suatu ilmu yang mengkaji hukum syara' yaitu firman Allah yang berkaitan dengan aktifitas muallaf berupa berupa tuntunan seperti wajib, haram, sunnah, dan makruh atau pilihan yaitu mubah, atau ketentuan seperti syarat dan mani' yaitu kesemuanya di gali dari dalil-dalil Nya yaitu Al-qur'an dan as-sunnah melalui dalil-dalil yang terinci seperti ijma', qiyas dan lain-lain.⁵⁶

Fiqih merupakan salah satu materi pelajaran dalam pendidikan agama Islam yang membahas tentang hukum-hukum Islam yang bersifat amali. Materi ini diberikan dengan tujuan untuk memberikan pemahaman dan pengalaman pada siswa dalam menyelesaikan permasalahan yang muncul disekitarnya yang bersifat amaliyah melalui hukum-hukum Islam.

Pengertian Fiqih secara Qur'an surat At- Taubah ayat 122 yang berbunyi:

⁵⁴Tim Penyusun, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, Cet 11, 2002), hal.722.

⁵⁵Ahmad Rofik, *Hukum Islam di Indonesia*, (Jakarta: Grafindo Persada, 1997), hal.5.

⁵⁶Muhammad Azhar, *Fiqih Kontemporer Dalam Pandangan Neomodernisme Islam*, (Yogyakarta: Lesiska, 1996), hal.4.

﴿ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً ۚ فَلَوْلَا نَفَرَ مِن كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ وَلِيُنذِرُوا قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ﴾

Artinya: “Tidak sepatutnya bagi mukminin itu pergi semuanya (ke medan perang). mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.”

Ayat di atas menerangkan tentang pengertian Fiqih yang ditunjukkan pada lafadz *فقهو* yang artinya memperdalam. Selain itu ada beberapa definisi Fiqih yang dikemukakan ulama Fiqih sesuai dengan perkembangan arti Fiqih itu sendiri. Misalnya, Imam Abu Hanifah mendefinisikan Fiqih sebagai pengetahuan seseorang tentang hak dan kewajibannya. Definisi ini meliputi semua aspek kehidupan, yaitu aqidah, syariat dan akhlak. Jadi definisi Ilmu Fiqih secara umum ialah suatu ilmu yang mempelajari bermacam-macam syari’at atau hukum Islam dan berbagai macam aturan hidup bagi manusia, bagi yang bersifat individu maupun yang berbentuk masyarakat sosial.⁵⁷

2. Pembelajaran Fiqih Kelas I, II, dan III di Madrasah Ibtidaiyah

Pembelajaran Fiqih kelas I, II dan III di Madrasah Ibtidaiyyah merupakan salah satu mata pelajaran PAI yang mempelajari tentang Fiqih ibadah. Terutama menyangkut pengenalan dan pemahaman tentang cara-cara pelaksanaan rukun

⁵⁷Tim Penyusun MKD, *Studi Hukum Islam*, (Surabaya: IAIN Sunan ampel Press, 2011), hal.42.

Islam dan pembiasaannya dalam kehidupan sehari-hari, serta Fiqih Muamalah yang menyangkut pengenalan dan pemahaman sederhana mengenai ketentuan tentang makanan dan minuman yang halal dan haram, khitan, kurban serta tata cara pelaksanaan jual beli dan pinjam meminjam. Secara substansial mata pelajaran Fiqih memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mempraktekkan dan menerapkan hukum Islam dalam kehidupan sehari-hari sebagai perwujudan keserasian, keselarasan dan keseimbangan hubungan manusia dan Allah, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, makhluk lainnya ataupun lingkungannya.

a. Tujuan Fiqih Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk membekali peserta didik agar dapat:

- 1) Mengetahui dan memahami cara-cara pelaksanaan hukum Islam baik yang menyangkut aspek ibadah maupun muamalah untuk dijadikan pedoman hidup dalam kehidupan pribadi dan sosial.
- 2) Melaksanakan dan mengamalkan ketentuan hukum Islam dengan benar dan baik, sebagai perwujudan dari ketaatan dalam menjalankan ajaran agama Islam baik dalam hubungan manusia dengan Allah SWT, dengan diri manusia itu sendiri, sesama manusia, dan makhluk lainnya maupun hubungan dengan lingkungannya.⁵⁸

⁵⁸ Direktorat Pendidikan Madrasah, *Peraturan menteri Agama RI no 2 th 2008, SKL dan standart isi PAI dan Bahasa Arab*, hal. 33.

b. Ruang Lingkup Pembelajaran Fiqih

Pokok-pokok mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah adalah sebagai berikut:

- 1) Hubungan manusia dengan Allah SWT.
- 2) Hubungan manusia dengan sesama manusia.
- 3) Hubungan manusia dengan lingkungan.

c. Fungsi Mata Pelajaran Fiqih

Mata pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah berfungsi untuk:⁵⁹

- 1) Menanamkan nilai-nilai dan kesadaran beribadah peserta didik kepada Allah SWT.
- 2) Membiasakan pengamalan hidup hukum Islam pada peserta didik dengan ikhlas dan perilaku yang sesuai dengan peraturan yang berlaku di Madrasah dan masyarakat.
- 3) Membentuk kedisiplinan rasa tanggung jawab sosial di Madrasah dan masyarakat.
- 4) Membangun mental peserta didik dalam menyesuaikan diri dalam lingkungan fisik dan sosial.
- 5) Memperbaiki kesalahan-kesalahan, kelemahan-kelemahan peserta didik dalam pelaksanaan ibadah dalam kehidupan sehari-hari.

⁵⁹Tim Penyusun Text Book Dirasah Islamiyah IAIN Supel, *Dirasah Islamiyah*, (Surabaya: Anika BahagiaOffset, 1995), hal. 50.

- 6) Membekali peserta didik dalam bidang Fiqih atau hukum Islam untuk melanjutkan kejenjang pendidikan yang lebih tinggi.

d. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih di Madrasah Ibtidaiyah

Tabel 2.1. Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Fiqih di MI Al-Hidayat Pakis Malang

No.	Kelas/Semester	Standart Kompetensi	Kompetensi Dasar
1.	I/Genap	2. Mengenal tata cara shalat fardhu	3.1. Menjelaskan tata cara wudhu 3.2. Mempraktikkan tata cara wudhu 3.3. Menghafal doa sesudah wudhu
2.	II/Ganjil	1. Mempraktikkan shalat fardhu 2. Mengenal Adzan dan Iqamah	1.1. Menjelaskan tata cara pelaksanaan shalat fardhu 2.1 Menyebutkan ketentuan adzan dan iqamah
3.	II/Genap	3. Mengenal tata cara shalat berjamaah	3.1 Menjelaskan ketentuan tata cara shalat berjamaah
4.	III/Genap	3. Mengenal puasa Ramadhan	1. Menjelaskan ketentuan puasa Ramadhan 2. Menyebutkan hikmah puasa Ramadhan

e. Materi Fiqih Kelas I, II dan III di Madrasah Ibtidaiyah;⁶⁰

1). Materi Berwudhu

- a) Rukun wudu ada enam, yaitu:

⁶⁰ Tim Bina Karya Guru, "Bina Fikih untuk Madrasah Ibtidaiyah". Penerbit Erlangga. 2009. Jakarta.

- (1). Niat
- (2). Membasuh muka
- (3). Membasuh kedua tangan sampai siku
- (4). Menyapu kepala
- (5). Membasuh kedua kaki sampai mata kaki
- (6). Tertib atau berurutan

b) Sunah wudu, yaitu:

- (1). Membaca basmalah
- (2). Mencuci kedua telapak tangan
- (3). Berkumur-kumur
- (4). Memasukkan air kedalam lubang hidung dan mengeluarkannya.
- (5). Membersihkan sela-sela jari tangan dan kaki
- (6). Mendahulukan dari yang kanan dari yang kiri
- (7). Membasuk tiga kali
- (8). Menyapu kedua telinga
- (9). Berdo'a ketika selesai wudu

c) Hal yang membatalkan wudu:

- (1). Buang air kecil atau air besar dan keluar angin, hilang akal (gila atau mabuk)

2). Materi Shalat

a). Syarat Wajib Shalat:

- (1). Beragama Islam

(2). Baligh

(3). Berakal

b). Syarat Sah Shalat:

(1). Suci dari hadats besar dan kecil

(2). Menutup aurat

(3). Mengetahui waktu shalat

(4). Menghadap kiblat

(5). Suci tempat, pakian dan badan

c). Rukun Shalat meliputi:

(1). Berdiri

(2). Niat

(3). Takbiratul ihram

(4). Membaca surat al-fatihah

(5). Rukuk

(6). Iktidal

(7). Sujud

(8). Duduk antara dua sujud

(9). Duduk tahiat akhir

(10). Membaca tahiat akhir

(11). Membaca shalawat

- (12). Membaca salam
- (13). Tertib
- d). Sunnah shalat:
- (1). Mengangkat kedua tangan ketika takbiratul ihram.
 - (2). Mengangkat kedua tangan ketika rukuk.
 - (3). Berdiri dari rukuk dan saat berdiri dari tasyahud awal.
 - (4). Meletakkan telapak tangan telapak tangan kanan di atas punggung tangan kiri dan keduanya diletakkan dibawah dada.
 - (5). Mengarahkan pandangan mata ke arah tempat sujud.
 - (6). Membaca doa ketika duduk antara sujud.
 - (7). Membaca salam kedua.
- e). Hal-hal yang membatalkan shalat antara lain:
- (1). Meninggalkan salah satu syarat atau rukun shalat
 - (2). Melakukan perbuatan yang tidak dibenarkan dalam shalat
- f). Praktik Shalat Fardhu
- (1). Niat Shalat Fardhu
 - (a). Bacaan niat shalat subuh.
 - (b). Bacaan niat shalat Dhuhur.
 - (c). Bacaan niat shalat Ashar.
 - (d). Bacaan niat shalat Magrib.

- (e). Bacaan niat shalat Isya’.
- (2). Takbiratul Ihram
- (a). Takbir
 - (b). Do’a Iftitah
 - (c). Membaca Surat Al-Fatihah
 - (d). Membaca Surat Dalam Al-Qur’an
- (3). Membaca Bacaan Rukuk
- (4). Membaca Bacaan Iktidal
- (5). Membaca Bacaan Sujud
- (6). Membaca Bacaan Duduk Diantara 2 Sujud
- (7). Membaca Bacaan Tasyahud awal
- (8). Membaca Bacaan Tasyahud akhir
- (9). Mengucapkan Salam
- 3). Materi Iqamah dan Adzan
- a). Pengertian adzan dan iqamah

Adzan ialah memberitahukan kepada umat Islam bahwa waktu shalat telah tiba.

Adzan hanya dikumandangkan ketika shalat fardhu.
 - b). Sunnah-sunnah adzan yaitu:
 - 1) Berdiri tegak menghadap kiblat
 - 2) Bersuci dari hadats besar dan kecil
 - 3) Menggunakan pengeras suara atau berdiri di tempat yang agak tinggi

- 4) Muadzin sebaiknya bersuara bagus dan keras
 - 5) Memasukkan ujung jari ke dalam kedua telinga
 - 6) Berhenti sebentar ketika membaca kalimat-kalimat adzan
 - 7) Membaca doa setelah adzan selesai.
- c). Ketentuan ketentuan dalam iqamah yaitu:
- 1) Berdiri menghadap kiblat
 - 2) Suci dari hadats besar dan kecil
 - 3) Orang yang adzan sebaiknya juga yang iqamah
 - 4) Iqamah diucapkan pada shalat fardhu
 - 5) Membaca doa sesudah iqamah
- 4). Materi Puasa
- a). Pengertian puasa
- Berarti menahan diri dari makanan dan segala yang membtalkan puasa dan dilakukan mulai dari tertib fajar sampai terbenam matahari, dengan memenuhi syarat dan rukunnya.
- b). Macam-macam puasa
- 1) Puasa wajib
 - 2) Puasa sunnah
 - 3) Puasa makruh
 - 4) Puasa haram
- c). Syarat sah puasa
- 1) Beragama Islam

- 2) Berakal sehat
 - 3) Baligh
 - 4) Kuat dan mampu melaksanakannya
 - 5) Mukim (tidak sedang dalam perjalanan)
 - 6) Suci dari haid dan nifas bagi perempuan
- d). Rukun puasa
- 1) Niat pada malam harinya
 - 2) Menahan diri dari makan, minum dan segala yang membatalkan puasa
- e). Sunnah puasa
- Menyegerakan berbuka puasa, berbuka dengan kurma atau air putih, berbuka dengan membaca doa, makan sahur, mengakhirkan makan sahur, memberi makanan untuk berbuka puasa, memperbanyak tadarus atau membaca Al-Qur'an.
- f). Hal-hal yang membatalkan puasa
- Hal-hal yang bisa membatalkan puasa diantaranya makan dan minum disengaja, muntah yang disengaja, bersenggama, keluar darah haid, gila di siang hari, keluar air mani/sperma dengan sengaja.
- Orang yang boleh tidak berpuasa diantaranya orang yang sedang sakit, orang yang sedang dalam perjalanan (musafir), orang yang sudah tua renta, dan yang sedang hamil/menyusui.

f. Penggunaan Media Pembelajaran (*Game* Edukasi) Fiqih di Madrasah

Ibtidaiyah

Pada mata pelajaran Fiqih kelas I, II dan III MI materi bersuci, tata cara berwudhu, iqamah, adzan, sholat fardhu, melakukan sholat berjamaah serta memahami puasa ramadhan ini dengan menggunakan *Game* Edukasi untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam shalat Fardhu. Pembelajaran ini didasari dengan pengetahuan pengalaman. Dengan adanya *Game* Edukasi ini siswa lebih mudah dalam memahami materi dan mudah untuk mempraktekan apa yang telah diperolehnya dan menjadi semangat dan siswa termotivasi dalam mengikuti kegiatan proses belajar mengajar. Di samping itu juga proses pembelajarannya menjadi menyenangkan dan memberi banyak manfaat bagi siswa. Dalam proses pembelajaran ini, siswa kelas I, II dan III MI ditekankan pada pemahaman shalat Fardhu, bagaimana tata cara dan bacaan yang baik dan benar dalam melaksanakan ibadah amalia yang dilakukan dalam keseharian khususnya pada materi kelas I, II dan III MI yang meliputi dari sub bahasan materi bersuci, tata cara berwudhu, iqamah, adzan, sholat fardhu, melakukan sholat berjamaah serta memahami puasa ramadhan. Adapun sintaks pembelajaran adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan Pendahuluan

Pada kegiatan awal ini guru memusatkan perhatian siswa dan memberi motivasi agar siswa giat mengikuti dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar, apersepsi, guru menggali pemahaman siswa tentang materi Fiqih dan guru menjelaskan tujuan kegiatan pembelajaran yang akan disampaikan.

2. Kegiatan Inti

Guru memutar materi dalam *Game* Edukasi dengan menggunakan proyektor yang ditayangkan di depan kelas dengan penayangan pada materi tiap kelas untuk siswa kelas I, II dan III MI, siswa memperhatikan dengan seksama, kemudian siswa di minta untuk menirukan bersama-sama bacaan, Kemudian siswa diberi kesempatan untuk bertanya tentang materi yang belum di pahami, Setelah materi di sampaikan guru meminta menjawab secara individu untuk memulai permainan *Game* pembelajaran Fiqih.

3. Kegiatan Penutup

Pada kegiatan akhir ini guru bersama siswa menyimpulkan kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung pada hari ini sekaligus mengadakan refleksi. Berdasarkan bimbingan guru bersama dengan para siswa menyimpulkan pembelajaran Fiqih yang telah dilakukan.

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 dan penelitian atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.⁶¹

Pemilihan model pengembangan disesuaikan dengan kondisi dan karakter bahan ajar yang dikembangkan. Model pengembangan yang bisa dipilih antara lain model prosedural, model konseptual, dan model teoritik. Model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini yaitu model prosedural. Penelitian dan pengembangan ini adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk, baik itu produk baru maupun produk yang sudah ada kemudian disempurnakan kembali dengan diikuti pengujian produk terhadap pengguna produk penelitian.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah strategi atau metode penelitian yang cukup ampuh untuk memperbaiki praktik.⁶² Yang dimaksud dengan penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah rangkaian proses atau langkah-langkah dalam rangka mengembangkan

⁶¹Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: CV. Alfabeta, 2011), hal. 297.

⁶²Trianto, “*Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*” (Jakarta: Kencana. 2010), hal. 207.

suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggungjawabkan produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (hardware), seperti buku, modul, alat bantu pembelajaran di kelas atau di laboratorium, tetapi dapat juga perangkat lunak (*software*), seperti program komputer untuk pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran, pelatihan, bimbingan, dan evaluasi, sistem manajemen. Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan, terdapat beberapa metode yang digunakan, yaitu metode: deskriptif, evaluatif, dan eksperimental.⁶³

Model penelitian ini menggunakan model penelitian Borg and Gall, pengertian penelitian menurut Borg & Gall adalah suatu proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Penelitian ini mengikuti suatu langkah-langkah secara siklus. Langkah-langkah penelitian atau proses pengembangan ini terdiri atas kajian tentang temuan penelitian produk yang akan dikembangkan, mengembangkan produk berdasarkan temuan-temuan tersebut, melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar di mana produk tersebut akan dipakai, dan melakukan revisi terhadap hasil ujian lapangan. Setiap penelitian mempunyai tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun menurut Sugiyono secara umum tujuan penelitian ada tiga macam penemuan, pembuktian, dan pengembangan. Penemuan berarti data yang diperoleh dari penelitian itu adalah data yang betul-betul baru yang sebelumnya

⁶³Trianto, *Pengantar Penelitian*, hal 207.

belum pernah diketahui. Pembuktian berarti data yang diperoleh itu digunakan untuk membuktikan adanya keragu-raguan terhadap informasi atau pengetahuan tertentu, dan pengembangan berarti memperdalam dan memperluas pengetahuan yang telah ada.⁶⁴

Prosedur yang harus dilakukan oleh peneliti, agar dapat menghasilkan suatu produk adalah dimulai dengan analisis kebutuhan. Kemudian langkah selanjutnya adalah menentukan spesifikasi dari produk yang akan dihasilkan, pembuatan draf produk, dan selanjutnya uji coba ahli materi dan uji coba ahli media, baru kemudian produk tersebut diuji cobakan di lapangan dengan uji pembandingan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.⁶⁵

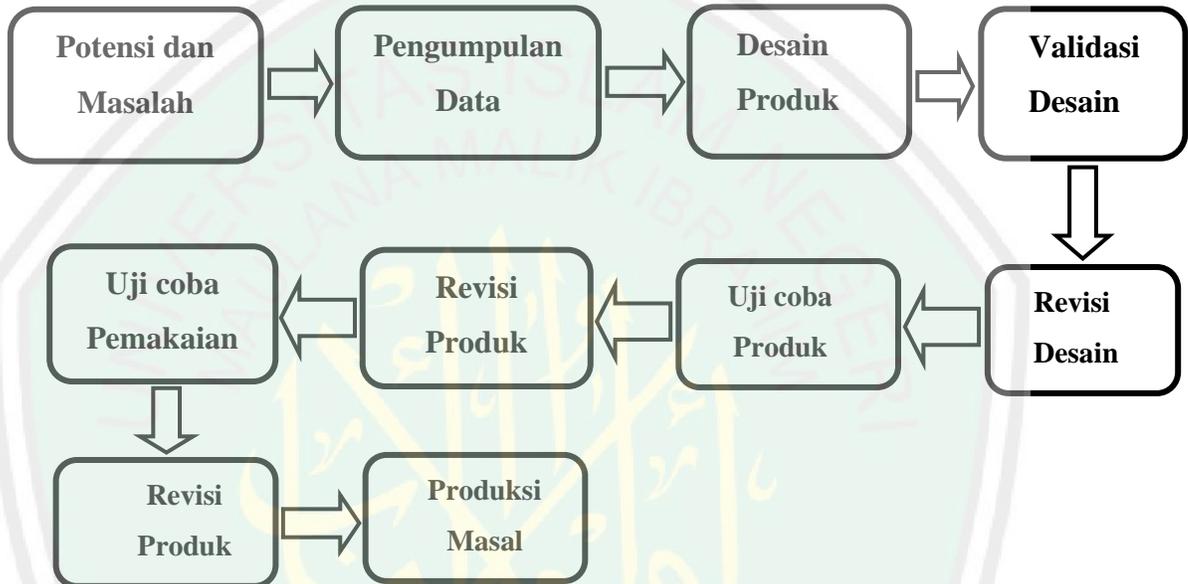
Dengan demikian penelitian pengembangan merupakan salah satu bentuk penelitian yang terkait dengan peningkatan kualitas pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Hal ini sejalan dengan penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan sebuah produk yang dilakukan peneliti tentang “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software Pada Materi Shalat Fardhu Pada Siswa Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang”

⁶⁴Sugiyono, *Metode Penelitian*, hal. 2.

⁶⁵Sugiyono, *Metode Penelitian*, hal. 29.

B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Dalam menjelaskan langkah-langkah penelitian dan pengembangan ini, Sugiyono juga menjelaskan langkah-langkah dalam penelitian dan pengembangan yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Langkah-langkah Model Pengembangan

Berikut ini penjabaran prosedur pengembangan Media Pembelajaran Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah merupakan langkah pertama yang dilakukan dalam mengembangkan Media Pembelajaran Fiqih (PAI), yakni dengan mengetahui media apa yang digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Berdasarkan hasil pengamatan, diketahui bahwa dalam proses belajar mengajar mata pelajaran Fiqih (PAI), khususnya pada kelas I, II, dan III materi berwudhu, shalat

fardhu, shalat berjamaah, dan puasa ramadhan belum menggunakan Media Pembelajaran berbasis *Game* edukasi interaktif, media yang digunakan oleh guru ialah media visual, sedangkan fasilitas pembelajaran dapat dikatakan sudah lengkap dan memadai untuk mengembangkan pembelajaran berbasis teknologi, yakni *Game* edukasi interaktif, sehingga pengembang berinisiatif untuk mengembangkan produk Media Pembelajaran berupa CD *Game* edukasi yang bersifat interaktif Fiqih (PAI) pada materi Fiqih kelas I, II, dan III MI.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data sama halnya disebut dengan pengumpulan informasi, setelah potensi dan masalah dapat ditunjukkan secara faktual, pengumpulan data ataupun informasi digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3. Desain Produk

Draf atau produk awal dikembangkan oleh pengembang yang bekerja sama dengan bantuan para ahli atau orang-orang yang mempunyai keterampilan yang dibutuhkan, sehingga dalam pembuatan produk yang dikembangkan, peneliti melakukan pengumpulan dan pengkajian beberapa literatur atau referensi-referensi yang mendukung dan menunjang pengembangan.

Prosedur selanjutnya adalah menentukan proses kegiatan atau materi-materi yang akan dianimasikan, mengumpulkan data (gambar, teks, objek, dan suara). Setelah itu, menentukan menu utama media, kemudian dibagi ke dalam sub-sub menu dan ditentukan fitur-fitur pendukung yang disajikan dalam media. Adapun produk yang

akan dihasilkan dalam pengembangan ini adalah *Game* edukasi yang dilengkapi multimedia interaktif berupa bentuk gambar *Game* animasi gerak dalam program *Unity*.

Setelah mengetahui kebutuhan lapangan dari data yang diperoleh pada saat tahap analisis kebutuhan, maka peneliti melakukan perencanaan dalam mengembangkan media pembelajaran.

4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini, sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif atau tidak. Dikatakan secara rasional, karena validasi di sini masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta di lapangan. Validasi ini dilakukan, bertujuan untuk menilai kelayakan dasar-dasar konsep atau teori yang digunakan. Validasi ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi, yang mana mempunyai karakteristik tersendiri.

5. Revisi Desain

Setelah desain atau draf produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, maka langkah selanjutnya adalah revisi desain. Berdasarkan saran yang diberikan oleh ahli media dan ahli materi, maka produk penelitian diperbaiki dan disempurnakan.

6. Uji Coba Produk

Setelah produk tersebut direvisi dan sudah menghasilkan produk yang relevan untuk pembelajaran, maka produk tersebut sudah bisa digunakan dalam proses pembelajaran. Maka kegiatan selanjutnya yang harus dilakukan oleh pengembang,

yakni uji coba penggunaan. Kegiatan uji coba dilakukan kepada siswa Kelas I (A, B), II (A, B), dan III (A, B) MI Al-Hidayat Pakis Kabupaten Malang.

Selama proses pengujian ini, Media Pembelajaran Fiqih (PAI) berupa *Game* edukasi mendapatkan penilaian dari para guru pelajaran Fiqih. Hal ini dilakukan untuk perbaikan lebih lanjut. Uji coba penggunaan ini dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat kelayakan dari pengembangan Media Pembelajaran ini.

7. Revisi Produk

Revisi produk dilakukan untuk memperbaiki atau menyempurnakan Media Pembelajaran Fiqih, apabila selama dalam pengujian yang lebih luas masih ditemukan kekurangan atau hambatan dari media tersebut. Hal ini diharapkan agar media ini menjadi lebih baik dan mampu memberikan dampak positif bagi siswa MI Al-Hidayat Pakis Kabupaten Malang pada pembelajaran Fiqih di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.

8. Uji Coba Pemakaian

Kegiatan uji coba pemakaian ini dilakukan kepada siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Kabupaten Malang. Selama proses pengujian ini, Media Pembelajaran Fiqih berupa *Game* edukasi bersifat interaktif yang diterapkan untuk uji kelompok kecil. Selama proses pengujian ini, Media Pembelajaran Fiqih berupa *Game* edukasi interaktif yang diterapkan untuk kelompok eksperimen yaitu kelompok yang diberi perlakuan terhadap media yang telah dibuat. Sedangkan, kelompok kontrol merupakan kelompok yang tidak diberikan perlakuan terhadap media yang telah dibuat.

Dengan demikian, hal ini dimaksudkan untuk menarik kesimpulan bahwa ketika salah satu kelompok diberikan perlakuan terhadap Media Pembelajaran Fiqih melalui *Game* edukasi interaktif, maka akan terlihat pengaruh tidaknya media tersebut diterapkan, hal ini didukung oleh *pre-test* dan *post-test*.

9. Produk

Revisi produk ini dilakukan, apabila dalam pemakaian produk terdapat kekurangan dan kelemahan. Jika produk sudah diperbaiki, maka produk siap di produksi masal.

10. Produksi Masal

Setelah produk sudah dilakukan tahapan revisi produk, yang meliputi proses perbaikan dari kelemahan produk, maka produk diproduksi masal.

C. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulkan data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat keefektifan dan keefisienan produk yang dihasilkan.

1. Desain Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Pengujian dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi apakah Media Pembelajaran baru tersebut lebih efektif dan efisien dibandingkan dengan Media Pembelajaran yang

lama atau yang lain. Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Uji coba dilakukan tiga kali, yaitu:

- a. Uji ahli (*expert judgement*) dilakukan untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan. Uji ahli ini ditujukan pada ahli isi dan ahli desain media pembelajaran.
- b. Uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk.
- c. Uji lapangan (*field testing*) dilakukan untuk menguji mutu produk yang dikembangkan, sehingga benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan.⁶⁶

Dalam penelitian ini, pengembangan mungkin hanya melewati dan berhenti pada tahap uji coba terbatas, atau dilanjutkan dan berhenti sampai tahap uji lapangan. Hal ini sangat tergantung pada urgensi dan data yang dibutuhkan melalui uji coba itu.

Pengujian Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software ini dilakukan dengan metode eksperimen, yaitu membandingkan suatu kelompok yang menerima *treatment eksperimental* dengan kelompok lain yang tidak menerima *treatment eksperimental*.

⁶⁶Zainal Arifin, *Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 132.

Pada metode eksperimen, ukuran minimal sampel yang dapat diterima adalah 15 subyek per kelompok.⁶⁷ Adapun desain eksperimen dapat digambarkan sebagai berikut:

Tabel 3.1 Pre Test dan Post Test Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Pre-Test	Perlakuan	Post-Test
Eksperimen	O ₁	X ₁	O ₁
Kontrol	O ₃	X ₂	O ₄

Keterangan:

- X₁ = Pembelajaran menggunakan media *Game* edukasi.
- X₂ = Pembelajaran menggunakan media yang telah ada sebelumnya (media lama).
- O₁ dan O₃ = Nilai awal kelompok eksperimen menggunakan produk (media) baru (O₁)/nilai awal kelompok kontrol menggunakan (media) lama (O₃).
- O₂ dan O₄ = Nilai kelompok eksperimen setelah menggunakan produk (media) baru (O₂)/nilai kelompok kontrol setelah menggunakan produk (media) lama (O₄).

2. Subyek Uji Coba Produk

Subyek uji coba media berbasis *Game* edukasi dengan *Unity* terdiri dari 1 (satu) dosen ahli isi/materi Fiqih, 2 (dua) dosen ahli media pembelajaran, 6 (enam) praktisi pembelajaran (guru kelas I-III atau pengampu mata pelajaran Fiqih di MI Al-

⁶⁷Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi* (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67.

Hidayat Pakis Malang), dan siswa kelas I-III MI Al-Hidayat Pakis Malang. Kriteria validator, praktisi pembelajaran, dan siswa adalah sebagai berikut:

a. Kriteria Ahli Isi/Materi:

- 1) Memiliki latar belakang minimal S-2 Pendidikan atau Non Pendidikan Agama Islam.
- 2) Berkompeten dalam bidang pendidikan Fiqih (PAI) di MI atau menguasai karakteristik mata pelajaran Fiqih di MI.
- 3) Mengetahui kurikulum Fiqih (PAI) MI.
- 4) Bersedia untuk menjadi validator produk pengembangan.
- 5) Bukan merupakan dosen pembimbing penelitian.

b. Kriteria Ahli Desain Media Pembelajaran:

- 1) Memiliki latar belakang minimal S-2 Pendidikan atau Non Pendidikan Teknologi Informasi atau Teknologi Pendidikan.
- 2) Pengampu mata kuliah pengembangan dan media pembelajaran.
- 3) Telah berpengalaman dalam mendesain dan merancang media pembelajaran.
- 4) Telah membuat bahan ajar dan sejenisnya.
- 5) Bersedia untuk menjadi validator produk pengembangan.
- 6) Bukan merupakan dosen pembimbing penelitian.

c. Kriteria Praktisi Pembelajaran:

- 1) Guru yang telah berpengalaman mengajar Fiqih (PAI) selama 10 tahun.
- 2) Memahami pembelajaran Fiqih (PAI) di MI.

- 3) Memahami Kurikulum Fiqih (PAI) MI.
- 4) Kesiapan guru tersebut sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan

d. Kriteria Siswa:

- 1) Siswa kelas I, II, dan III tahun ajaran 2016/2017 yang masih aktif di MI Al-Hidayat Pakis Malang.
- 2) Kesiapan siswa sebagai narasumber perolehan data dalam penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*.

3. Jenis Data

Data yang dihasilkan dari pengembangan ini adalah hasil angket yang diberikan kepada validator ahli media, ahli materi, pengajar Fiqih, dan siswa kelas I (A, B), II (A, B), dan III (A, B) MI Al-Hidayat Pakis Malang. Jenis data yang dikumpulkan dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Data kuantitatif berupa:

- 1) Penilaian ahli isi/materi dan ahli desain Media Pembelajaran tentang ketepatan komponen Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*, meliputi: kecermatan isi, ketepatan cakupan, penggunaan bahasa, pengemasan, ilustrasi, dan, kelengkapan komponen lainnya yang dapat menjadikan sebuah Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* menjadi efektif.
- 2) Penilaian guru dan siswa dalam uji coba terhadap kemenarikan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*.

- 3) Hasil belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*.

b. Data kualitatif berupa:

- 1) Informasi yang didapatkan melalui wawancara guru dan siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.
- 2) Masukan, tanggapan, dan saran perbaikan berdasarkan hasil penilaian yang diperoleh melalui wawancara atau konsultasi dengan ahli isi/materi, ahli desain, dan praktisi pembelajaran.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket, tes hasil belajar, pedoman wawancara, dan lembar dokumentasi.

a. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.⁶⁸ Angket validasi Media Pembelajaran bertujuan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen media pembelajaran, ketepatan perancangan atau desain media pembelajaran, ketepatan isi media, kemenarikan, dan keefektifan penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*. Selain itu, angket ini juga digunakan untuk mengumpulkan data tentang

⁶⁸Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm. 219.

tanggapan dan saran dari subyek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Angket validasi Media Pembelajaran disusun menjadi 4 (empat) macam, yaitu 1) angket penilaian ahli isi/materi yang terdiri dari aspek isi/materi, 2) angket penilaian ahli desain Media Pembelajaran yang terdiri dari aspek tampilan dan audio media pembelajaran, 3) angket penilaian praktisi pembelajaran yang terdiri dari aspek pembelajaran dan kebahasaan, aspek isi/materi, serta aspek tampilan dan audio media pembelajaran, dan 4) angket penilaian siswa yang terdiri dari kualitas tampilan dan audio media pembelajaran.

Adapun kisi-kisi angket validasi untuk ahli isi/materi media pembelajaran, ahli desain media pembelajaran, praktisi pembelajaran, dan siswa kelas I, II, dan II MI Al-Hidayat Pakis Malang disajikan dalam tabel 3.2, tabel 3.3, tabel 3.4, dan tabel 3.5 berikut:

Tabel 3.2. Kisi-kisi Angket Penilaian Kualitas Isi/Materi Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Item	Jumlah
1.	Kebenaran	1-3	3
2.	Keluasan dan Kedalaman Konsep	4-7	4
3.	Sistematika Penyajian	8-10	3
4.	Keterlaksanaan	11-18	8
5.	Tampilan	19-24	6
6.	Kemudahan Penggunaan	25-27	3
Jumlah			27

Tabel 3.3. Kisi-kisi Angket Penilaian Kualitas Desain Media Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Item	Jumlah
1.	Kebenaran	1-3	3
2.	Keluasan dan Kedalaman Konsep	4-7	4
3.	Sistematika Penyajian	8-10	3

4.	Keterlaksanaan	11-18	8
5.	Tampilan	19-24	6
6.	Kemudahan Penggunaan	25-27	3
Jumlah			27

Tabel 3.4. Kisi-kisi Angket Penilaian Praktisi Pembelajaran

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Item	Jumlah
1.	Kepraktisan	1-5	5
2.	Kemenarikan	6-7	2
3.	Efektifitas Media	8-10	3
Jumlah			10

Tabel 3.5. Kisi-kisi Angket Penilaian Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Nomor Item	Jumlah
1.	Kemenarikan	1-3	3
2.	Kepraktisan	4-6	3
Jumlah			6

b. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar digunakan untuk mengukur hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data awal (*pre-test*) dan data akhir (*post-test*) yang menunjukkan keefektifan belajar siswa dalam pembelajaran Fiqih sebelum dan sesudah menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*.

c. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berisi pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab oleh responden dalam penelitian dan pengembangan ini.

d. Lembar Dokumentasi

Lembar dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui dokumen resmi dari pihak sekolah yang berupa data profil MI Al-Hidayat Pakis

Malang dan data siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam pengembangan produk ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Data tersebut dianalisis secara detail dan menyeluruh, sehingga didapatkan hasil akhir dari pengembangan produk.

a. Analisis Data Hasil Angket Penilaian Ahli Isi/Materi, Ahli Desain, Praktisi Pembelajaran, dan Siswa

Analisis data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software oleh ahli isi/materi, ahli desain, praktisi pembelajaran, dan siswa dengan menggunakan skala *Likert*. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial.

Berikut rumus untuk pengolahan data secara kuantitatif sebagaimana diungkapkan oleh Suharsimi Arikunto:⁶⁹

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Kelayakan

$\sum x_i$ = Total skor yang diperoleh

$\sum x$ = Skor maksimum ideal

⁶⁹Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), hlm. 313.

Setelah data diolah secara kuantitatif, selanjutnya diberikan penafsiran dan pengembalian keputusan tentang kelayakan produk dengan menggunakan kriteria validitas pada tabel 3.6 di bawah ini:

Tabel 3.6 Kriteria Tingkat Validitas⁷⁰

Persentase (%)	Tingkat Kevalidan
80 – 100	Valid/tidak revisi
60 – 79	Cukup valid/tidak revisi
40 – 59	Kurang valid/revisi sebagian
0 – 39	Tidak valid/revisi

Berdasarkan kriteria di atas, Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dalam pembelajaran dinyatakan valid, jika memenuhi kriteria presentase di atas 75% dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli isi/materi, ahli desain media pembelajaran, praktisi pembelajaran, serta siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.

b. Analisis Data Hasil Belajar (*Pre-Test* dan *Post-Test*)

Data hasil belajar *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan uji asumsi analisis sebagai berikut:

1) Uji Asumsi Analisis Data Awal (*Pre-Test*)

a) Uji Normalitas

Menguji normalitas hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

⁷⁰*Ibid* hal. 30.

b) Uji Homogenitas

Menguji homogenitas dua varians hasil *pre-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji *Lavene Statistic* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

2) Uji Asumsi Analisis Data Akhir (*Post-Test*)

a) Uji Normalitas

Menguji normalitas hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

b) Uji-t

Pengujian ini digunakan untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara hasil *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Uji-t dilakukan dengan *Independent Sample t-test* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

Pengujian hipotesis menggunakan uji-t dilakukan dengan lebih dulu menghitung t menggunakan rumus t_{hitung} . Angka t_{hitung} , selanjutnya dikonfirmasi dengan t_{tabel} pada taraf signifikansi 0,05. Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan kelompok yang dibandingkan berbeda secara signifikan. Begitu juga sebaliknya, jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka dapat disimpulkan kelompok yang dibandingkan tidak berbeda secara signifikan.⁷¹

⁷¹Purwanto, *Statistika untuk Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011), hlm. 197.

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil *post-test* kelompok yang menggunakan produk pengembangan dan kelompok yang tidak menggunakan produk pengembangan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 0,05 adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak terdapat perbedaan hasil *post-test* yang signifikan antara kelompok yang menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dan kelompok yang tidak menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*.

H_1 : Terdapat perbedaan hasil *post-test* yang signifikan antara kelompok yang menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dan kelompok yang tidak menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- (1) Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak.
- (2) Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya non signifikan, artinya H_1 ditolak dan H_0 diterima.

c) Uji N-Gain

Perhitungan indeks *gain* bertujuan untuk mengetahui besar peningkatan hasil belajar siswa kelompok yang menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dan kelompok yang tidak menggunakan

Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*. Rumus yang digunakan untuk mengetahui indeks *gain* adalah sebagai berikut:⁷²

$$g = \frac{\text{Skor Post Test} - \text{Skor Pre Test}}{\text{Skor Maksimum Ideal} - \text{Skor Pre Test}}$$

Selanjutnya, indeks *gain* yang diperoleh diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria indeks *gain* pada tabel 3.7 berikut:

Tabel 3.7. Kriteria Indeks Gain

Indeks	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$g \geq 0,3 < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

⁷²Biologipedia, 2011, *Uji Normalitas Gain* (<http://biologipedia.blogspot.co.id/2011/01/uj-normalitas-gain.html>, diakses 21 Desember 2016 pukul 11:01 WIB).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Paparan Profil Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

Pada penelitian dan pengembangan ini telah menghasilkan sebuah Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*. Media *Game* edukasi ini diterapkan melalui 3 kali tahapan dalam pembelajaran, yaitu terbagi pada pembelajaran I, II, dan III, yakni meliputi materi berwudhu untuk kelas I SD/MI sub bahasan materinya, yaitu syarat sah berwudhu, niat berwudhu, doa berwudhu serta tata cara dalam berwudhu. *Games* yang terdapat pada materi pembelajaran Fiqih untuk kelas II meliputi sholat fardhu, yakni meliputi sub bahasan pengertian sholat fardhu, syarat sah shalat, niat shalat fardhu, dan tata cara shalat fardhu dan berjamaah. *Game* yang terdapat pada materi pembelajaran Fiqih untuk kelas III, yaitu sub bahasan tentang puasa ramadhan, yakni meliputi pengertian puasa ramadhan, waktu berpuasa ramadhan, dan hal-hal yang membatalkan puasa ramadhan.

Produk yang dihasilkan ini merupakan *Game* edukasi pembelajaran Fiqih berjenis petualangan. Pada media *Game* edukasi ini memunculkan 2 pilihan tokoh yaitu tokoh Islam (Harun Ar-Rasyid dan Fatimah Al-Fihri). Tampilan awal dari aplikasi *Game* edukasi ini berjudul “Aplikasi Media Pembelajaran Fiqih untuk Kelas I, II, dan III MI”. *Game* petualangan ini bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi

Fiqih di MI melalui *Game* edukasi ini yakni dengan cara peserta didik dapat menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada *Games* edukasi pembelajaran Fiqih di MI sesuai dengan tingkatan kelas dan sub pokok bahasan materinya. *Game* petualangan dibuat secara acak, sehingga di setiap pertemuannya masing-masing peserta didik mendapatkan soal *Game* yang berbeda-beda yang tentunya sesuai dengan tingkatan kelas dan sub pokok bahasan materi.

Proses pembuatan produk *Game* edukasi, yaitu meliputi pra produksi, produksi, dan pasca produksi. Berikut penjabarannya:

1. Pra Produksi

Pada tahap pra produksi terdapat beberapa penentuan, yaitu penyusunan alur cerita, pembuatan naskah cerita, perekaman *dubbing* (pengisi suara), pemilihan *backsound* (suara latar), pembuatan tokoh karakter, dan pembuatan *storyboard*. Bahan-bahan pra produksi yang disusun dapat dilihat pada lampiran.

2. Produksi

Pada proses produksi meliputi beberapa tahap yaitu *modelling*, *texturing*, *ringging*, *skining*, *acting* atau *animation*, *lighting*, dan *rendering*. Pada tahap ini terdapat beberapa aplikasi yang digunakan meliputi *Corel Draw X4*, *Adobe Premier CC 2015*, dan *Adobe Flash CC 2015*.

3. Pasca Produksi

Pada tahap ini, dilakukan *final editing* dan pengemasan produk untuk dipersiapkan ke tahap implementasi. Produk Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software ini terdiri dari 6 bagian yaitu, judul Media Pembelajaran Fiqih,

identitas materi (Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar), ilustrasi cerita, pemaparan konsep, dan profil pengembang.

Berikut profil singkat produk Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*:

Nama Produk	: Aplikasi Media Pembelajaran Fiqih Berbasis <i>Game</i> Edukasi
<i>Type of File</i>	: <i>Application (.exe)</i>
<i>Size</i>	: 16,0 MB (16.869.376 bytes)
<i>Size on disk</i>	: 16,0 MB (16.871.424 bytes)
<i>File Version</i>	: 5.3.6. 1367
<i>Product Version</i>	: 5.3.6 2688343

B. Paparan Hasil Validasi dan Penilaian Siswa Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

Validasi terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* untuk siswa kelas I, II, dan III SD/MI yang dilakukan oleh validator ahli dilaksanakan pada tanggal 3 Januari 2017 sampai tanggal 14 Januari 2017. Data penilaian produk pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* dilakukan dalam 3 tahap sebagai berikut:

1. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian ahli desain media terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software untuk siswa kelas I, II, dan III SD/MI oleh 2 (dua) dosen sebagai ahli materi/konten Fiqih.
2. Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian materi/konten fiqih MI terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software untuk siswa kelas I, II, dan III SD/MI oleh 1 (satu) orang dosen dan 1 (satu) orang guru sebagai ahli desain produk pengembangan.
3. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian pengguna (guru dan siswa) terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software untuk siswa kelas I, II, dan III SD/MI oleh 6 (enam) orang guru kelas I, II, dan III SD/MI sebagai pengguna produk.

Terdapat 2 (dua) macam data yang diperoleh dari hasil validasi, yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian dengan skala *Likert*. Adapun, data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator pada angket validasi ahli materi/isi, ahli desain, dan praktisi pembelajaran Fiqih.

C. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi oleh Validator dan Praktisi Pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

1. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Ahli Isi/Materi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

Kriteria ahli isi/materi yaitu minimal S-2 Studi Islam, menjadi pendidik/dosen Fiqih, dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Ahli isi/materi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*, yaitu 1 (satu) dosen dari Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, bernama Dr. H. Nurul Yaqien, M.Pd. Profil ahli isi/materi tersebut disajikan dalam tabel 4.1 berikut:

Tabel 4.1. Profil Ahli Isi/Materi

No.	Nama Ahli	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Instansi
1.	Dr. H. Nurul Yaqien, M. Pd	Strata-2	Dosen PGMI	Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

Hasil penilaian data kuantitatif hasil validasi ahli isi/materi terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* disajikan dalam tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2. Data Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Isi/Materi

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis <i>Unity Software</i>	Skor
a. Aspek Kebenaran		
1.	Kesesuaian soal dengan materi	4
2.	Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan para ahli Fiqih	2
3.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	3
b. Aspek Keluasan dan Kedalaman Konsep		
4.	Kesesuaian soal dengan taraf berfikir peserta didik	3
5.	Kesesuaian bentuk soal dengan materi	3
6.	Kesesuaian proporsi materi dalam soal	3
7.	Kesesuaian daya ukur soal terhadap penguasaan materi	3
c. Aspek Sistematika Penyajian		
8.	Kesesuaian susunan kalimat dengan ketentuan EYD	3

9.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	3
10.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	3
d. Aspek Keterlaksanaan		
11.	Membantu proses belajar mandiri peserta didik	3
12.	Tingkat efisiensi	3
13.	Pengarahan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar	3
14.	Membantu tingkat pemahaman peserta didik	3
15.	Penyajian materi	2
16.	Penyajian soal	3
17.	Penyajian <i>Game</i> edukasi	3
18.	Penyajian materi dan <i>Game</i> secara berurutan	3
e. Aspek Tampilan		
19.	Tata letak gambar	3
20.	Tata warna gambar	3
21.	Tampilan huruf	2
22.	Tampilan gambar	3
23.	Tampilan animasi	3
24.	Tingkat interaktifitas	3
f. Aspek Kemudahan Penggunaan		
25.	Kemudahan pengoperasian	3
26.	Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri	3
27.	Fleksibilitas	3
Jumlah		79
Skor Maksimal		108

Data hasil penilaian angket ahli isi/materi terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.2 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{skor maksimum ideal})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{79}{108} \times 100\% = 73,15\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 73,15% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah

dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 73,15% berada pada tingkat kualifikasi cukup valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar/saran dari ahli isi/materi disajikan dalam tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3. Review Ahli Isi/Materi

No.	Nama Ahli	Komentar/Saran
1.	Dr. H. Nurul Yaqien, M. Pd	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tulisan Arab banyak yang tidak bersyakkal, sehingga menyulitkan siswa untuk belajar membaca. 2. <i>Font</i> sulit dibaca anak. Gunakan <i>font comic</i> saja. 3. Tulisan Arab banyak yang salah kelas I dan kelas II. 4. Do'a-do'a seperti iftitah tidak seperti pada umumnya.

Berdasarkan data kualitatif pada tabel 4.3 di atas, maka perlu dilakukan perbaikan pada kata-kata yang salah tulis, tulisan Arab, *font*, serta penambahan pada materi rukun shalat dan do'a-do'a dalam shalat.

2. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Ahli Desain Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

Kriteria ahli desain dengan kriteria S-2 pendidikan/non pendidikan Teknologi Pendidikan/Komputer, memiliki lebih dari dua karya tulis dalam bidang pengembangan media, dan bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Ahli desain Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*, yaitu 2 (dua) dosen dari Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang,

bernama Fachrul Kurniawan, M.MT dan Dr. H. R. Taufiqurrochman, M.A. Profil kedua ahli desain tersebut disajikan dalam tabel 4.4 berikut:

Tabel 4.4. Profil Ahli Desain

No.	Kode	Nama Ahli	Pendidikan Terakhir	Jabatan	Instansi
1.	X_1	Fachrul Kurniawan, M.MT	Strata-3 Teknik Komputer	Dosen Teknik Informatika	Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang
2.	X_2	Dr. H. R. Taufiqurrochman, M. A	Strata-3 Pendidikan Bahasa Arab	Dosen Pendidikan Bahasa Arab	Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang

Hasil penilaian data kuantitatif hasil validasi ahli desain terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software disajikan dalam tabel 4.5 berikut:

Tabel 4.5. Data Hasil Penilaian Angket Validasi Ahli Desain

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis <i>Unity Software</i>	Skor	
		X_1	X_2
A. Aspek Kebenaran			
1.	Kesesuaian soal dengan materi	4	3
2.	Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan para ahli Fiqih	4	4
3.	Kesesuaian materi dengan Kompetensi Dasar	4	4
B. Aspek Keluasan dan Kedalaman Konsep			
4.	Kesesuaian soal dengan taraf berfikir peserta didik	3	3
5.	Kesesuaian bentuk soal dengan materi	4	4
6.	Kesesuaian proporsi materi dalam soal	4	4
7.	Kesesuaian daya ukur soal terhadap penguasaan materi	3	3
C. Aspek Sistematika Penyajian			
8.	Kesesuaian susunan kalimat dengan ketentuan EYD	4	3
9.	Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda	4	2
10.	Penggunaan bahasa yang komunikatif	4	3
D. Aspek Keterlaksanaan			
11.	Membantu proses belajar mandiri peserta didik	4	3

12.	Tingkat efisiensi	4	3
13.	Pengarahan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar	3	4
14.	Membantu tingkat pemahaman peserta didik	3	3
15.	Penyajian materi	3	4
16.	Penyajian soal	4	4
17.	Penyajian <i>Game</i> edukasi	4	3
18.	Penyajian materi dan <i>Game</i> secara berurutan	4	3
E. Aspek Tampilan			
19.	Tata letak gambar	4	3
20.	Tata warna gambar	4	3
21.	Tampilan huruf	4	3
22.	Tampilan gambar	4	3
23.	Tampilan animasi	4	2
24.	Tingkat interaktifitas	4	3
F. Aspek Kemudahan Penggunaan			
25.	Kemudahan pengoperasian	3	3
26.	Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri	3	3
27.	Fleksibilitas	3	3
Jumlah		100	86
Skor Total		186	
Skor Maksimal		216	

Data hasil penilaian angket ahli desain terhadap Media Pembelajaran *Game*

Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.5 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{skor maksimum ideal})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{186}{216} \times 100\% = 86,11\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 86,11% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 86,11%

berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar/saran dari ahli isi/materi disajikan dalam tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6. Review Ahli Desain

No.	Nama Ahli	Komentar/Saran
1.	Fachrul Kurniawan, M.MT	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tampilan karakter yang diperankan kurang menampilkan gaya seperti anak-anak. 2. Nama tokoh seharusnya mengangkat nama tokoh Islam sekarang.
2.	Dr. H. R. Taufiqurrochman, M. A	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perlu fitur "<i>help</i>" agar <i>Game</i> lebih mudah untuk dioperasikan. 2. Petunjuk bisa dalam "<i>software</i>" atau "tutorial". 3. <i>Software</i> berekstensi "exe" memang bagus untuk os berbasis PC/Komputer. Namun, kedepannya bisa juga dikembangkan dalam berbagai versi/ekstensi, seperti: <i>flash</i> (.fla/swf) atau android, dls.

Berdasarkan data kualitatif pada tabel 4.6 di atas, maka perlu dilakukan perbaikan pada tampilan karakter yang diperankan dan nama tokoh yang diperankan, penambahan fitur "*help*" pada aplikasi, petunjuk penggunaan aplikasi dikemas dalam aplikasi atau tutorial, dan aplikasi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software ini dapat dikembangkan dalam berbagai versi.

3. Penyajian Data dan Analisis Hasil Validasi Praktisi Pembelajaran Fiqih Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

Praktisi pembelajaran Fiqih di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang, yaitu wali kelas/guru Fiqih I-A bernama Binti Masruroh, S.PdI, wali kelas I-B/guru Fiqih bernama Luluk Fauziyah, S.Ag, wali kelas/guru Fiqih I-C bernama Muslimatul Faiqoh, S.PdI, wali kelas/guru Fiqih II-A bernama Ruulu' Ifah, S.PdI, wali kelas/guru Fiqih II-B bernama As Ifah, S.Pd, dan operator MI/guru Fiqih kelas III-A dan III-B bernama Kusen, S.Ag. Profil keenam praktisi pembelajaran tersebut disajikan dalam tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7. Profil Praktisi Pembelajaran

No.	Kode	Nama Praktisi Pembelajaran	Pendidikan Terakhir	Jabatan/Guru Bidang Studi	Instansi
1.	X_1	Binti Masruroh, S.Pd.I	Strata-1 PGMI	Wali Kelas I-A/Fiqih	MI Al-Hidayat Pakis Malang
2.	X_2	Luluk Fauziyah, S.Ag	Strata-1 PAI	Wali Kelas I-B/Fiqih	MI Al-Hidayat Pakis Malang
3.	X_3	Muslimatul Faiqoh, S.Pd.I	Strata-1	Wali Kelas I-C/Fiqih	MI Al-Hidayat Pakis Malang
4.	X_4	Ruulu'Ifah, S.Pd.I	Strata-1 PGMI	Wali Kelas II-A/Fiqih	MI Al-Hidayat Pakis Malang
5.	X_5	As Ifah, S.Pd	Strata-1 PGSD	Wali Kelas II-B/Fiqih	MI Al-Hidayat Pakis Malang
6.	X_6	Kusen, S.Ag	Strata-1 PAI	Operator MI/Fiqih Kelas III-A dan III-B	MI Al-Hidayat Pakis Malang

Hasil pengolahan data kuantitatif hasil penilaian praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software disajikan dalam tabel 4.8 berikut:

Tabel 4.8. Hasil Penilaian Angket Praktisi Pembelajaran

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis <i>Unity Software</i>	Skor					
		X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6
A.	Aspek Kepraktisan						

	1. Ketersediaan peralatan untuk mengoperasikan media	4	3	4	3	3	3
	2. Kesesuaian waktu yang tersedia dengan materi pembelajaran	3	3	3	3	3	3
	3. Kemampuan media untuk dapat digunakan secara berulang-ulang.	4	4	4	3	4	4
	4. Kemudahan penggunaan media	3	3	3	3	3	3
	5. Kemudahan pemahaman terhadap petunjuk penggunaan	3	3	3	3	3	3
B.	Aspek Kemenarikan						
	6. Ketertarikan siswa dalam memanfaatkan media	4	4	4	4	4	4
	7. Kemampuan media menciptakan rasa senang kepada siswa.	4	4	4	4	4	4
C.	Aspek Efektifitas Media						
	8. Kemampuan siswa dalam mempelajari materi sesuai yang ingin dipelajarinya	3	3	3	4	4	4
	9. Kemampuan media untuk memotivasi siswa.	4	4	4	4	4	4
	10. Tampilan media sesuai dengan materi yang dipelajari	4	4	4	4	4	4
	Jumlah	36	35	36	35	36	36
	Skor Total	214					
	Skor Maksimal	240					

Data hasil penilaian angket praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.8 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{skor maksimum ideal})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{214}{240} \times 100\% = 89,17\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 89,17% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 89,17% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh praktisi pembelajaran kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang disajikan dalam tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9. Review Praktisi Pembelajaran

No.	Nama Praktisi Pembelajaran	Komentar/Saran
1.	Binti Masruroh, S.Pd.I	Dalam mempermudah pengoperasian dalam <i>Game</i> edukasi ini, sebaiknya menggunakan tombol panah untuk menjalankan tokoh dalam <i>Game</i> .
2.	Luluk Fauziyah, S.Ag	Tidak ada
3.	Muslimatul Faiqoh, S.Pd.I	Tidak ada
4.	Ruulu'Ifah, S.Pd.I	Tidak ada
5.	As Ifah, S.Pd	Tidak ada
6.	Kusen, S.Ag	Tidak ada

Berdasarkan data kualitatif pada tabel 4.9 di atas, maka perlu dilakukan penambahan tombol panah untuk menjalankan tokoh dalam *Game*.

D. Penyajian Data dan Analisis Hasil Penilaian Siswa Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

Produk pengembangan ini diujikan pada tanggal 16 Januari 2017 sampai 31 Maret 2017 dengan subyek penelitian siswa kelas I-A, II-A, dan III-A sebagai kelompok kontrol dan siswa kelas I-B, II-B, dan III-B sebagai kelas eksperimen. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yakni menempatkan subyek penelitian ke dalam dua kelompok (kelas) yang dibedakan menjadi kelompok (kelas) eksperimen dan kelompok (kelas) kontrol.

Kelas eksperimen diberi perlakuan, yaitu pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*, adapun kelas kontrol tidak menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* (menggunakan Media Pembelajaran yang lama). Peneliti mengambil 15 siswa dari masing-masing kelas eksperimen dan 15 siswa dari masing-masing kelas kontrol dengan kriteria dari responden dari masing-masing kelas adalah 5 siswa berkemampuan baik, 5 siswa berkemampuan sedang, dan 5 siswa berkemampuan rendah. Daftar nama-nama responden tersebut dipaparkan dalam tabel 4.10, tabel 4.11, dan tabel 4.12 berikut:

Tabel 4.10. Daftar Nama Responden Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol)

Kode Responden	Nama Responden	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
X_1	Afandi Saputra	Ahmad Kafa Al Muzakki
X_2	Aisyah Arik Khumairoh	Chania Melayu

X_3	Allifi Azkal Azkiya	Dewi Nurul Azizah
X_4	Ana Surayatul Aisyah	Fitriatul Khasanah
X_5	Azrina Kamila	Ganesa Widomurti
X_6	Chici Maura Analitha	Hafizah Maulidatul Hasanah
X_7	Daffa Irsyad Zaidan	Hafizzah Al-Zahrah
X_8	Esya Galih Pratama	Isro'ul Ilmi
X_9	Fauziyah Kamila Eka Putri	Keyla Aleysia Fajarina
X_{10}	Habib Daman Huri	M. Ilham Hidayatullah
X_{11}	M. Fadhel Azizi	M. Raffi Andika Pratama
X_{12}	M. Maulana Danang P	Raychanin Athea Mifzal
X_{13}	Nurul Azkiya Basori	Rehan Prastiyan
X_{14}	Vista Andira Aura Putri	Yani Rizki Ramadhan
X_{15}	Zulfadina Nadzifah	Yanuar Rachmat Setiawan

Tabel 4.11. Daftar Nama Responden Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol)

Kode Responden	Nama Responden	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
X_1	Abyan Nafis Ardi	Abdul Fatah
X_2	Achmad Adnilfirdan A	Agil Nanda Arifqi
X_3	Ahmad Abiyyu Hariyasha	Arik Dian Pratama
X_4	Alivio Dofi Ismail	Caava Hamdana Ahmad
X_5	Fara Disha Faisa Sandria	Chelsea Oktavia Gadis P
X_6	Iqma Al Qurota A'yun	El Zamara Bilqis Anna Z
X_7	Lailatul Magfiroh	M. Sultan Jaka Nasrullah
X_8	M. Zitna Kaisya A	M. Syukron
X_9	Maulana Fachri Akbar	M. Fadhil Sah
X_{10}	Melanie Nafisatuz Zahra	M. Fajrul Falah
X_{11}	M. Iba Nurhuda	M. Agil Ba`Agil
X_{12}	Nabila Jauhwarotur R	M. Wafi Ridho Salman
X_{13}	Nailis Saadah Fiddaroini	M. Maulana Arya Putra
X_{14}	Nailur Rohmatul Jamilah	Nacita Savero Pradianta
X_{15}	Nazala Aulia Fithrotur R	Nazhira I. Az Zahra U

Tabel 4.12. Daftar Nama Responden Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol)

Kode Responden	Nama Responden	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
X_1	Achmad Maulana	A. Maulana Havis Al Farizi
X_2	A. Nabil Roudhofa Anwar	Akhsan Khuluki Sidiq

X_3	Andhini Bintang Ayu L	Alvin Wahyu Wijaya
X_4	Anggia Putri Ramadhani	Amelia Ananda Ramadhani
X_5	Martawana Bima Cahya P	Amila Azka Zukhrufa
X_6	Miranda Indah Riftanti	Dheemas Firendra A. A
X_7	M. Pujangga Firmansyah	Eka Dini Fauziyah
X_8	M. Roikhan Isbad	Karina Maulidia Antika P
X_9	M. Adi Ifan Aziz	M. Ridho Habibi
X_{10}	M. Ekky Rhemadani	Mufidatun Ananda M
X_{11}	M. Aufa Mumtaza	M. Rizki Ardiansyah
X_{12}	M. Zariel Al-Mashadani	Nafisa Aulia Fatin
X_{13}	Qurrotu Aini	Rahma Diva Safa Arvilia
X_{14}	Rifan Dwi Antoni	Yofi Hermawan
X_{15}	Zaki Maulana Ramadhani	Yulfika Ramadhani

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil diwakili oleh 6 siswa dari masing-masing kelas eksperimen sebagai responden, dengan kriteria, yaitu 2 siswa berkemampuan tinggi, 2 siswa berkemampuan sedang, dan 2 siswa berkemampuan rendah. Daftar nama-nama responden tersebut dipaparkan dalam tabel 4.13, tabel 4.14, dan tabel 4.15 berikut:

Tabel 4.13. Daftar Nama Responden Uji Coba Kelompok Kecil Kelas I-A

Kode Responden	Nama Responden
X_1	Esya Galih Pratama
X_2	Vista Andira Aura Putri
X_3	Ana Surayatul Aisyah
X_4	Nurul Azkiya Basori
X_5	M. Maulana Danang P
X_6	Zulfadina Nadzifah

Tabel 4.14. Daftar Nama Responden Uji Coba Kelompok Kecil Kelas II-A

Kode Responden	Nama Responden
X_1	Kirana Naila Izza
X_2	Hanin Nuri 'Zzah
X_3	A. Abiyyu Hariyasha

X_4	Tsabitah Zulfa Naila
X_5	M. Alif Maulana
X_6	M.Iba Nurhuda

Tabel 4.15. Daftar Nama Responden Uji Coba Kelompok Kecil Kelas III-A

Kode Responden	Nama Responden
X_1	M. Ekky Rhemadani
X_2	Martawana Bima Cahya P
X_3	Akbar Arfiyan Akhmad
X_4	M. Roikhan Isbad
X_5	Zahra Zaimatus Ramadhani
X_6	Ahmad Andre Ardiansyah

Angket penilaian siswa uji coba kelompok kecil kelas I-A, II-A, dan III-A terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dapat dilihat pada lampiran. Adapun data hasil penilaian angket tersebut disajikan dalam tabel 4.16, tabel 4.17, dan tabel 4.18 berikut:

Tabel 4.16. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Kelas I-A

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software	Skor					
		X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6
A.	Aspek Kemeranian						
	1. Kamu merasa tertarik dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	4	4	5	5	4	5
	2. Kamu merasa senang dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	5	5	5	5	5
	3. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih dapat memberikanmu motivasi untuk terus menggunakannya.	4	5	5	4	4	4
B.	Aspek Kepraktisan						
	4. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih mudah digunakan.	4	4	4	4	4	4

	5. Suara pada media <i>Game</i> edukasi mudah didengar.	5	5	5	4	5	5
	6. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih membantu kamu memahami materi Fiqih.	4	4	4	5	5	5
Jumlah		26	26	27	27	25	28
Skor Total		159					
Skor Maksimal		180					

Data hasil penilaian angket praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.16 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{skor maksimum ideal})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{159}{180} \times 100\% = 88,33\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 88,33% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 88,33% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

Tabel 4.17. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Kelas II-A

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software	Skor					
		X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6
A.	Aspek Kemenarikan						

	1. Kamu merasa tertarik dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	5	5	5	5	5
	2. Kamu merasa senang dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	5	5	5	5	5
	3. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih dapat memberikanmu motivasi untuk terus menggunakannya.	4	4	4	4	5	5
B.	Aspek Kepraktisan						
	4. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih mudah digunakan.	4	5	5	4	4	4
	5. Suara pada media <i>Game</i> edukasi mudah didengar.	5	5	5	5	5	5
	6. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih membantu kamu memahami materi Fiqih.	4	4	5	4	4	5
	Jumlah	27	28	29	27	28	29
	Skor Total	168					
	Skor Maksimal	180					

Data hasil penilaian angket praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.17 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{skor maksimum ideal})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{168}{180} \times 100\% = 93,33\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 93,33% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 93,33% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

Tabel 4.18. Hasil Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil Kelas III-A

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software	Skor					
		X ₁	X ₂	X ₃	X ₄	X ₅	X ₆
A. Aspek Kemenarikan							
	1. Kamu merasa tertarik dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	5	5	5	5	5
	2. Kamu merasa senang dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	4	5	5	5	5
	3. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih dapat memberikanmu motivasi untuk terus menggunakannya.	5	5	5	5	5	5
B. Aspek Kepraktisan							
	4. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih mudah digunakan.	4	5	5	5	5	4
	5. Suara pada media <i>Game</i> edukasi mudah didengar.	5	5	4	5	4	4
	6. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih membantu kamu memahami materi Fiqih.	5	5	5	5	5	5
Jumlah		29	29	29	30	29	28
Skor Total		174					
Skor Maksimal		180					

Data hasil penilaian angket praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.18 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{skor maksimum ideal})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{174}{180} \times 100\% = 96,67\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 96,67% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 96,67% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

2. Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan oleh 15 siswa dari masing-masing kelas eksperimen sebagai responden, dengan kriteria, yaitu 5 siswa berkemampuan tinggi, 5 siswa berkemampuan sedang, dan 5 siswa berkemampuan rendah. Daftar nama-nama responden tersebut dipaparkan dalam tabel 4.19, tabel 4.20, dan tabel 4.21 berikut:

Tabel 4.19. Daftar Nama Responden Uji Coba Lapangan Kelas I-A

Kode Responden	Nama Responden
X_1	Afandi Saputra
X_2	Aisyah Arik Khumairoh
X_3	Allifi Azkal Azkiya
X_4	Ana Surayatul Aisyah
X_5	Azrina Kamila

X_6	Chici Maura Analitha
X_7	Daffa Irsyad Zaidan
X_8	Esya Galih Pratama
X_9	Fauziyah Kamila Eka Putri
X_{10}	Habib Daman Huri
X_{11}	M. Fadhel Azizi
X_{12}	M. Maulana Danang P
X_{13}	Nurul Azkiya Basori
X_{14}	Vista Andira Aura Putri
X_{15}	Zulfadina Nadzifah

Tabel 4.20. Daftar Nama Responden Uji Coba Lapangan Kelas II-A

Kode Responden	Nama Responden
X_1	Achmad Syarifudin Fikry
X_2	A. Abiyyu Hariyasha
X_3	Hanin Nuri 'Zzah
X_4	Kirana Naila Izza
X_5	Melanie Nafisatuz Zahra
X_6	M. Alif Maulana
X_7	M. Iba Nurhuda
X_8	Muthiya Ramadhani
X_9	Nabila Jauhwarotur R
X_{10}	Nayla Yusro
X_{11}	Nailis Saadah Fiddaroini
X_{12}	Surya Sifaun Nidom
X_{13}	Tsabitah Zulfa Naila
X_{14}	Zahrotul Mauludyah
X_{15}	Zivananta Gusti A

Tabel 4.21. Daftar Nama Responden Uji Coba Lapangan Kelas III-A

Kode Responden	Nama Responden
X_1	Achmad Maulana
X_2	A. Nabil Roudhofa Anwar
X_3	Andhini Bintang Ayu L
X_4	Anggia Putri Ramadhani
X_5	Martawana Bima Cahya P
X_6	Miranda Indah Riftanti
X_7	M. Pujangga Firmansyah
X_8	M. Roikhan Isbad
X_9	M. Adi Ifan Aziz
X_{10}	M. Ekky Rhemadani

<i>X₁₁</i>	M. Afa Mumtaza
<i>X₁₂</i>	M. Zariel Al-Mashadani
<i>X₁₃</i>	Qurrotu Aini
<i>X₁₄</i>	Rifan Dwi Antoni
<i>X₁₅</i>	Zaki Maulana Ramadhani



Angket penilaian siswa uji coba lapangan kelas I-A, II-A, dan III-A terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dapat dilihat pada lampiran. Adapun data hasil penilaian angket tersebut disajikan dalam tabel 4.22, tabel 4.23, dan tabel 4.24 berikut:

Tabel 4.22. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Kelas I-A

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software	Skor														
		X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
A.	Aspek Kemerarikan															
	1. Kamu merasa tertarik dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	2. Kamu merasa senang dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	3. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih dapat memberikanmu	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

	motivasi untuk terus menggunakannya.															
B.	Aspek Kepraktisan															
	4. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih mudah digunakan.	4	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4
	5. Suara pada media <i>Game</i> edukasi mudah didengar.	5	5	5	4	4	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5
	6. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih membantu kamu memahami materi Fiqih.	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4
	Jumlah	28	28	28	28	27	28	29	28	28	27	28	29	30	28	28
	Skor Total	422														
	Skor Maksimal	450														

Data hasil penilaian angket praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.22 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{skor maksimum ideal})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{422}{450} \times 100\% = 93,78\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 93,78% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 93,78% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

Tabel 4.23. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Kelas II-A

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis <i>Unity Software</i>	Skor														
		X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
A.	Aspek Kemerarikan															
	1. Kamu merasa tertarik dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	2. Kamu merasa senang dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
	3. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih dapat memberikanmu	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	5	5	4	4

	motivasi untuk terus menggunakannya.															
B.	Aspek Kepraktisan															
	4. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih mudah digunakan.	4	4	4	4	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	5
	5. Suara pada media <i>Game</i> edukasi mudah didengar.	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4
	6. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih membantu kamu memahami materi Fiqih.	4	4	4	4	4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4
Jumlah		27	27	27	26	28	28	29	28	28	27	27	28	27	28	27
Skor Total		412														
Skor Maksimal		450														

Data hasil penilaian angket praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.23 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(\text{skor maksimum ideal})} \times 100\%$$

$$\text{Persentase} = \frac{412}{450} \times 100\% = 91,56\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 91,56% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 91,56% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

Tabel 4.24. Hasil Penilaian Uji Coba Lapangan Kelas III-A

No.	Variabel Media Pembelajaran <i>Game</i> Edukasi Fiqih Berbasis <i>Unity Software</i>	Skor														
		X_1	X_2	X_3	X_4	X_5	X_6	X_7	X_8	X_9	X_{10}	X_{11}	X_{12}	X_{13}	X_{14}	X_{15}
A.	Aspek Kemerarikan															
	1. Kamu merasa tertarik dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	4	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5
	2. Kamu merasa senang dalam menggunakan media <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih.	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5
	3. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih dapat memberikanmu motivasi untuk	5	5	4	4	5	5	3	3	5	4	4	5	3	4	5

	terus menggunakannya.															
B.	Aspek Kepraktisan															
	4. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih mudah digunakan.	3	4	4	5	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5
	5. Suara pada media <i>Game</i> edukasi mudah didengar.	5	5	5	4	5	4	5	4	4	5	5	4	4	5	4
	6. Media Pembelajaran berbasis <i>Game</i> edukasi pada pembelajaran Fiqih membantu kamu memahami materi Fiqih.	4	3	4	3	3	4	4	5	3	4	3	5	4	3	4
Jumlah		27	25	26	26	27	25	27	25	27	26	26	29	25	27	28
Skor Total		396														
Skor Maksimal		450														

Data hasil penilaian angket praktisi pembelajaran terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada tabel 4.24 di atas selanjutnya dihitung presentase tingkat validasi sesuai rumus pada bab III, yaitu sebagai berikut:

$$\text{Presentase} = (\sum(\text{skor total})) / (\sum(\text{skor maksimum ideal})) \times 100\%$$

$$\text{Presentase} = 396/450 \times 100\% = 88\%$$

Hasil penghitungan di atas menunjukkan persentase tingkat validasi sebesar 88% setelah dikonversikan dengan tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada tingkat kualifikasi valid, sehingga Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software tidak perlu direvisi.

E. Paparan Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software di Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang

Produk pengembangan berupa Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software diujikan pada siswa kelas I-A, II-A, dan III-A MI Al-Hidayat Pakis Malang yang dilaksanakan pada tanggal 2 - 22 November 2016. Uji coba dilakukan pada pembelajaran Fiqih di kelas I-A, II-A, dan III-A sebagai kelompok eksperimen dengan diberi perlakuan menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*, dan kelas I-B, II-B, dan III-B sebagai kelompok kontrol tanpa menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*. Daftar nama siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan pada tabel 4.25, tabel 4.26, dan tabel 4.27 berikut:

Tabel 4.25 Daftar Nama Siswa Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas I-B (Kelompok Kontrol)

No.	Nama Siswa	No.	Nama Siswa
1.	Afandi Saputra	1.	Ahmad Kafa Al Muzakki
2.	Aisyah Arik Khumairoh	2.	Chania Melayu
3.	Allifi Azkal Azkiya	3.	Dewi Nurul Azizah
4.	Ana Surayatul Aisyah	4.	Fitriatul Khasanah
5.	Azrina Kamila	5.	Ganesa Widomurti
6.	Chici Maura Analitha	6.	Hafizah Maulidatul Hasanah
7.	Daffa Irsyad Zaidan	7.	Hafizzah Al-Zahrah
8.	Esya Galih Pratama	8.	Isro'ul Ilmi
9.	Fauziyah Kamila Eka Putri	9.	Keyla Aleysia Fajarina
10.	Habib Daman Huri	10.	M. Ilham Hidayatullah
11.	M. Fadhel Azizi	11.	M. Raffi Andika Pratama
12.	M. Maulana Danang P	12.	Raychanin Athea Mifzal
13.	Nurul Azkiya Basori	13.	Rehan Prastiyan
14.	Vista Andira Aura Putri	14.	Yani Rizki Ramadhan
15.	Zulfadina Nadzifah	15.	Yanuar Rachmat Setiawan

Tabel 4.26 Daftar Nama Siswa Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas II-B (Kelompok Kontrol)

No.	Nama Siswa	No.	Nama Siswa
1.	Achmad Syarifudin Fikry	1.	Agil Nanda Arifqi
2.	A. Abiyyu Hariyasha	2.	Ahmad Rosihan
3.	Hanin Nuri 'Zzah	3.	Ahnaf Fayyadh Ataya F
4.	Kirana Naila Izza	4.	Arik Dian Pratama
5.	Melanie Nafisatuz Zahra	5.	Aurel Delicia Khalfani A. H
6.	M. Alif Maulana	6.	Feri Ardiansyah
7.	M. Iba Nurhuda	7.	Izzatun Nahdia
8.	Muthiya Ramadhani	8.	Maisya Nurhidayah
9.	Nabila Jauhwarotur R	9.	M. Fajrul Falah
10.	Nayla Yusro	10.	M. Agil Ba`Agil
11.	Nailis Saadah Fiddaroini	11.	M. Wafi Ridho Salman
12.	Surya Sifau Nidom	12.	Mustika Sekar Kusuma N
13.	Tsabitah Zulfa Naila	13.	Nadia Zahrotul Ashfiya'
14.	Zahrotul Mauludyah	14.	Revano Ryhandika Afandi
15.	Zivananta Gusti A	15.	Riski Fatma

Tabel 4.27 Daftar Nama Siswa Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas III-B (Kelompok Kontrol)

No.	Nama Siswa	No.	Nama Siswa
1.	Achmad Maulana	1.	Achmad Fariz Ardiansyah
2.	A. Nabil Roudhoha Anwar	2.	Alvin Wahyu Wijaya
3.	Andhini Bintang Ayu L	3.	Amelia Ananda Ramadhani
4.	Anggia Putri Ramadhani	4.	Dewi Fitriatus Sa'diyah
5.	Martawana Bima Cahya P	5.	Dheemas Firendra A. A
6.	Miranda Indah Riftanti	6.	Eka Dini Fauziyah
7.	M. Pujangga Firmansyah	7.	M Thoriq Ziyad Al Fayyad
8.	M. Roikhan Isbad	8.	M. Chamdan Na'im
9.	M. Adi Ifan Aziz	9.	M. Ridho Habibi
10.	M. Ekky Rhemadani	10.	M. Abi Abdillah
11.	M. Aufa Mumtaza	11.	M. Dicky Ardiansah
12.	M. Zariel Al-Mashadani	12.	M. Rizki Ardiansyah
13.	Qurrotu Aini	13.	Nafisa Aulia Fatin
14.	Rifan Dwi Antoni	14.	Saidatul Kholidiya
15.	Zaki Maulana Ramadhani	15.	Zaskia Nur Aini

Siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol terlebih dahulu diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal siswa (soal *pre-test* dapat dilihat pada lampiran). Selanjutnya dilakukan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada kelompok eksperimen (kelas I-A, II-A, dan III-A) dan tanpa menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada kelompok kontrol (kelas I-B, II-B, dan III-B). Pada akhir pembelajaran Fiqih dan uji coba media pengembangan, kemudian dilakukan *post-test* (soal *post-test* dapat dilihat pada lampiran) untuk menguji kemampuan siswa setelah diterapkannya Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada pembelajaran Fiqih. Nilai *pre-test* dan *post-test*

kelompok eksperimen dan kontrol tersebut dapat dilihat pada tabel 4.28, tabel 4.29 dan tabel 4.30 berikut:

Tabel 4.28 Daftar Nilai *Pre-Test* Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas I-B (Kelompok Kontrol)

Kelompok Eksperimen				Kelompok Kontrol			
No.	Nama Siswa	Nilai		No.	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Afandi Saputra	71	90	1.	Ahmad Kafa Al Muzakki	74	84
2.	Aisyah Arik Khumairoh	68	86	2.	Chania Melayu	60	73
3.	Allifi Azkal Azkiya	61	77	3.	Dewi Nurul Azizah	63	76
4.	Ana Surayatul Aisyah	84	90	4.	Fitriatul Khasanah	62	79
5.	Azrina Kamila	53	79	5.	Ganesa Widomurti	70	70
6.	Chici Maura Analitha	58	86	6.	Hafizah Maulidatul Hasanah	53	72
7.	Daffa Irsyad Zaidan	65	76	7.	Hafizzah Al-Zahrah	57	73
8.	Esya Galih Pratama	68	83	8.	Isro'ul Ilmi	61	77
9.	Fauziyah Kamila Eka Putri	45	83	9.	Keyla Aleysia Fajarina	50	72
10.	Habib Daman Huri	45	72	10.	M. Ilham Hidayatullah	71	72
11.	M. Fadhel Azizi	84	90	11.	M. Raffi Andika Pratama	42	68
12.	M. Maulana Danang P	74	76	12.	Raychanin Athea Mifzal	66	77
13.	Nurul Azkiya Basori	84	83	13.	Rehan Prastiyan	61	70
14.	Vista Andira Aura Putri	68	74	14.	Yani Rizki Ramadhan	67	74
15.	Zulfadina Nadzifah	74	97	15.	Yanuar Rachmat Setiawan	47	70
Rata-rata		66,8	82,8	Rata-rata		60,27	73,8

Tabel 4.29 Daftar Nilai *Pre-Test* Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas II-B (Kelompok Kontrol)

Kelompok Eksperimen				Kelompok Kontrol			
No.	Nama Siswa	Nilai		No.	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Achmad Syarifudin Fikry	82	83	1.	Agil Nanda Arifqi	50	70
2.	A. Abiyyu Hariyasha	65	93	2.	Ahmad Rosihan	74	85
3.	Hanin Nuri 'Zzah	84	100	3.	Ahnaf Fayyadh Ataya F	74	94

4.	Kirana Naila Izza	72	100	4.	Arik Dian Pratama	27	31
5.	Melanie Nafisatuz Zahra	74	90	5.	Aurel Delicia Khalfani A. H	77	77
6.	M. Alif Maulana	36	50	6.	Feri Ardiansyah	61	21
7.	M. Iba Nurhuda	36	53	7.	Izzatun Nahdia	64	66
8.	Muthiya Ramadhani	63	86	8.	Maisya Nurhidayah	74	90
9.	Nabila Jauharotur R	49	66	9.	M. Fajrul Falah	48	48
10.	Nayla Yusro	63	98	10.	M. Agil Ba`Agil	60	62
11.	Nailis Saadah Fiddaroini	55	80	11.	M. Wafi Ridho Salman	41	50
12.	Surya Sifaun Nidom	36	66	12.	Mustika Sekar Kusuma N	33	53
13.	Tsabitah Zulfa Naila	60	73	13.	Nadia Zahrotul Ashfiya'	73	73
14.	Zahrotul Mauludyah	37	66	14.	Revano Ryhandika Afandi	70	71
15.	Zivananta Gusti A	58	77	15.	Riski Fatma	21	23
Rata-rata		56,93	78,73	Rata-rata		56,47	60,93

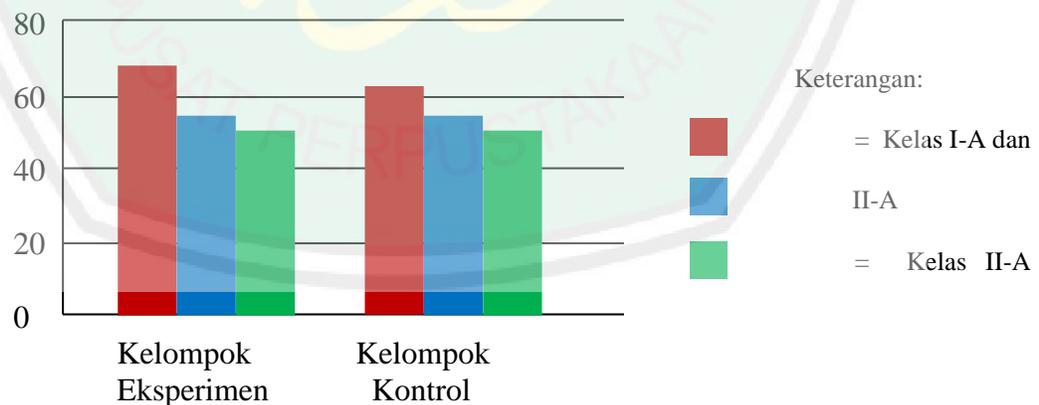
Tabel 4.30 Daftar Nilai *Pre-Test* Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas III-B (Kelompok Kontrol)

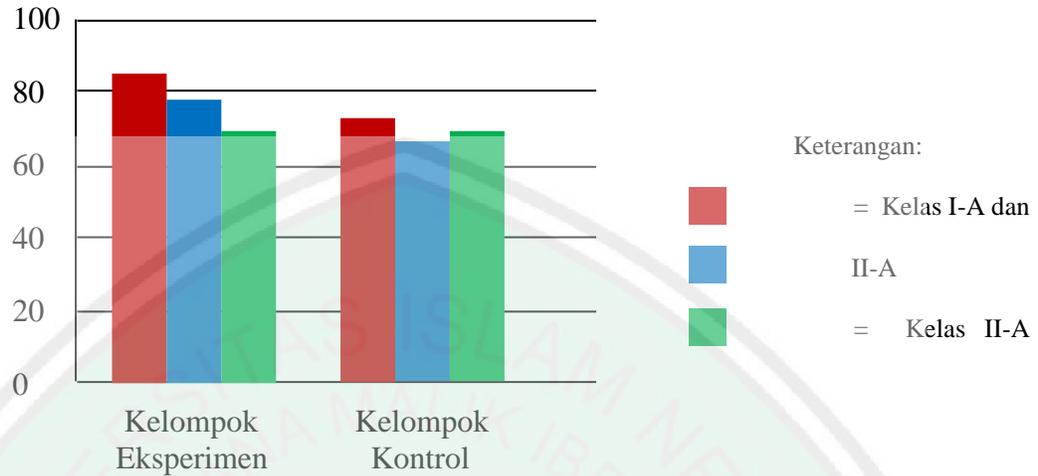
Kelompok Eksperimen				Kelompok Kontrol			
No.	Nama Siswa	Nilai		No.	Nama Siswa	Nilai	
		<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>			<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
1.	Achmad Maulana	27	75	1.	Achmad Fariz Ardiansyah	46	57
2.	Achmad Muzaiyin	32	72	2.	Alvin Wahyu Wijaya	32	57
3.	Ahmad Andre Ardiansyah	37	72	3.	Amelia Ananda Ramadhani	30	64
4.	Akbar Arfiyan Akhmad	30	75	4.	Dewi Fitriatus Sa'diyah	47	59
5.	Andhini Bintang Ayu L	49	81	5.	Dheemas Firendra A. A	63	72
6.	Anggia Putri Ramadhani	28	75	6.	Eka Dini Fauziyah	65	68
7.	Danesha Aulia Ardiansyah	57	78	7.	M. Thoriq Ziyad Al Fayyad	62	76
8.	Gusti Gibran Avattar	63	67	8.	M. Chamdan Na'im	71	71
9.	Lutfania Aprilianti	55	50	9.	M. Ridho Habibi	33	57
10.	Martawana Bima Cahya P	75	87	10.	M. Abi Abdillah	73	75
11.	M. Pujangga Firmansyah	57	70	11.	M. Dicky Ardiansah	36	57
12.	M. Roikhan Isbad	47	67	12.	M. Rizki Ardiansyah	48	50
13.	M. Ekky Rhemadani	86	87	13.	Nafisa Aulia Fatin	36	61

14.	Qurrotu Aini	77	87	14.	Saidatul Kholidiya	56	62
15.	Zahra Zaimatus R	57	68	15.	Zaskia Nur Aini	65	65
Rata-rata		51,8	74,07	Rata-rata		50,87	63,4

Berdasarkan tabel 4.22, tabel 4.23, dan tabel 4.24 di atas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata *pre-test* siswa pada kelompok eksperimen kelas I-A sebesar 66,8, kelas II-A sebesar 56,93 dan kelas III-A sebesar 51,8. Pada kelompok kontrol nilai rata-rata *post-test* siswa kelas I-B sebesar 60,27, kelas II-B sebesar 56,47, dan kelas III-B sebesar 50,87. Adapun nilai rata-rata *post-test* siswa pada kelompok eksperimen kelas I-A sebesar 82,8, kelas II-A sebesar 78,73, dan kelas III-A sebesar 74,07. Pada kelompok kontrol nilai rata-rata *post-test* siswa kelas I-B sebesar 73,8, kelas II-B sebesar 60,93, dan kelas III-B sebesar 63,4. Nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* siswa pada kelompok eksperimen dan kontrol tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang 4.1 dan 4.2 berikut:

Gambar 4.1 Rata-rata *Pre-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol



Gambar 4.2 Rata-rata *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Data hasil *pre-test* selanjutnya diuji kenormalannya dengan uji normalitas dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05, kemudian diuji homogenitasnya dengan uji *Lavene Statistic* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Adapun data hasil *post-test* diuji kenormalannya dengan uji normalitas dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05, kemudian dilakukan uji-t dengan menggunakan *Independent Sample t-test* menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05, dan uji *N-Gain*. Berikut ini disajikan analisis hasil kedua data tersebut.

1. Uji Asumsi Analisis Data Hasil *Pre-Test*

a. Uji Normalitas Data Hasil *Pre-Test*

Uji normalitas data hasil *pre-test* dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

Tampilan *output* uji normalitas tersebut disajikan pada tabel 4.31, tabel 4.32, dan tabel 4.33 berikut:

Tabel 4.31. Output Uji Normalitas Data Pre-Test Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol)

<i>Tests of Normality</i>			
Faktor	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Pre-Test Eksperimen	.933	15	.302
Kontrol	.965	15	.779

Berdasarkan tampilan *output* uji normalitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.31 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi data hasil *pre-test* kelompok eksperimen adalah 0,302 dan kelompok kontrol adalah 0,779. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.32. Output Uji Normalitas Data Pre-Test Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol)

<i>Tests of Normality</i>			
Faktor	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Pre-Test Eksperimen	.957	15	.643
Kontrol	.889	15	.064

Berdasarkan tampilan *output* uji normalitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.32 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi data hasil *pre-test* kelompok eksperimen adalah 0,643 dan kelompok kontrol adalah

0,064. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.33. Output Uji Normalitas Data Pre-Test Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol)

<i>Tests of Normality</i>			
Faktor	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Pre-Test Eksperimen	.940	15	.377
Kontrol	.911	15	.141

Berdasarkan tampilan *output* uji normalitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.33 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi data hasil *pre-test* kelompok eksperimen adalah 0,377 dan kelompok kontrol adalah 0,141. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas Data Hasil *Pre-Test*

Uji homogenitas data hasil *pre-test* dilakukan dengan uji *Lavene Statistic* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Tampilan *output* uji homogenitas tersebut disajikan pada tabel 4.34, tabel 4.35, dan tabel 4.36 berikut:

Tabel 4.34. Output Uji Homogenitas Data Pre-Test Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol)

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
1.348	1	28	.256

Berdasarkan tampilan *output* uji homogenitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.34 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi adalah 0,256. Dikarenakan nilai signifikansinya $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelompok tersebut homogen.

Tabel 4.35. Output Uji Homogenitas Data Pre-Test Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol)

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.627	1	28	.435

Berdasarkan tampilan *output* uji homogenitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.35 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi adalah 0,435. Dikarenakan nilai signifikansinya $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelompok tersebut homogen.

Tabel 4.36. Output Uji Homogenitas Data Pre-Test Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol)

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
.339	1	28	.565

Berdasarkan tampilan *output* uji homogenitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.36 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi

adalah 0,565. Dikarenakan nilai signifikansinya $> 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa siswa di kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelompok tersebut homogen.

2. Uji Asumsi Analisis Data Hasil *Post-Test*

a. Uji Normalitas Data Hasil *Post-Test*

Uji normalitas data hasil *post-test* dilakukan dengan uji *Shapiro-Wilk* dengan menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05. Tampilan *output* uji normalitas data hasil *post-test* disajikan pada tabel 4.37, tabel 3.38, dan tabel 3.39 berikut:

Tabel 4.37. Output Uji Normalitas Data *Post-Test* Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol)

Faktor	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Pre-Test Eksperimen	.958	15	.654
Kontrol	.925	15	.231

Berdasarkan tampilan *output* uji normalitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.37 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi data hasil *pre-test* kelompok eksperimen adalah 0,654 dan kelompok kontrol adalah

0,231. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.38. Output Uji Normalitas Data Post-Test Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol)

<i>Tests of Normality</i>			
Faktor	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Pre-Test Eksperimen	.944	15	.430
Kontrol	.945	15	.456

Berdasarkan tampilan *output* uji normalitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.38 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi data hasil *pre-test* kelompok eksperimen adalah 0,430 dan kelompok kontrol adalah 0,456. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

Tabel 4.39. Output Uji Normalitas Data Post-Test Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol)

<i>Tests of Normality</i>			
Faktor	<i>Shapiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig.</i>
Hasil Pre-Test Eksperimen	.913	15	.151
Kontrol	.947	15	.479

Berdasarkan tampilan *output* uji normalitas data hasil *pre-test* pada tabel 4.39 di atas, dapat diketahui bahwa nilai signifikansi pada kolom signifikansi data hasil *pre-test* kelompok eksperimen adalah 0,151 dan kelompok kontrol adalah 0,479. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, dapat dikatakan bahwa kelompok eksperimen dan kontrol berdistribusi normal.

b. Uji-t Data Hasil *Post-Test*

Dikarenakan jumlah subyek pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol masing-masing adalah 15 anak, maka $t_{\text{tabel}} = (n-1)$ pada taraf signifikansi 0,05 adalah 2,145. Jika hasil $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$, maka kelompok yang dibandingkan dikatakan berbeda secara signifikan. Sebaliknya, jika $t_{\text{hitung}} < t_{\text{tabel}}$ maka kelompok yang dibandingkan dikatakan tidak berbeda secara signifikan. Setelah dilakukan pengolahan data hasil *post-test* dengan menggunakan *Independent Sample t-Test* menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan asumsi kedua varians homogen (*equal varians assumed*) dengan taraf signifikansi 0,05. Tampilan *output* uji-t *post-test* disajikan pada tabel 4.40, tabel 4.41, dan 4.42 berikut:

Tabel 4.40. Output Uji-t Data Hasil Post-Test Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan I-B (Kelompok Kontrol)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai	4.138	.052	4.216	28	.000	9.000	2.135	4.580	13.372
Equal variances assumed			4.216	22.594	.000	9.000	2.135	4.580	13.420
Equal variances not assumed									

Berdasarkan tampilan *output* uji-t data hasil *post-test* pada tabel 4.40 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu $0,052 \geq 0,05$ dan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $t_{hitung} = 4,216 > t_{tabel} = 2,145$. Berdasarkan data tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan, dan dapat disimpulkan juga bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 4.41. Output Uji-t Data Hasil Post-Test Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan II-B (Kelompok Kontrol)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means							
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference		
								Lower	Upper	
Nilai	Equal variances assumed	1.185	.286	2.279	28	.030	16.933	7.429	1.717	32.150
	Equal variances not assumed			2.279	25.978	.031	16.933	7.429	1.663	32.204

Berdasarkan tampilan *output* uji-t data hasil *post-test* pada tabel 4.41 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu $0,286 \geq 0,05$ dan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $t_{hitung} = 2,279 > t_{tabel} = 2,145$. Berdasarkan data tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan, dan dapat disimpulkan juga bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

Tabel 4.42. Output Uji-t Data Hasil *Post-Test* Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan III-B (Kelompok Kontrol)

	Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper
Nilai									
Equal variances assumed	.129	.722	3.350	28	.002	10.667	3.184	4.145	17.188
Equal variances not assumed			3.350	26.594	.002	10.667	3.184	4.130	17.204

Berdasarkan tampilan *output* uji-t data hasil *post-test* pada tabel 4.42 di atas, diketahui bahwa nilai signifikansi yaitu $0,722 \geq 0,05$ dan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu, $t_{hitung} = 3,350 > t_{tabel} = 2,145$. Berdasarkan data tersebut maka, dapat disimpulkan bahwa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berbeda secara signifikan, dan dapat disimpulkan juga bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak.

c. Uji N-Gain Data Hasil *Post-Test*

Uji N-Gain bertujuan untuk mengetahui besarnya peningkatan hasil belajar siswa antara kelompok yang menggunakan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dan kelompok yang tidak menggunakan

Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*. Hasil penghitungan *N-gain* disajikan dalam tabel 4.43, tabel 4.44, dan tabel 4.45 berikut:

Tabel 4.43
Hasil Uji *N-Gain* Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas I-B (Kelompok Kontrol)

No.	Kelompok	Interpretasi Indeks Gain	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Eksperimen	Tinggi	4	27%
		Sedang	8	53%
		Rendah	3	20%
2.	Kontrol	Tinggi	0	0%
		Sedang	12	80%
		Rendah	3	20%

Berdasarkan pemaparan data pada tabel 4.43 di atas, dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen, 4 siswa (27%) memiliki indeks *gain* tinggi, 8 siswa (53%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelompok kontrol, tidak ada siswa (0%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 12 siswa (80%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah.

Tabel 4.44
Hasil Uji *N-Gain* Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas II-B (Kelompok Kontrol)

No.	Kelompok	Interpretasi Indeks Gain	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Eksperimen	Tinggi	4	27%
		Sedang	9	60%
		Rendah	2	13%
2.	Kontrol	Tinggi	1	7%
		Sedang	4	27%
		Rendah	10	66%

Berdasarkan pemaparan data pada tabel 4.44 di atas, dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen, 4 siswa (27%) memiliki indeks *gain* tinggi, 9 siswa (60%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 2 siswa (13%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelompok kontrol, 1 siswa (7%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 4 siswa (27%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 10 siswa (66%) memiliki indeks *gain* rendah.

Tabel 4.45
Hasil Uji N-Gain Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas III-B (Kelompok Kontrol)

No.	Kelompok	Interpretasi Indeks Gain	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Eksperimen	Tinggi	2	13%
		Sedang	10	66%
		Rendah	3	20%
2.	Kontrol	Tinggi	0	0%
		Sedang	6	40%
		Rendah	9	60%

Berdasarkan pemaparan data pada tabel 4.45 di atas, dapat diketahui bahwa pada kelompok eksperimen, 2 siswa (13%) memiliki indeks *gain* tinggi, 10 siswa (66%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelompok kontrol, tidak ada siswa (0%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 6 siswa (40%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 9 siswa (60%) memiliki indeks *gain* rendah.

F. Revisi Produk

Pada proses pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software terdapat beberapa point yang harus direvisi, sehingga bisa

mendapatkan hasil yang lebih baik. Berikut bagian-bagian dari pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software yang sudah direvisi.

Tabel 4.46
Revisi Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*
Pada Siswa Kelas I, II dan III MI

No.	Point yang direvisi	Tampilan	Keterangan
1.	Tulisan Arab banyak yang tidak bersyakkal, sehingga menyulitkan siswa untuk belajar membaca.		
2.	<i>Font</i> sulit dibaca anak. Gunakan <i>font comic</i> saja.		

BAB V

PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Pembahasan Profil Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis

Unity Software

Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software ini didasarkan pada analisis kebutuhan bahwa belum tersedianya Media Pembelajaran Fiqih yang menggunakan teknologi IT. Pengembangan produk ini dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan Borg & Gall melalui serangkaian tahap mengidentifikasi potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk pengembangan, validasi desain produk pengembangan, uji coba pemakaian produk pengembangan, revisi produk pengembangan, uji coba produk pengembangan, revisi desain produk pengembangan, revisi produk pengembangan, dan produksi awal.

Gagne menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu Briggs berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.⁷³ Penggunaan Media Pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan

⁷³Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, hal. 6.

penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.⁷⁴ Media Pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi.

Media Pembelajaran dapat digunakan jika media tersebut mendukung tercapainya tujuan instruksional yang telah dirumuskan, serta sesuai dengan sifat materi instruksionalnya telah dirumuskan.⁷⁵ Media Pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini berupa Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*. Mata pelajaran Fiqih termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI). Mata pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) harus didasarkan pada ketentuan-ketentuan yang ada pada sumber pokok ajaran Islam, yaitu Al-Qur'an.⁷⁶

Hasil pengembangan ini juga dimaksudkan untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran Fiqih pada pokok bahasan wudhu untuk siswa kelas I, sholat fardhu untuk siswa kelas II, dan puasa untuk siswa kelas III. Media Pembelajaran yang dikembangkan pada penelitian dan pengembangan ini dibuat dengan menggunakan aplikasi *Unity*. *Unity* adalah mesin pengembangan terintegrasi yang menyediakan *out-of-the-box* fungsionalitas untuk membuat *Game* dan konten 3D interaktif lainnya.⁷⁷

⁷⁴Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, hal. 16.

⁷⁵ Arif S. Sadirman, dkk., *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007), Cet. Ke-16, hal. 197.

⁷⁶ Muhaimin, *Model Pengembangan Kurikulum & Pembelajaran dalam Pendidikan Islam Kontemporer di Sekolah/Madrasah dan Perguruan Tinggi*, (Malang:UIN PRESS, 2016), hal. 94.

⁷⁷Ade Andriyana, 2016, *Unity 3D* (<http://andriyanaade.blogspot.co.id/2015/03/unity-3d.html>, diakses 7 Agustus 2016 pukul 20:19 WIB).

Unity ini selain dapat dibuat *Game*, juga dapat digunakan untuk menciptakan Media Pembelajaran interaktif.

Media Pembelajaran Fiqih yang dikembangkan ini selain berisi materi, juga ada *Game* yang di dalamnya terdapat soal-soal yang sudah dipelajari dalam mata pelajaran Fiqih. Materi Fiqih yang terdapat dalam media pengembangan, yaitu (1) materi berwudhu untuk kelas I SD/MI meliputi syarat sah berwudhu, niat berwudhu, doa berwudhu, dan tata cara berwudhu; (2) materi shalat fardhu untuk kelas II SD/MI meliputi pengertian shalat fardhu, syarat sah shalat, niat shalat fardhu, serta tata cara shalat fardhu dan berjamaah; dan (3) materi puasa ramadhan untuk kelas III SD/MI meliputi pengertian puasa ramadhan, waktu berpuasa ramadhan, dan hal-hal yang membatalkan puasa ramadhan.

Pada media *Game* edukasi ini memunculkan 2 pilihan tokoh Islam, yaitu Harun Ar-Rasyid dan Fatimah Al-Fihri. *Game* yang dirancang dan dibuat dalam media pengembangan ini berupa *Game* petualangan yang bertujuan agar peserta didik dapat memahami materi Fiqih melalui *Game* edukasi ini. Peserta didik menjawab setiap pertanyaan-pertanyaan yang terdapat pada *Game* edukasi sesuai dengan tingkatan kelas dan sub pokok bahasan materinya. *Game* petualangan ini dibuat secara acak, sehingga di setiap pertemuannya masing-masing peserta didik mendapatkan soal *Game* yang berbeda-beda yang tentunya sesuai dengan tingkatan kelas dan sub pokok bahasan materi.

B. Pembahasan Hasil Validasi dan Penilaian Siswa Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software*

Media Pembelajaran menempati posisi yang penting sebagai satu di antara komponen sistem pembelajaran. Media Pembelajaran seyogyanya dapat dipergunakan guru pada setiap pembelajaran, karena Media Pembelajaran dapat membantu siswa untuk dapat memahami materi yang disampaikan oleh guru. Mengenai proses pembelajaran juga telah diatur dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UU Sisdiknas) Nomor 20 tahun 2003 tentang pengertian pembelajaran, merupakan proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.⁷⁸

Pada era modern sekarang ini, Media Pembelajaran berbasis IT semakin banyak digunakan di institusi pendidikan. Oleh karena itu, dalam penelitian dan pengembangan ini dirancang dan dibuat multiMedia Pembelajaran Fiqih berbasis IT, yakni berupa aplikasi *Game* edukasi Fiqih yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Unity* untuk menunjang proses pembelajaran Fiqih khususnya di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayah Pakis Malang. Media pembelajaran, meliputi perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). *Hardware* adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan, seperti *Overhead Projector* (OHP), radio, televisi, dan lain sebagainya. *Software* adalah isi program yang mengandung pesan, seperti informasi yang terdapat pada

⁷⁸Permendiknas Nomor 2 Bab I Tentang Ketentuan Umum, 2008.

transparasi atau buku dan bahan-bahan cetakan lainnya, cerita yang terkandung dalam film atau materi yang disuguhkan dalam bentuk bagan, grafik, diagram, dan lain sebagainya.⁷⁹ Dalam hal ini, Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software yang dibuat dan dikembangkan dalam penelitian dan pengembangan ini termasuk dalam kategori Media Pembelajaran perangkat lunak (*software*).

Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software ini menggabungkan audio dan visual. Media audio visual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat, misalnya rekaman video, berbagai ukuran film, *slide* suara, dan lain sebagainya. Kemampuan media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, sebab mengandung kedua unsur jenis media audio dan visual.⁸⁰ Oleh karena itu, Media Pembelajaran Fiqih ini menyajikan animasi, gambar-gambar, suara yang sesuai dengan karakteristik materi pembelajaran Fiqih di MI, disertai dengan pemilihan huruf dan warna-warna yang cerah dan menarik untuk siswa usia SD/MI.

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada bab IV, bahwa sebelum Media Pembelajaran hasil produk pengembangan ini digunakan di lapangan, terlebih dahulu media tersebut divalidasi oleh validator ahli isi/materi, ahli desain, dan praktisi pembelajaran, untuk menghasilkan Media Pembelajaran yang valid, yang benar-benar siap digunakan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran Fiqih, khususnya di kelas I,

⁷⁹Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, hlm. 163-164.

⁸⁰Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, hlm. 170-171.

II, dan III MI Al-Hidayah Pakis Malang. Hasil dari penilaian tersebut, yaitu dari validator ahli isi/materi mendapatkan persentase penilaian sebesar 763,15%, kemudian dikonversikan pada tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6 berada pada tingkat kualifikasi cukup valid, artinya Media Pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi, dari validator ahli desain mendapatkan persentase penilaian sebesar 86,11%, kemudian dikonversikan pada tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6 berada pada tingkat kualifikasi valid, artinya Media Pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi, dan dari praktisi pembelajaran mendapatkan persentase penilaian sebesar 89,17%, kemudian dikonversikan pada tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6 berada pada tingkat kualifikasi valid, artinya Media Pembelajaran tersebut tidak perlu direvisi.

Pada proses pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* ini, dilakukan uji coba kepada siswa sebagai pembelajar yang dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan, melalui 2 (dua) tahap uji coba, yakni uji coba kelompok kecil dan uji lapangan. Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 siswa pada kelas I, II, dan III dan uji coba lapangan dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen pada kelas I, II, dan III MI Al- Hidayah Pakis Malang. Berdasarkan penilaian tersebut, diperoleh penilaian dari uji coba kelompok kecil pada kelas I, II, dan III yaitu mendapatkan persentase sebesar 88,33%, 93,33%, dan 96,67%, kemudian persentase hasil penilaian uji coba

kelompok kecil pada ketiga kelas tersebut dikonversikan pada tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6 berada pada tingkat kualifikasi valid, artinya Media Pembelajaran pada uji coba kelompok kecil pada kelas I, II, dan III tersebut tidak perlu direvisi. Adapun uji coba lapangan pada kelas I, II, dan III yaitu mendapatkan persentase sebesar 93,78%, 91,56%, dan 88%, kemudian persentase hasil penilaian uji coba lapangan pada ketiga kelas tersebut dikonversikan pada tabel konversi skala 4 yang telah dicantumkan pada bab III pada tabel 3.6 berada pada tingkat kualifikasi valid, artinya Media Pembelajaran pada uji coba lapangan pada kelas I, II, dan III tersebut tidak perlu direvisi.

C. Pembahasan Tingkat Efektivitas Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* di Kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang

Proses belajar mengajar menurut Al-Ghazali ialah proses terjadinya aktivitas eksplorasi pengetahuan, sehingga menghasilkan perubahan-perubahan perilaku.⁸¹ Perubahan-perubahan perilaku tersebut diharapkan ke arah yang lebih baik untuk mencapai suatu peningkatan yang positif yang ditandai dengan perubahan tingkah laku individu, demi tercapainya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Sebuah proses belajar yang baik akan membentuk kemampuan intelektual, berfikir kritis, dan munculnya kreatifitas, serta perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan

⁸¹Baharuddin, Esa Nur Wahyuni, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Jogjakarta:Ar-Ruzz Media, 2009), hlm. 44.

praktik atau pengalaman tertentu. Terdapat berbagai macam hal yang dapat mempengaruhi hasil dari proses belajar tersebut, satu di antaranya ialah tersedianya bahan ajar, khususnya Media Pembelajaran saat proses pembelajaran berlangsung.

Uji coba yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini berupa kegiatan pembelajaran. Dikarenakan keterbatasan waktu dan menyesuaikan keadaan lapangan, materi pembelajaran yang diuji cobakan pada penelitian dan pengembangan ini pada masing-masing kelas terdiri dari 1 (satu) pokok bahasan yaitu, pada kelas I pokok bahasan berwudhu, kelas II pokok bahasan sholat fardhu, dan kelas III pokok bahasan puasa. Uji coba yang dilakukan pada penelitian dan pengembangan ini dilakukan selama 9 (sembilan) kali pertemuan, dengan rincian kelas I, II, dan III masing-masing 3 (tiga) kali pertemuan.

Uji coba dilakukan pada 2 (dua) kelompok pada masing-masing kelas I, II, dan III, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok pada masing-masing kelas memiliki variansi yang sama atau bisa dikatakan kedua kelompok pada masing-masing kelas adalah homogen. Hal ini dibuktikan dengan uji homogenitas yang dilakukan melalui uji *Lavene Statistic* menggunakan program *SPSS 16.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05, yaitu menunjukkan nilai signifikansi pada masing-masing kelas I, II, dan III yaitu 0,256; 0,435; dan 0,565. Dikarenakan nilai signifikansi masing-masing kelas tersebut di atas 0,05, maka disimpulkan bahwa siswa pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen pada masing-masing kelas tersebut berasal dari populasi yang sama atau homogen. Kelompok eksperimen ialah kelompok yang diberikan perlakuan pada kegiatan pembelajaran Fiqih dengan menggunakan

media pengembangan. Adapun kelompok kontrol ialah kelompok yang tidak diberikan perlakuan pada kegiatan pembelajaran Fiqih (menggunakan Media Pembelajaran Fiqih yang lama).

Pada penelitian dan pengembangan ini, uji coba yang berlangsung pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada kelas I, II, dan III MI Al-Hidayah Pakis Malang yakni bertujuan untuk melihat tingkat efektifitas pembelajaran Fiqih dengan menggunakan Media Pembelajaran Fiqih berbasis *Game* edukasi yang dikembangkan. Tingkat efektifitas media pengembangan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek pembelajaran.⁸² Tes tersebut berupa *pre-test* dan *post-test* yang dilakukan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol pada masing-masing kelas. Setelah dilakukan *pre-test* dan *post-test* kemudian dilakukan analisis uji-t untuk mengetahui signifikansi peningkatan efektifitas yang terjadi pada penggunaan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software pada pembelajaran Fiqih di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayah Pakis Malang.

Hasil uji-t pada kelas I, II, dan III masing-masing menunjukkan nilai signifikansi yaitu 0,052; 0,286, dan 0,722, yang berarti ketiga nilai signifikansi pada ketiga kelas tersebut di atas 0,05. Adapun t_{hitung} pada kelas I, II, dan III juga terbukti lebih besar dari t_{tabel} (2,145), masing-masing menunjukkan nilai signifikansi yaitu 4,216; 2,279; dan 3,350. Berdasarkan hasil uji-t tersebut, dapat diketahui bahwa

⁸²Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan Pengertian, Pengantarnya dan Pemanfaatannya*, (Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2003), hlm. 54.

pembelajaran Fiqih pada kelas I, II, dan III dengan menggunakan media pengembangan yakni Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dapat dikatakan efektif secara signifikan.

Efektifitas penggunaan media pengembangan Fiqih berbasis *Game* edukasi juga dapat dilihat melalui hasil uji *n-gain*. Hasil uji *n-gain*, yaitu: 1) pada siswa kelas I, pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 4 siswa (27%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 8 siswa (53%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelompok kontrol, tidak ada siswa (0%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 12 siswa (80%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah; 2) pada siswa kelas II, pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 4 siswa (27%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 9 siswa (60%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 2 siswa (13%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelompok kontrol, hanya 1 siswa (7%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 4 siswa (27%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 10 siswa (66%) memiliki indeks *gain* rendah; dan 3) pada siswa kelas III, pada kelompok eksperimen menunjukkan bahwa terdapat 2 siswa (13%) memiliki indeks *gain* tinggi, 10 siswa (66%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelompok kontrol, tidak ada siswa (0%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 6 siswa (40%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 9 siswa (60%) memiliki indeks *gain* rendah. Berdasarkan hasil di atas, dapat diketahui bahwa pembelajaran Fiqih di kelas I, II, dan III MI Al-Hidayah Pakis Malang dengan menggunakan media pengembangan Fiqih berbasis *Game* edukasi dapat dikatakan efektif

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis *Unity Software* maka, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Produk pengembangan berupa multiMedia Pembelajaran Fiqih yang dibuat dengan menggunakan aplikasi *Unity* untuk siswa kelas I, II, dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang.
2. Hasil penilaian terhadap Media Pembelajaran Fiqih yaitu sebagai berikut:
 - a. Hasil penilaian angket validasi dari ahli isi/materi sebesar 73,15% (cukup valid/tidak revisi).
 - b. Hasil penilaian angket validasi dari ahli desain Media Pembelajaran sebesar 86,11% (valid/tidak revisi)
 - c. Hasil penilaian angket dari praktisi pembelajaran sebesar 89,17% (valid/tidak revisi).
 - d. Hasil penilaian angket dari siswa ada 2 (dua) yaitu sebagai berikut:
 - 1) Hasil uji coba kelompok kecil yaitu sebagai berikut:
 - a) Kelas I-A sebesar 88,33% (valid/tidak revisi).
 - b) Kelas II-A sebesar 93,33% (valid/tidak revisi).

- c) Kelas III-A sebesar 96,67% (valid/tidak revisi).
- 2) Hasil uji coba lapangan yaitu sebagai berikut:
- a) Kelas I-A sebesar 93,78% (valid/tidak revisi).
 - b) Kelas II-A sebesar 91,56% (valid/tidak revisi).
 - c) Kelas III-A sebesar 88% (valid/tidak revisi).
3. Produk pengembangan berupa Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran Fiqih. Hasilnya dibuktikan sebagai berikut:
- a. Analisis hasil belajar (*pre-test* dan *post-test*) yaitu sebagai berikut:
 - 1) Analisis hasil *pre-test* yaitu sebagai berikut:
 - a) Hasil uji normalitas yaitu sebagai berikut:
 - (1) Kelas I-A (kelompok eksperimen) dan I-B (kelompok kontrol) diperoleh nilai signifikansi 0,302 dan 0,779 > 0,05. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut > 0,05 maka, kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.
 - (2) Kelas II-A (kelompok eksperimen) dan II-B (kelompok kontrol) diperoleh nilai signifikansi 0,643 dan 0,064 > 0,05. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut > 0,05 maka, kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.
 - (3) Kelas III-A (kelompok eksperimen) dan III-B (kelompok kontrol) diperoleh nilai signifikansi 0,377 dan 0,141 > 0,05. Dikarenakan nilai

signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

b) Hasil uji homogenitas yaitu sebagai berikut:

- (1) Kelas I-A (kelompok eksperimen) dan I-B (kelompok kontrol) diperoleh nilai signifikansi $0,256 > 0,05$. Dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa siswa di kedua kelompok tersebut berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.
- (2) Kelas II-A (kelompok eksperimen) dan II-B (kelompok kontrol) diperoleh nilai signifikansi $0,435 > 0,05$. Dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa siswa di kedua kelompok tersebut berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.
- (3) Kelas III-A (kelompok eksperimen) dan III-B (kelompok kontrol) diperoleh nilai signifikansi $0,565 > 0,05$. Dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa siswa di kedua kelompok tersebut berasal dari populasi-populasi yang mempunyai varians yang sama atau homogen.

2) Analisis hasil *post-test* yaitu sebagai berikut:

a) Hasil uji normalitas yaitu sebagai berikut:

- (1) Kelas I-A (kelompok eksperimen) dan I-B (kelompok kontrol) diperoleh nilai signifikansi $0,654$ dan $0,231 > 0,05$. Dikarenakan nilai

signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

(2) Kelas II-A (kelompok eksperimen) dan II-B (kelompok kontrol)

diperoleh nilai signifikansi 0,430 dan 0,456 $> 0,05$. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

(3) Kelas III-A (kelompok eksperimen) dan III-B (kelompok kontrol)

diperoleh nilai signifikansi 0,151 dan 0,479 $> 0,05$. Dikarenakan nilai signifikansi kedua kelompok tersebut $> 0,05$ maka, kedua kelompok tersebut berdistribusi normal.

b) Hasil uji-t yaitu sebagai berikut:

(1) Kelas I-A (kelompok eksperimen) dan I-B (kelompok kontrol)

diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,052 \geq 0,05$ dan $t_{hitung} = 4,216 > t_{tabel} = 2,145$. Dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak.

(2) Kelas II-A (kelompok eksperimen) dan II-B (kelompok kontrol)

diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,286 \geq 0,05$ dan $t_{hitung} = 2,279 > t_{tabel} = 2,145$. Dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak.

(3) Kelas III-A (kelompok eksperimen) dan III-B (kelompok kontrol) diperoleh nilai signifikansi yaitu $0,722 \geq 0,05$ dan $t_{hitung} = 3,350 > t_{tabel} = 2,145$. Dikarenakan nilai signifikansi $> 0,05$ maka, dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan, artinya H_1 diterima dan H_0 ditolak.

c) Hasil uji *N-Gain* yaitu sebagai berikut:

(1) Kelas I-A (kelompok eksperimen) 4 siswa (27%) memiliki indeks *gain* tinggi, 8 siswa (53%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelas I-B (kelompok kontrol) tidak ada siswa (0%) yang memiliki indeks *gain* tinggi, 12 siswa (80%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah.

(2) Kelas II-A (kelompok eksperimen) 4 siswa (27%) memiliki indeks *gain* tinggi, 9 siswa (60%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 2 siswa (13%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelas II-B (kelompok kontrol) 1 siswa (7%) memiliki indeks *gain* tinggi, 4 siswa (27%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 10 siswa (66%) memiliki indeks *gain* rendah.

(3) Kelas III-A (kelompok eksperimen) 2 siswa (13%) memiliki indeks *gain* tinggi, 10 siswa (66%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 3 siswa (20%) memiliki indeks *gain* rendah. Adapun pada kelas III-B (kelompok kontrol) tidak ada siswa (0%) yang memiliki indeks *gain*

tinggi, 6 siswa (40%) memiliki indeks *gain* sedang, dan 9 siswa (60%) memiliki indeks *gain* rendah.

B. Saran

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil penilaian terhadap Media Pembelajaran *Game* Edukasi Fiqih Berbasis Unity Software maka, dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru Fiqih

Diharapkan dapat membimbing siswa untuk belajar materi-materi Fiqih secara jelas dan rinci, serta dapat membiasakan siswa mengaplikasikan materi-materi Fiqih yang telah dipelajari dalam kehidupan sehari-hari siswa.

2. Bagi Siswa

Diharapkan dapat sungguh-sungguh dalam belajar Fiqih dan mengaplikasikan materi-materi Fiqih yang telah dipelajari, baik di sekolah, maupun di rumah.

3. Bagi Lembaga Penelitian

Diharapkan dapat melakukan pengembangan Media Pembelajaran berbasis IT pada setiap pembelajaran yang dilakukan, agar pembelajaran menjadi aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan.

4. Bagi Pengembangan Ilmu Pengetahuan

Produk pengembangan ini sebaiknya dapat dikembangkan lebih lanjut untuk materi Fiqih yang lain dan juga untuk materi Fiqih pada kelas tinggi (kelas IV, V, dan VI).

5. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan dapat menggunakan hasil penelitian dan pengembangan ini sebagai kajian untuk diadakannya penelitian lebih lanjut dengan bahasan penelitian yang lebih luas.



DAFTAR PUSTAKA

- Adhy. *Membangun Game Edukasi Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas 6 SD*. Skripsi: Unikom, 2009.
- Andriyana, Ade. 2016. *Unity 3D*.
(<http://andriyanaade.blogspot.co.id/2015/03/unity-3d.html>, diakses 7 Agustus 2016 pukul 20:19 WIB).
- Arief S. Sadiman. *Media Pendidikan Pengertian, Pengantarnya dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Grafindo Persada, 2003.
- Arifin, Zainal. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2011.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara, 2003.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2002.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2005.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2006.
- Arsyad, Azhar. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press, 2002.
- Azhar, Muhammad. *Fiqih Kontemporer Dalam Pandangan Neomodernisme Islam*. Yogyakarta: Lesiska, 1996.
- Bawani, Imam. *Perkembangan Jiwa*. Surabaya: Bina Ilmu, 1997.
- Biologipedia. 2011. *Uji Normalitas Gain*
(<http://biologipedia.blogspot.co.id/2011/01/uj-normalitas-gain.html>, diakses 21 Desember 2016 pukul 11:01 WIB).
- Choiron, Masyhudi. 2013. *Memfaatkan Media ICT dalam Pembelajaran*. (<http://www.kompasiana.com/masyhudichoiron/memanfaatkan-media-ict-dalam-pembelajaran-552e5fc86ea8343b588b4592>), diakses pada tanggal 20 Oktober 2016.pukul 09:38 WIB.
- Habibi, Samsul Munawar. *Pengembangan Software Game Edukasi dalam Pembelajaran Salat di SD Nahdlatul Ulama, Sleman Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, 2015.

- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Bumi Aksara, 2001.
- Hermawan, Deny Prasetya. *Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Komputer untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran TIK yang dilakukan di kelas VII SMPN I Kota Mungkid*.
- Hurlock, Elizabeth B. *Perkembangan Anak*, Jakarta: Erlangga, 1997.
- Husein, Umar. *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1999.
- I Wayan Santyasa, “Landasan Konseptual Media Pembelajaran”, Makalah Workshop Media Pembelajaran bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan Pada Tanggal 10 Januari 2007 di Banjar Angkan Klungkung.
- Ismail, Andang. *Education Games*.
- Jazil, Syaiful. *Fiqih Ibadah*. Surabaya, Putra Media Surabaya, 2010.
- Kartono, Kartini. *Psikologi Anak*. Bandung: Mandar Maju, 1995.
- Kompas. 17 Oktober 2016. *Tipe Guru yang Siap Hadapi Tantangan Mengajar di Era Digital*. ([http://biz.kompas.com/read/2016/08/28/183202828/ini tipe guru. Yang siap. Hadapi.tantangan.mengajar.di.era.digital](http://biz.kompas.com/read/2016/08/28/183202828/ini_tipe_guru.Yang_siap_Hadapi.tantangan.mengajar.di.era.digital)). diakses pada tanggal 20 Oktober 2016. Pukul 08.30 WIB.
- Kompas. 31 Oktober 2016. *Sambudi, Pak Guru yang Disidang karena Mencubit Siswanya*. (<http://regional.kompas.com/read/2016/07/01/17403801/sambudi.pak.guru.yang.disidang.karena.mencubit.siswanya?.page=all>), diakses pada tanggal 20 Oktober 2016 Pukul 08.50 WIB.
- L., Zulkifly. *Psikologi Perkembangan*. Bandung: Rosdakarya, 2003.
- Madrasah, Direktorat Pendidikan. *Peraturan Menteri Agama RI No. 2 th 2008, SKL dan Standart Isi PAI dan Bahasa Arab*.
- MKD, Tim Penyusun. *Studi Hukum Islam*. Surabaya: IAIN Sunan ampel Press, 2011.
- Muhaimin. *Model Pengembangan Kurikulum & Pembelajaran dalam Pendidikan Islam Kontemporer di Sekolah/Madrasah dan Perguruan Tinggi*. Malang: UIN PRESS, 2016.
- Muhaimin. *Wacana Pengembangan Pendidikan Islam*. Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2003.

- Muhammad, Abubakar. *Terjemah Subulus Salam*. Surabaya : Al Ikhlas, 1998.
- Penyusun, Tim. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka, Cet 11, 2002).
- Permendiknas Nomor 2 Bab I Tentang Ketentuan Umum, 2008.
- Purwanto. *Statistika untuk Penelitian..* Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2011.
- Rifai, Moh. *Risalah Tuntunan Shalat lengkap*. Semarang: PT Toha Karya Putra Semarang, 2012.
- Rivai, Ahmad dan Nana Sudjana. *Media Pengajaran Penggunaan dan Pembuatannya*. Bandung: Sinar Baru, 1997.
- Rofik, Ahmad. *Hukum Islam di Indonesia*. Jakarta: Grafindo Persada, 1997.
- Rohmah, Sidatul. 2016. *Pengembangan Media Ritation Pembelajaran dalam Pembelajaran Fiqih di Kelas 2 MI Nurul Huda I Kedungkandang Malang, Tesis, Program Magister Pendidikan Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang*.
- Sadirman, Arif S., dkk. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya* (Cet. Ke-16). Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2007.
- Sadiman, Arief S. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*.
- Sanaky, Hujair AH. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press, 2009.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*.
- Shadily, Hassan dan John M. Echols. *Kamus Inggris Indonesia*. Jakarta: Gramedia, 1996.
- Sholeh, Munawar dan H. Abu Ahmadi. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Asdi Mahasatya, 2005.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV. Alfabeta, 2011.
- Suindarti. *Game Edukasi Meningkatkan Daya Ingat Anak "Bermain Bersama Dido" dengan Macromedia Director*. Yogyakarta: STIMK AMIKOM, 2014.
- Sujianto, Agus. *Psikologi Perkembangan*. Surabaya: Rineka Cipta.

- Sukmadinata, Nana Syaodih. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007.
- Supel, Tim Penyusun Tex Book Dirasah Islamiyah IAIN, *Dirasah Islamiyah*. Surabaya: Anika BahagiaOffset, 1995).
- Sutikno, Sobry dan Pupuh Fathurrohman. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Suyanto, M. *Multimedia: Alat untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: ANDI, 2009.
- Suyono, Moh. dan Slamet Abidin. HS. *Fiqih Ibadah untuk IAIN, STAIN, dan PTAIS*. CV Pustaka Setia. Bandung, 1998.
- Tania. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif* (<http://tania91.ilearning.me/laporan-kkp/bab-ii/2-8-media-pembelajaran-interaktif/>), diakses 20 Oktober 2016 pukul 11:24 WIB.
- Trianto. *Pengantar Penelitian Pendidikan bagi Pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana. 2010.
- Usman, Basyiruddin. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, 2002.
- Virvou. *Combining Software Games with Education: Evaluation of Its Educational Effectivinnes*.
- Wahyuni, Esa Nur dan Baharuddin. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2009.
- Wardani, Dani. *Bermain Sambil Belajar*. Edukasi, 2009.
- Yakub, Dahlan Y al-Barry L. Lya Sofyan, *Kamus Induk Istilah Ilmiah*. Surabaya: Target Press, 2000.

LAMPIRAN





SURAT KETERANGAN
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL HIDAYAT
 NSM : 11123507066 NPSN : 20518129
TERAKREDITASI A
ALAMAT : JL RAYA BUNUT WETAN NO 986 TLP. (0341) 795414.
Email : mialhidavat@gmail.com
KEC. PAKIS - KAB. MALANG - PROP. JAWA
TIMUR

SURAT KETERANGAN
 Nomor: KM/01/B-02-02/VII/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayat Bunut Wetan Pakis Malang, menerangkan bahwa:

Nama : Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi
 Tempat, Tanggal Lahir : Malang, 10 Agustus 1991
 NIM : 14761038
 Jurusan : Magister PGMI

Yang bersangkutan telah mengadakan penelitian (Research) di Madrasah Ibtidaiyah Al Hidayat Bunut Wetan Pakis Malang, terhitung tanggal 7 oktober 2016 sampai 31 maret 2017 guna tugas akhir Tesis yang berjudul; "Pengembangan Media Pembelajaran Fiqih Berbasis Game Edukasi Pada Siswa kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 31 Maret 2017





**PENGURUS CABANG NAHDLATUL ULAMA
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KABUPATEN MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL HIDAYAT
NSM: 11123570166 NPSN: 60715150
TERAKREDITASI "B"**

Jl. Raya Bunut Wetan No. 966 Desa Bunut Wetan Kecamatan Pakis Kode Pos. 66154 Kab Malang
Telepon (0341) 795414

CATATAN LAPANGAN I

Metode Pengumpulan Data : Wawancara dan Observasi
Hari, Tanggal : Jum'at 30 September 2016
Waktu : 08.00
Lokasi : MI Al-Hidayat Pakis Malang
Sumber data : Samsul Ibat S. Pd (Kepala Sekolah MI Al-Hidayat Pakis Malang)

Depkripsi Data:

Wawancara ini dilakukan pada awal kunjungan peneliti di MI Al-Hidayat Pakis Malang. MI Al-Hidayat Pakis Malang merupakan salah satu lembaga pendidikan formal di tingkat Madrasah Ibtidaiyah yang berstatus swasta di kabupaten Pakis dibawah naungan Lembaga Pendidikan Ma'arif NU kabupaten pakis yang didirikan oleh pengurus Wilayah Nahdlatul Ulama di Kabupaten Pakis Malang.

Hasil observasi bahwa MI Al-Hidayat Pakis Malang berlokasi di Jl. Raya Bunutwetan Nomor 805 Kabupaten Pakis Malang. Adapun letak geografis madrasah ini sebelah selatan dekat jalan raya Pakis Malang. Mi Alhidayat memiliki 8 ruang kelas siswa digunakan untuk 8 kelas paralel. Mushola, ruang guru dan ruang kepala sekolah pada proses pembangunan, ruang perpustakaan serta ruang kamar mandi guru dan siswa.

Menurut hasil wawancara, untuk tahun pelajaran 2016/2017. Jumlah keseluruhan siswa-siswi MI Al-Hidaya Pakis Malang mencapai 308 siswa, yang terdiri dari kelas I mencapai 3 kelas paralel dengan jumlah keseluruhan mencapai 100 siswa. Kelas II terdapat mencapai 2 kelas paralel, Kelas III terdapat 2 kelas paralel, Kelas IV terdapat 2 kelas paralel, Kelas V terdapat 2 kelas paralel, Kelas VI terdapat 2 kelas paralel.

Lokasi MI Al-Hidayat Pakis Malang cukup strategis dan memiliki gedung yang cukup luas serta tersedia jaringan wifi sehingga mendukung proses pembelajaran dengan baik.



**PENGURUS CABANG NAHDLATUL ULAMA
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KABUPATEN MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL HIDAYAT
NSM: 11123570166 NPSN: 60715150
TERAKREDITASI "B"**

Jl. Raya Bunut Wetan No. 966 Desa Bunut Wetan Kecamatan Pakis Kode Pos. 66154 Kab Malang
Telepon (0341) 795414

CATATAN LAPANGAN II

Metode Pengumpulan Data	: Wawancara dan Observasi
Hari, Tanggal	: Jum'at 30 September 2016
Waktu	: 08.00
Lokasi	: MI Al-Hidayat Pakis Malang
Sumber data	: Ida Mufidah (Kepala Lab Komputer) MI Al-Hidayat Pakis Malang

Depkripsi Data:

Informan adalah guru TIK sekaligus penanggung jawab laboratorium komputer di MI Al-Hidayat Pakis Malang. Beliau juga bertanggung jawab untuk mengawasi dan memelihara sistem komputer agar stabil dan lancar untuk digunakan ketika berlangsung kegiatan belajar mengajar di laboratorium komputer.

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa ruang laboratorium komputer tidak hanya digunakan untuk proses pelajaran TIK melainkan juga untuk pelajaran lain, misalnya pelajaran Fiqih dimana penggunaan ruang komputer dapat meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran Fiqih, karena minat siswa yang cukup rendah dibandingkan mata pelajaran lain, hal ini ditandai dengan sikap siswa yang tidak memperhatikan guru ketika mengajar, seperti mengobrol atau beraktifitas lain saat proses pembelajaran berlangsung. Kendala yang dihadapi dalam memaksimalkan pemanfaatan laboratorium komputer dalam proses pembelajaran adalah penyalahgunaan komputer oleh siswa yang seharusnya digunakan sebagai penunjang proses pembelajaran tetapi digunakan untuk bermain *game*, atau siswa otak-atik komputer ketika proses kegiatan belajar berlangsung.

Interpretasi:

Kesulitan yang sering muncul ketika proses belajar berlangsung di laboratorium komputer adalah keterbatasan media pembelajaran berbasis komputer serta beberapa komputer yang terkadang eror karena sistem yang tidak stabil.



**PENGURUS CABANG NAHDLATUL ULAMA
LEMBAGA PENDIDIKAN MA'ARIF NU KABUPATEN MALANG
MADRASAH IBTIDAIYAH (MI) AL HIDAYAT**

NSM: 11123570166

NPSN: 60715150

TERAKREDITASI "B"

Jl. Raya Bunut Wetan No. 966 Desa Bunut Wetan Kecamatan Pakis Kode Pos. 66154 Kab Malang
Telepon (0341) 795414

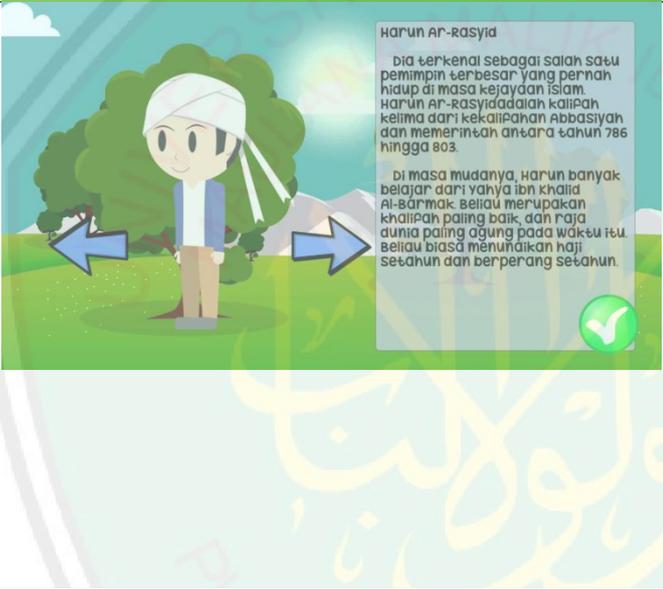
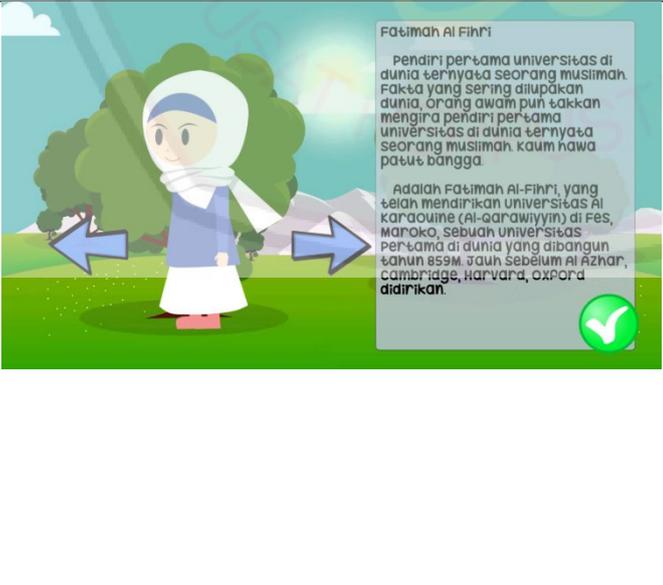
CATATAN LAPANGAN III

Metode Pengumpulan Data	: Wawancara dan Observasi
Hari, Tanggal	: Senin, 2 Oktober 2016
Waktu	: 09.30
Lokasi	: MI Al-Hidayat Pakis Malang
Sumber data	: Muslimatul Faiqoh (Guru Studi Fiqih) MI Al-Hidayat Pakis Malang

Informan adalah guru Fiqih di MI Al Hidayat Pakis Malang. Pertanyaan yang disampaikan terkait pembelajaran Fiqih di MI Al-Hidayat Pakis Malang, khususnya pada strategi dan metode pembelajaran yang di terapkan.

Dari hasil wawancara tersebut terungkap bahwasanya minat siswa terhadap mata pelajaran Fiqih cukup rendah dibandingkan mata pelajaran lain, hal ini ditandai dengan sikap siswa yang tidak memperhatikan guru ketika sedang proses pembelajaran berlangsung. Pendidik menyampaikan materi Fiqih dengan menggunakan metode dan strategi yang bervariasi. Selain pendidik menjelaskan dengan menggunakan metode klasikal yakni ceramah, pendidik juga mengajak kepada peserta didik untuk menghafal ayat bacaan yang hendak dihafalkan, selain itu terkadang pendidik juga menggunakan fasilitas komputer dengan cara mmengajak siswa untuk menyaksikan video yang berkaitan dengan materi yang dibahas. Media pembelajaran yang ditampilkan berupa video sudah mampu mengalihkan perhatian siswa yang sebelumnya tidak memperhatikan penjelasan materi dari pendidik, akan tetapi media ini masih bersifat peserta didik sebagai pelaku pasif, maka dari itu diperlukannya sebuah media yang mana peserta didik dapat secara langsung menggunakan media pembelajaran secara mandiri.

Tabel Visual Media Pembelajaran Game Edukasi Madrasah Ibtidaiyah

No.	Visual Media pembelajaran	Keterangan
1.		<p>Tampilan awal merupakan tampilan yang mendeskripsikan tentang media pembelajaran Fiqih untuk kelas 1,2 dan 3 di Madrasah Ibtidaiyah</p>
		<p>Tampilan ini menjelaskan tentang penokohan karakter yang akan di mainkan di game edukasi pada media pembelajaran Fiqih. Pengambilan tokoh ini merupakan pengambilan dari pejuang islam yang berjaya pada masanya yakni seorang pemimpin Islam Harun Ar-Rasyid. Pemilihan tokoh karakter Harun Ar-Rasyid bertujuan untuk mengenalkan para pejuang Islam sejak dini serta dapat menjadi toko inspirator bagi peserta didik.</p>
		<p>Tampilan ini menjelaskan tentang penokohan karakter yang akan di mainkan di game edukasi pada media pembelajaran Fiqih. Pengambilan tokoh ini merupakan pengambilan dari pejuang islam yang berjaya pada masanya yakni seorang pemimpin Islam Fatimah Al-Fihri. Pemilihan tokoh karakter Fatimah Al-Fihri bertujuan untuk mengenalkan para pejuang Islam sejak dini serta dapat menjadi toko inspirator bagi peserta didik.</p>

		<p>Pada tampilan ini tokoh fatimah al-fihri dianalogikan menuju kelas I pada materi wudhu, materi wudhu akan dipaparkan dalam bentuk tampilan slide</p>
		<p>Pada tampilan ini tokoh fatimah al-fihri dianalogikan menuju kelas I pada materi wudhu. Jika ingin masuk maka klik tombol enter untuk dapat masuk kelas</p>
	 <p>1. Pengertian Wudu</p> <p>Wudu biasa dilakukan sebelum salat. Agar wudu sah dan diterima oleh Allah. Wudu berarti bersih dan indah. Wudu adalah membasuh anggota wudu. Untuk menghilangkan hasad kecil. Wudu menggunakan air suci dan menyucikan. Yaitu air yang bersih dan bebas dari najis. Lihat firman Allah : Q.S. Al Maidah (5) : 6</p> <p>KELUAR</p>	<p>Pada tampilan ini terlihat bahwasanya tampilan ini mendeskripsikan siswa dan siswi sedang mengikuti kegiatan pembelajaran dikelas dengan menggunakan media slide oleh pendidik. tampilan deskripsi tersebut ditujukan agar audiens dapat mempelajari materi fiqih melalui tampilan ini.</p>
		<p>Tampilan tokoh Fatimah sedang menaiki anak tangga untuk menuju kelas berikutnya pada pembahasan lanjutan</p>

		<p>Pada tampilan ini, tokoh fatimah akan memasuki kelas ke dua yang yaitu pada materi Adzan dan Iqamah</p>
		<p>Pada tampilan ini terlihat bahwasanya tampilan ini mendeskripsikan siswa dan siswi sedang mengikuti kegiatan pembelajaran materi Adzan dikelas dengan menggunakan media slide oleh pendidik. tampilan deskripsi tersebut ditujukan agar audiens dapat mempelajari materi fiqih melalui tampilan ini.</p>
		<p>Pada tampilan ini, tokoh fatimah akan memasuki kelas ke dua yang yaitu pada materi Sholat.</p>
		<p>Pada tampilan ini terlihat bahwasanya tampilan ini mendeskripsikan siswa dan siswi sedang mengikuti kegiatan pembelajaran materi sholat dikelas dengan menggunakan media slide oleh pendidik. tampilan deskripsi tersebut ditujukan agar audiens dapat mempelajari materi fiqih melalui tampilan ini.</p>

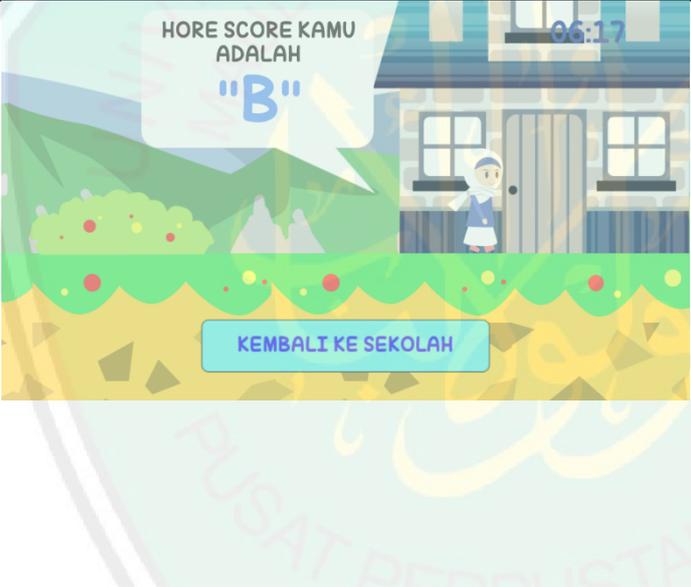
<p>S II</p>		<p>Pada tampilan ini, tokoh fatimah akan memasuki kelas ke dua yang yaitu pada materi Sholat Berjamaah.</p>
		<p>Pada tampilan ini terlihat bahwasanya tampilan ini mendeskripsikan siswa dan siswi sedang mengikuti kegiatan pembelajaran materi sholat berjamaah dikelas dengan menggunakan media slide oleh pendidik.tampilan deskripsi tersebut ditujukan agar audiens dapat mempelajari materi fiqih melalui tampilan ini.</p>
		<p>Pada tampilan ini, tokoh fatimah akan memasuki kelas ke Tiga yang yaitu pada materi Puasa Ramdhan.</p>
		<p>Pada tampilan ini terlihat bahwasanya tampilan ini mendeskripsikan siswa dan siswi sedang mengikuti kegiatan pembelajaran materi Puasa dikelas dengan menggunakan media slide oleh pendidik.tampilan deskripsi tersebut ditujukan agar audiens dapat mempelajari materi fiqih melalui tampilan ini.</p>

		<p>Tampilan ini menjelaskan tentang profil dari pengembang media pembelajaran fiqih erbasis game edukasi.</p>
		<p>Pada tampilan ini terdapat 3 pintu keluar yang dianalogikan bahwasanya setelah siswa dan siswi selesai mendapatkan pembelajaran, kemudian akan tiba waktu pulang dari sekolah, siswa siswi dapat pulang atau keluar dari kelas sekolah dengan menggunakan pintu sesuai kelasnya</p>
		<p>Pada tampilan ini, peserta didik sudah keluar dari sekolah dengan tujuan pulang kerumah, dianalogikan siswa siswi pulang menuju kerumah dengan jalan kaki dan diperjalanannya siswa siswi banyak menemukan soal pertanyaan untuk dijadikan syarat siswa dan siswi tersebut dapat pulang kerumah. Dan jika siswa atau siswi tersebut berhasil menjawab pertanyaan dengan benar maka pintu lembah yang semula tertutup dapat terbuka dan siswa/siswi tersebut dapat meneruskan perjalanan petualangan menuju rumah dengan tepat. Semakin cepat dan tepat menjawab semua pernyataan dari pendidik tersebut, maka dengan seiring waktu yang sudah di timer, siswa/siswi tersebut akan mendapatkan skor yang tinggi.</p>

	 <p>00:36</p>	<p>Pada tampilan tersebut, tokoh tersebut menemui pendidik yang sedang melambaikan tangan untuk mengajukan sebuah pertanyaan yang harus dijawab oleh peserta didik,</p>
	 <p>01:11</p> <p>wudhu biasanya dilakukan sebelum?</p>	<p>Pada tampilan ini pendidik mengajukan pertanyaan “wudhu biasanya dilakukan sebelum?”, jika pertanyaan belum dijawab, maka siswi tersebut tidak bisa melewati jalan pulang dan ditutup oleh lembah.</p>
	 <p>01:41</p> <p>wudhu biasanya dilakukan sebelum?</p> <p>SHOLAT</p>	<p>Siswi tersebut mengambil salah satu kotak jawaban yang paling tepat kemudian klik enter, maka kotak tersebut secara otomatis akan menempel lalu diberikannya pada pendidik yang telah mengajukan pertanyaan tersebut</p>
	 <p>01:49</p> <p>KOR: SELAMAT DATANG DI RUMAH BUNDA</p>	<p>Pada tampilan ini, siswi tersebut sudah berhasil menjawab pertanyaan yang diajukan oleh pendidik, maka, siswi tersebut bisa kembali ke jalan menuju rumah.</p>

		<p>Setelah melanjutkan perjalanan, sisiwi tersebut bertemu dengan pendidik yang melambaikan tangan dan kembali mengajukan sebuah pertanyaan</p>
		<p>Setelah mencari kotak jawaban yang tepat, sisiwi tersebut menghampiri pendidik, untuk menyerahkan kotak jawaban yang telah dibawa ke gurunya.</p>
		<p>Dan pada akhirnya siswi tersebut berhasil menjawab pertanyaan yang telah diajukan, maka terbukalah lembah dan siswipun bisa menuju jalan ke rumah</p>
		<p>Pada tampilan ini pendidik mengajukan pertanyaan “,jika pertanyaan belum dijawab, maka siswi tersebut tidak bisa melewati jalan pulang dan ditutup oleh lembah.dan jika siswi tersebut berhasil menjawab pertanyaan yang telah diajukan, maka terbukalah lembah dan siswipun bisa menuju jalan ke rumah</p>

		<p>Dan pada akhirnya siswi tersebut berhasil menjawab pertanyaan yang telah diajukan, maka terbukalah lembah dan siswipun bisa menuju jalan ke rumah</p>
		<p>Pada tampilan ini pendidik mengajukan pertanyaan “,jika pertanyaan belum dijawab, maka siswi tersebut tidak bisa melewati jalan pulang dan ditutup oleh lembah.dan jika siswi tersebut berhasil menjawab pertanyaan yang telah diajukan, maka terbukalah lembah dan siswipun bisa menuju jalan ke rumah</p>
		<p>Pada tampilan ini pendidik mengajukan pertanyaan “,jika pertanyaan belum dijawab, maka siswi tersebut tidak bisa melewati jalan pulang dan ditutup oleh lembah.dan jika siswi tersebut berhasil menjawab pertanyaan yang telah diajukan, maka terbukalah lembah dan siswipun bisa menuju jalan ke rumah</p>
		<p>Pada tampilan ini pendidik mengajukan pertanyaan “,jika pertanyaan belum dijawab, maka siswi tersebut tidak bisa melewati jalan pulang dan ditutup oleh lembah.dan jika siswi tersebut berhasil menjawab pertanyaan yang telah diajukan, maka terbukalah lembah dan siswipun bisa menuju jalan ke rumah</p>

		<p>Dan pada akhirnya siswi tersebut berhasil menjawab pertanyaan yang telah diajukan, maka terbukalah lembah dan siswipun bisa menuju jalan ke rumah</p>
		<p>Setelah siswi tersebut melewati beberapa pertanyaan, siswi tersebut berjalan melewati pegunungan dan bukit tanpa ada halangan sebuah lembah.</p>
		<p>Pada tampilan ini, skor yang didapatkan ialah “B”, dengan catatan waktu enam menit lebih dari tujuh belas detik (06:17). Jika audiens ingin kembali lagi ke sekolah klik kembali ke sekolah. Pertanyaan darigame ini terbagi menjadi 4 x sesi pertanyaan yang berbeda sehingga memungkinkan siswa untuk lebih mengasah kemampuannya dalam memahami pembelajaran Fiqih, baik di dalam kelas mauun luar kelas.</p>

DATA HASIL PENILAIAN ANGKET VALIDASI DAN PROFIL AHLI ISI/MATERI

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

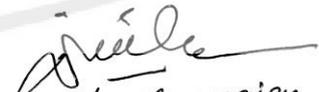
Nama : Nurul Yagien
NIP : 197811192006041001
Pekerjaan : Dosen
Instansi : UIN maliki Malang.
Alamat : Jl. Raya Candi 2/454 Karangbesuki Mlg

Menyatakan bahwa saya telah memberikan masukan pada tesis yang berjudul "Pengembangan Pembelajaran Fiqih Berbasis Edukasi Game Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang" yang disusun oleh:

Nama : Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi S. PdI
NIM : 14671083
Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Dsn Tanjung Banjararum Rt 02 Rw 09 Singosari Malang

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan tugas akhir/tesis mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, 2016


Nurul Yagien
NIP. 197811192006041001

ANGKET PENILAIAN VALIDASI AHLI DESAIN MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS GAME EDUKASI

A. Identitas Ahli Desain Media Pembelajaran

Nama : Nurul Yaqien
NIP : 197811192006041501
Instansi : UIN Malang
Pendidikan : S-2
Alamat : Jl. Raya Candi 31454 Malang

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon Bapak/Ibu mempelajari atau mengoperasikan media pembelajaran yang dikembangkan terlebih dahulu.
2. Mohon Bapak/Ibu membaca setiap item dengan cermat.
3. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan Bapak/Ibu memberi tanda () pada satu diantara jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
4. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	2
3.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	3
4.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	4

ANGKET PENILAIAN KUALITAS PENGEMBANGAN Fiqih BERBASIS GAME EDUKASI

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Berilah tanda cheklist () pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap CD Game edukasi dalam pembelajaran Fiqih pada siswa kelas I, II dan III di MI Al-Hidayat Pakis Malang.
2. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	2
3.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	3
4.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	4

No	Variabel media pembelajaran fiqih berbasis game edukasi	Skor			
		4	3	2	1
A.	Aspek Kebenaran				
	1. Kesesuaian soal dengan materi.	✓			
	2. Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan para ahli Fiqih.			✓	
	3. Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.		✓		
B.	Aspek Keluasan dan Kedalaman Konsep				
	4. Kesesuaian soal dengan taraf berpikir peserta didik.		✓		
	5. Kesesuaian bentuk soal dengan materi		✓		
	6. Kesesuaian proporsi materi dalam soal.		✓		
	7. Kesesuaian daya ukur soal terhadap penguasaan materi		✓		
C.	Sistematika Penyajian				
	8. Kesesuaian susunan kalimat dengan ketentuan EYD.		✓		
	9. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda.		✓		
	10. Penggunaan bahasa yang komunikatif		✓		

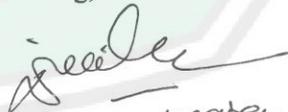
D.	Keterlaksanaan			
11. Membantu proses belajar mandiri peserta didik		✓		
12. Tingkat efisiensi		✓		
13. Pengarahan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.		✓		
14. Membantu tingkat pemahaman peserta didik		✓		
15. Penyajian materi			✓	
16. Penyajian soal		✓		
17. Penyajian game edukasi		✓		
18. Penyajian materi dan game secara berurutan		✓		
E	Aspek Tampilan			
19. Tata letak gambar		✓		
20. Tata warna gambar		✓		
21. Tampilan huruf			✓	
22. Tampilan gambar		✓		
23. Tampilan Animasi		✓		
24. Tingkat Interaktifitas		✓		
F	Aspek Kemudahan Penggunaan			
25. Kemudahan pengoperasian		✓		
26. Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri		✓		
27. Fleksibelitas		✓		

Catatan Validator:

LEMBAR SARAN
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS GAME
EDUKASI PADA SISWA KELAS I,II DAN III MI AL-HIDAYAT PAKIS
MALANG

No.	Sub Indikator	Masukan/Saran
1.	Systematika penyajian.	<p>1. banyak kata yang salah tulis seperti: dan ditulis dab' bukan ditulis buka' sebagian ditulis sebagian. dll banyak yg salah.</p> <ul style="list-style-type: none">- Tulisan Arab. banyak yang tidak bersyakkah shg menyulitkan siswa & pelajar membaca!- Font juga sulit dibaca ande. gunakan Font comic saja.- Tulisan Arab banyak yang salah kelor <u>1</u> kelor <u>11</u>- Materi Rukun sholat juga kurang seperti Tumo'ninah tidak ada pabbid sholat tanpa Tumo'ninah tidak sah!- Do'a $\frac{1}{2}$ nya seperti ta'awud dan Iftitah tidak seperti pada umumnya dan masih banyak lagi kelurangnya yang tidak cukup!

Malang, 2016


Nurul Yaqien
NIP. 19781119200041001

**DATA HASIL PENILAIAN ANGKET VALIDASI DAN PROFIL AHLI DESAIN
MEDIA**

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : DR. H. R. TAUFIQURROCHMAN, MA
TTL : MALANG, 18-1-1977
Alamat : JL KEBALEN WETAN 98 B MALANG
Pekerjaan : DOSEN
Pendidikan S1 : PBA STAIN MALANG
Pendidikan S2 : PBA STAIN MALANG
Pendidikan S3 : PBA UIN MALANG
Gol/Jabatan : PEMBINA IV/A
Studi Keahlian : MEDIA PEMBELAJARAN & TEKNOLOGIINYA

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DR. HR. TAUFIQUE ROCHMAN MA
NIP : 19770118 200312 1002
Pekerjaan : DOSEN
Instansi : UIN Malang
Alamat : Jl. Gajayana 50 Malang

Menyatakan bahwa saya telah memberikan masukan pada tesis yang berjudul "Pengembangan Pembelajaran Fiqih Berbasis Edukasi Game Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang" yang disusun oleh:

Nama : Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi S. Pdi
NIM : 14671083
Prodi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Alamat : Dsn Tanjung Banjararum Rt 02 Rw 09 Singosari Malang

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan tugas akhir/tesis mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, 4-1 2018



Dr. Hr. Taufique Rochman MA
NIP. 19770118 200312 1002

**ANGKET PENILAIAN KUALITAS PENGEMBANGAN FIQIH BERBASIS GAME
EDUKASI**

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Berilah tanda cheklist (✓) pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap CD Game edukasi dalam pembelajaran Fiqih pada siswa kelas I, II dan III di MI Al-Hidayat Pakis Malang.
2. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	2
3.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	3
4.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	4

No	Variabel media pembelajaran fiqih berbasis game edukasi	Skor			
		4	3	2	1
A. Aspek Kebenaran					
	1.Kesesuaian soal dengan materi.	✓			
	2.Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan para ahli Fiqih.	✓			
	3.Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	✓			
B. Aspek Keluasan dan Kedalaman Konsep					
	4.Kesesuaian soal dengan taraf berpikir peserta didik.		✓		
	5.Kesesuaian bentuk soal dengan materi	✓			
	6.Kesesuaian proporsi materi dalam soal.	✓			
	7.Kesesuaian daya ukur soal terhadap penguasaan materi		✓		
C. Sistematika Penyajian					
	8.Kesesuaian susunan kalimat dengan ketentuan EYD.	✓			
	9. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda.	✓			
	10. Penggunaan bahasa yang komunikatif	✓			

D.	Keterlaksanaan			
	11. Membantu proses belajar mandiri peserta didik	✓		
	12. Tingkat efisiensi	✓		
	13. Pengarahan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.		✓	
	14. Membantu tingkat pemahaman peserta didik		✓	
	15. Penyajian materi		✓	
	16. Penyajian soal	✓		
	17. Penyajian game edukasi	✓		
	18. Penyajian materi dan game secara berurutan	✓		
E.	Aspek Tampilan			
	19. Tata letak gambar	✓		
	20. Tata warna gambar	✓		
	21. Tampilan huruf	✓		
	22. Tampilan gambar	✓		
	23. Tampilan Animasi	✓		
	24. Tingkat Interaktifitas	✓		
F.	Aspek Kemudahan Penggunaan			
	25. Kemudahan pengoperasian		✓	
	26. Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri		✓	
	27. Fleksibelitas		✓	

Catatan Validator:

LEMBAR SARAN
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN Fiqih Berbasis Game
Edukasi pada Siswa Kelas I,II dan III MI Al-Hidayat Pakis
MALANG

No.	Sub Indikator	Masukan/Saran
1.	petunjuk penggunaan media.	- perlu fitur "Help" agar game lebih mudah dioperasikan - petunjuk bisa dlm "software" atau "tutorial."
2.	Kepraktisan media berbasis software dan kompatibilitasnya dgn berbagai hardware	- software kerelestenen "exe" memang bagus untuk OS berbasis PC/komputer. - Namun, kedepan bisa juga dikembangkan dlm berbagai versi / ekstensi spt: flash (.fla / swf) atau android., dls.

Malang, 4-1 2017



NIP.

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : *Jr. Fachrul Kurniawan, M.MT.*
NIP : *19771020 200912 1001*
Pekerjaan : *Dosen*
Instansi : *UIN MALANG*
Alamat : *JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA*

Menyatakan bahwa saya telah memberikan masukan pada tesis yang berjudul “Pengembangan Pembelajaran Fiqih Berbasis Edukasi Game Pada Siswa Kelas I, II dan III MI Al-Hidayat Pakis Malang” yang disusun oleh:

Nama : *Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi S. PdI*
NIM : *14671083*
Prodi : *Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*
Alamat : *Dsn Tanjung Banjararum Rt 02 Rw 09 Singosari Malang*

Harapan saya, masukan yang saya berikan dapat digunakan untuk menyempurnakan tugas akhir/tesis mahasiswa yang bersangkutan.

Malang, *01-01-2016*



NIP. *19771020 200912 1001*

ANGKET PENILAIAN KUALITAS PENGEMBANGAN Fiqih BERBASIS GAME EDUKASI

PETUNJUK PENGISIAN:

1. Berilah tanda cheklist () pada kolom nilai yang sesuai dengan penilaian Anda terhadap CD Game edukasi dalam pembelajaran Fiqih pada siswa kelas I, II dan III di MI Al-Hidayat Pakis Malang.
2. Keterangan skor dan kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut:

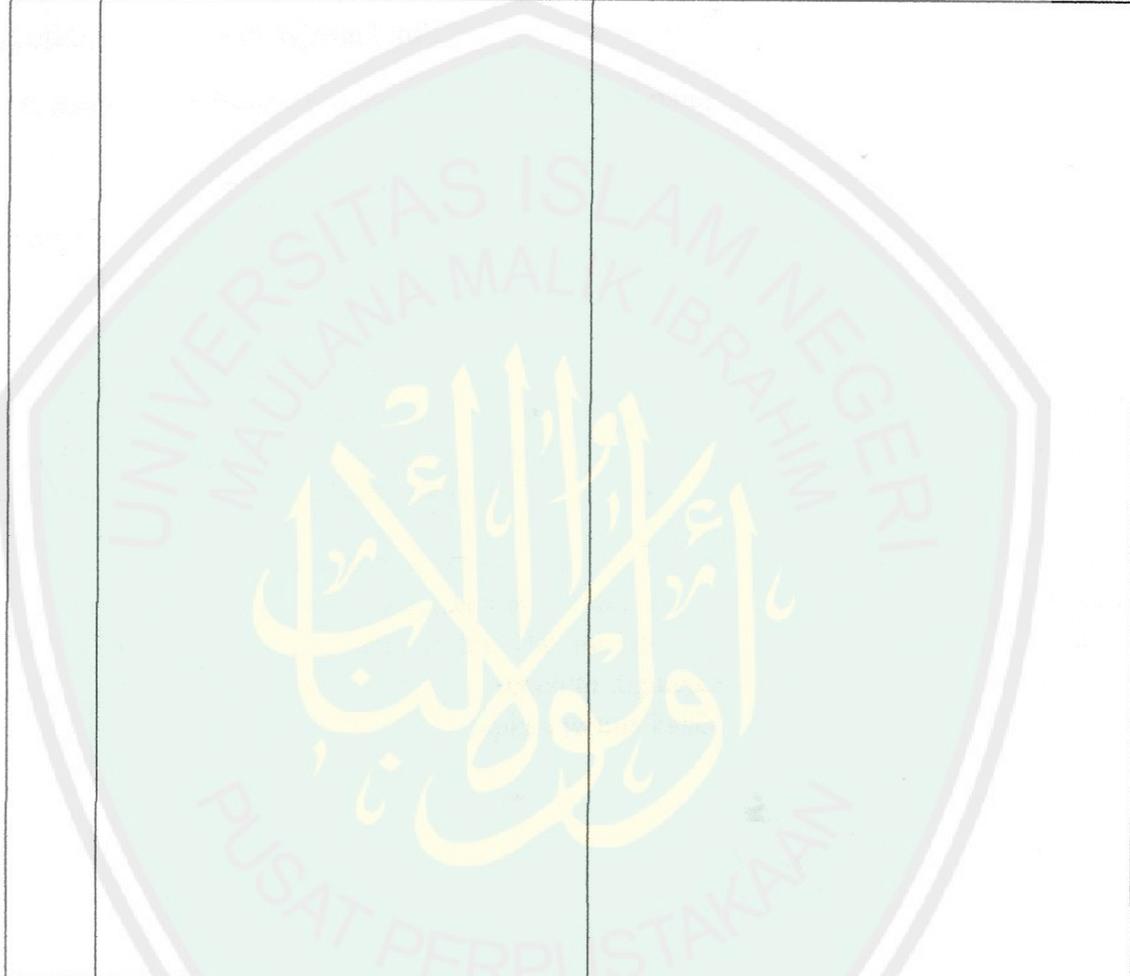
No.	Keterangan	Skor
1.	Sangat tidak (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	1
2.	Kurang (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	2
3.	Tepat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	3
4.	Sangat (tepat, sesuai, jelas, menarik, mudah, mampu, serasi).	4

No	Variabel media pembelajaran fiqih berbasis game edukasi	Skor			
		4	3	2	1
A.	Aspek Kebenaran				
	1.Kesesuaian soal dengan materi.		✓		
	2.Kesesuaian konsep dengan konsep yang dikemukakan para ahli Fiqih.	✓			
	3.Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar.	✓			
B.	Aspek Keluasan dan Kedalaman Konsep				
	4.Kesesuaian soal dengan taraf berpikir peserta didik.		✓		
	5.Kesesuaian bentuk soal dengan materi	✓			
	6.Kesesuaian proporsi materi dalam soal.	✓			
	7.Kesesuaian daya ukur soal terhadap penguasaan materi		✓		
C.	Sistematika Penyajian				
	8.Kesesuaian susunan kalimat dengan ketentuan EYD.		✓		
	9. Penggunaan bahasa yang tidak menimbulkan penafsiran ganda.			✓	
	10. Penggunaan bahasa yang komunikatif		✓		

D.	Keterlaksanaan			
	11. Membantu proses belajar mandiri peserta didik		✓	
	12. Tingkat efisiensi		✓	
	13. Pengarahan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.	✓		
	14. Membantu tingkat pemahaman peserta didik		✓	
	15. Penyajian materi	✓		
	16. Penyajian soal	✓		
	17. Penyajian game edukasi		✓	
	18. Penyajian materi dan game secara berurutan		✓	
E.	Aspek Tampilan			
	19. Tata letak gambar		✓	
	20. Tata warna gambar		✓	
	21. Tampilan huruf		✓	
	22. Tampilan gambar		✓	
	23. Tampilan Animasi			✓
	24. Tingkat Interaktifitas		✓	
F.	Aspek Kemudahan Penggunaan			
	25. Kemudahan pengoperasian		✓	
	26. Kepraktisan dalam penggunaan untuk belajar mandiri		✓	
	27. Fleksibelitas		✓	

Catatan Validator:

LEMBAR SARAN
PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN FIQIH BERBASIS GAME
EDUKASI PADA SISWA KELAS I,II DAN III MI AL-HIDAYAT PAKIS
MALANG

No.	Sub Indikator	Masukan/Saran
		

Malang, 2016

NIP.

**DATA HASIL PENILAIAN ANGKET VALIDASI DAN PROFIL PRAKTISI
PEMBELAJARAN**



DAFTAR NAMA SISWA KELOMPOK EKSPERIMEN DAN KELOMPOK KONTROL

Daftar Nama Siswa Kelas I-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas I-B (Kelompok Kontrol)

No.	Nama Siswa	No.	Nama Siswa
1.	Afandi Saputra	1.	Ahmad Kafa Al Muzakki
2.	Aisyah Arik Khumairoh	2.	Chania Melayu
3.	Allifi Azkal Azkiya	3.	Dewi Nurul Azizah
4.	Ana Surayatul Aisyah	4.	Fitriatul Khasanah
5.	Azrina Kamila	5.	Ganesa Widomurti
6.	Chici Maura Analitha	6.	Hafizah Maulidatul Hasanah
7.	Daffa Irsyad Zaidan	7.	Hafizzah Al-Zahrah
8.	Esya Galih Pratama	8.	Isro'ul Ilmi
9.	Fauziyah Kamila Eka Putri	9.	Keyla Aleysia Fajarina
10.	Habib Daman Huri	10.	M. Ilham Hidayatullah
11.	M. Fadhel Azizi	11.	M. Raffi Andika Pratama
12.	M. Maulana Danang P	12.	Raychanin Athea Mifzal
13.	Nurul Azkiya Basori	13.	Rehan Prastiyan
14.	Vista Andira Aura Putri	14.	Yani Rizki Ramadhan
15.	Zulfadina Nadzifah	15.	Yanuar Rachmat Setiawan

Daftar Nama Siswa Kelas II-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas II-B (Kelompok Kontrol)

No.	Nama Siswa	No.	Nama Siswa
1.	Achmad Syarifudin Fikry	1.	Agil Nanda Arifqi
2.	A. Abiyyu Hariyasha	2.	Ahmad Rosihan
3.	Hanin Nuri 'Zzah	3.	Ahnaf Fayyadh Ataya F
4.	Kirana Naila Izza	4.	Arik Dian Pratama
5.	Melanie Nafisatuz Zahra	5.	Aurel Delicia Khalfani A. H
6.	M. Alif Maulana	6.	Feri Ardiansyah
7.	M. Iba Nurhuda	7.	Izzatun Nahdia
8.	Muthiya Ramadhani	8.	Maisya Nurhidayah
9.	Nabila Jauharotur R	9.	M. Fajrul Falah
10.	Nayla Yusro	10.	M. Agil Ba`Agil
11.	Nailis Saadah Fiddaroini	11.	M. Wafi Ridho Salman
12.	Surya Sifau Nidom	12.	Mustika Sekar Kusuma N
13.	Tsabitah Zulfa Naila	13.	Nadia Zahrotul Ashfiya'
14.	Zahrotul Mauludyah	14.	Revano Ryhandika Afandi
15.	Zivananta Gusti A	15.	Riski Fatma

Daftar Nama Siswa Kelas III-A (Kelompok Eksperimen) dan Kelas III-B (Kelompok Kontrol)

No.	Nama Siswa	No.	Nama Siswa
1.	Achmad Maulana	1.	Achmad Fariz Ardiansyah
2.	A. Nabil Roudhoha Anwar	2.	Alvin Wahyu Wijaya
3.	Andhini Bintang Ayu L	3.	Amelia Ananda Ramadhani
4.	Anggia Putri Ramadhani	4.	Dewi Fitriatus Sa'diyah
5.	Martawana Bima Cahya P	5.	Dheemas Firendra A. A
6.	Miranda Indah Riftanti	6.	Eka Dini Fauziyah
7.	M. Pujangga Firmansyah	7.	M Thoriq Ziyad Al Fayyad
8.	M. Roikhan Isbad	8.	M. Chamdan Na'im
9.	M. Adi Ifan Aziz	9.	M. Ridho Habibi
10.	M. Ekky Rhemadani	10.	M. Abi Abdillah
11.	M. Aufa Mumtaza	11.	M. Dicky Ardiansah
12.	M. Zariel Al-Mashadani	12.	M. Rizki Ardiansyah
13.	Qurrotu Aini	13.	Nafisa Aulia Fatin
14.	Rifan Dwi Antoni	14.	Saidatul Kholidiya
15.	Zaki Maulana Ramadhani	15.	Zaskia Nur Aini



SOAL *PRE-TEST* DAN *POST TEST* FIQIH KELAS I, II DAN III MI

Mata Pelajaran : Fiqih
Kelas : I (Satu)

Nama :
Hari / tanggal :

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c, yang di depan jawaban yang tepat!

- Bersuci dengan air yang bersih sebelum salat disebut
a. Tayamum b. Wudhu c. Istinja
- Menghilangkan hadas kexil dengan
a. Wudhu b. Mandi d. mencuci muka
- Diantara syarat sah wudhu adalah
a. Laki-laki b. Perempuan c. Beragama Islam
- Hal-hal yang harus dilakukan dalam wudhu disebut
a. Rukun b. sunah c. Kebiasaan
- Rukun wudhu ada...
a. 4 b. 5 c. 6
- Rukun wudhu yang pertama adalah
a. Niat b. Mencuci tangan c. Berkumur
- Wudhu harus menggunakan
a. Air suci tidak mensucikan b. Air suci mensucikan

Air keruhh

- Contoh air suci yang tidak mensucikan adalah
a. Air es b. Air sungai c. Air teh
- Membasuh dua tangan saat wudhu sampai
a. Lutut b. Mata kaki c. Ketiak
- Membasuh dua kaki saat wudhu sampai ke
a. Lutut b. Mata kaki c. Paha
- Yang termasuk sunnah wudu adalah
a. Membasuh muka b. Membasuh tangan c. Membasuh telinga
- Berwudu harus disesuaikan dengan
a. Ajaran nabi b. Keinginan sendiri c. Perintah orang tua
- Pingsan setelah wudu maka wudunya
a. Sah b. Batal c. Tidak apa-apa
- Dalam wudu disunahkan membasuh anggota wudu sebanyak
a. Satu kaki b. Dua kaki c. Tiga kali
- Wudu menjadikarena bersentuhan antara laki-laki dan perempuan yang bukan muhrim
a. Sah b. Batal c. Boleh salat

II. Jawablah pertanyaan berikut dengan benar!

- Apa yang kamu lakukan jika hendak mengerjakan salat?
- Ada berapa rukun wudu, sebutkan?
- Sebutkan hal-hal yang membatalkan wudu?
- Apa saja yang termasuk sunah wudu?
- Mengapa kita harus wudu sebelum salat?

Mata Pelajaran : Fiqih

Nama :

Kelas : II (dua)

Hari / tanggal :

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, atau c, yang di depan jawaban yang tepat!

1. Adzan artinya...
 - a. Latihan
 - b. Pemberitahuan
 - c. Doa
 - d. Masjid
2. Ketika mendengarkan adzan, maka kita hendaknya mengerjakan...
 - a. Zakat
 - b. Haji
 - c. Salat
 - d. Puasa
3. Orang yang melakukan adzan disebut dengan..
 - a. Imam
 - b. Makmum
 - c. Amil
 - d. Muadzin
4. Iqamah dibaca sebagai tanda bahwa salat segera...
 - a. dibubarkan
 - b. ditunda
 - c. dimulai
 - d. Diakhiri
5. Orang yang mendengarkan adzan disunnahkan untuk....muadzin
 - a. Melihat
 - b. Menjawab
 - c. mengingatkan
 - d. Mendoakan
6. Berikut ini yang termasuk rukun salat adalah...
 - a. Islam
 - b. Niat
 - c. baligh
 - d. Berdoa
7. Membaca surah Al-fatihah termasuk ...salat.
 - a. Syarat
 - b. Rukun
 - c. sunnah
 - d. Makruh
8. Berikut ini yang termasuk sunah salat yaitu...
 - a. Membaca Al-fatihah
 - b. Membaca doa iftitah
 - c. membaca tasbih
 - d. Membaca takbir
9. Niat termasuk...
 - a. Rukun salat
 - b. Sunah salat
 - c. urutan salat
 - d. Bacaan salat
10. Jumlah rakaat salat ashar ada...
 - a. 2
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
11. Bacaan bangun dari rukuk (i'tidal) adalah...
 - a. Sami'allahu liman hamidah
 - b. Allahu akbar
 - c. Malikiyaumiddin
 - d. Subhanallah
12. Allahu akbar artinya...
 - a. Allah Maha Esa
 - b. Allah Maha besar
 - c. Allah Maha Mendengar
 - d. Allah maha mendengar
13. setelah rukuk, kita melakukan...
 - a. iktidal
 - b. Sujud
 - c. tahiat
 - d. Duduk
14. Hukum salat lima waktu adalah...
 - a. wajib
 - b. Sunnah
 - c. mubah
 - d. Makruh
15. Arti salat menurut bahasa arab adalah berdoa kepada...
 - a. nabi
 - b. Allah
 - c. Malaikat
 - d. Rasulullah

II. Isilah titik dibawah ini dengan benar dan tepat!

1. Salat merupakan tiang...
2. Apa hukumnya salat lima waktu...

3. Salat diakhiri dengan membaca...
4. Salat magrib jumlahnya ada...
5. Salat yang dikerjakan di pagi hari ialah salat...



DAFTAR SISWA KELAS IA MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG

Nama Wali Kelas : Binti Masruroh, S. PdI
 Kelas : IA MI Al-Hidayat
 Mata Pelajaran : FIQIH

No.	Nama Siswa	Peringkat	Pretest	Posttest
1	Afandi Saputra	10	71	77
2	Ahmad Syazdili Ilham	24	78	64
3	Aida Zumrothul Amalia	2	81	86
4	Aisyah Arik Khumairoh	5	68	90
5	Aldan Refandi Ahmad Kurniawan	32	10	13
6	Allifi Azkal Azkiya	17	61	72
7	Ana Surayatul Aisyah	3	84	90
8	Andin Ayuning Mutiara	7	80	79
9	Azahra Nur Haliza	1	90	86
10	Azrina Kamila	13	53	76
11	Bima Kurniawan Rizky	29	14	35
12	Chici Maura Analitha	20	58	72
13	Daffa Irsyad Zaidan	12	65	86
14	Esya Galih Pratama	14	68	79
15	Fauziah Kamila Eka Putri	15	45	72
16	Habib Daman Huri	18	45	83
17	Lutfiana Liddia Sari	6	84	83
18	M Fadhel Azizi	8	84	90
19	M. Hudan Dava Pratama	25	64	34
20	M.Fachmi Fachrudin	23	66	35
21	M.Habib Ilham Asroril	11	77	76
22	Mochammad Fatkhul Ilmi	9	86	83
23	Mohammad Maulana Danang Prayogi	21	74	74
24	Muhammad Febrian Fahri	30	25	41
25	Muhammad Irbakhul Hildan	31	14	28
26	Muhammad Taufiqi Ubaidillah	27	28	47
27	Nurul Azkiya Basori	4	84	97
28	Riskia Atlea Fasa Artera	19	52	66
29	Satrio Wicaksono	26	46	21
30	Tri Achmad Efendi	22	41	54
31	Vista Andira Aura Putri	15	68	77
32	Yuvida Aish Sabrina	28	33	26
33	Zulfadina Nadzifah	21	74	77

DAFTAR SISWA KELAS IB MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG

Nama Wali Kelas : Luluk Fauziah, S. Ag
 Kelas : IB MI Al-Hidayat
 Mata Pelajaran : Fiqih

No.	Nama Siswa	Peringkat	Pretest	Posttest
1	Ahmad Kafa Al Muzakki	18	74	86
2	Bramono Tampan Setiawan	9	77	79
3	Chania Melayu	25	60	73
4	Dewi Nurul Azizah	7	63	77
5	Fauz Rahul Adhim	4	80	84
6	Fitriatul Khasanah	21	62	74
7	Ganesa Widomurti	11	70	73
8	Hafidzah Putri Cahaya	13	75	76
9	Hafizah Maulidatul Hasanah	24	53	73
10	Hafizzah Al-Zahrah	23	57	73
11	Hanin Wulida Annihaya	6	77	73
12	Ibrahim Raditya Adzaniar Putra Pratama	1	81	87
13	Isro'ul Ilmi	19	61	77
14	Kevin Putra Hermansyah	31	53	25
15	Keyla Aleysia Fajarina	28	50	82
16	Labieb Alwan Maulana	29	60	57
17	Meizah Putra Prasetyo	30	83	62
18	Moch Melvin Ridho Ardiyansyah	14	78	80
19	Moch. Azka Ahsanul Kirom	2	76	93
20	Moh.Fadhilah Saifulloh Yusuf	33	70	46
21	Moh.Hizbul Maulana	15	84	64
22	Muhammad Fahdan Sakti Assabil	17	84	61
23	Muhammad Ilham Hidayatullah	10	71	74
24	Muhammad Qitfirunnidzhom	20	79	87
25	Muhammad Raffi Andika Pratama	34	42	7
26	Mutia Ayu Khumairoh	5	86	80
27	Naura Zarifah Ula	32	68	43
28	Raden Mas Pangeran Khaidir Faletahan Al Ghofar	8	81	75
29	Rasya Adiansyah Saputra	12	84	72
30	Raychanin Athea Mifzal	16	66	68
31	Rehan Prastiyan	22	61	75
32	Siti Aisyah	3	82	84
33	Yani Rizki Ramadhan	26	67	70
34	Yanuar Rachmat Setiawan	27	47	70

DAFTAR SISWA KELAS IC MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG

Nama Wali Kelas : Muslimatul Faiqoh, S. PdI

Kelas : IC MI Al-Hidayat

Mata Pelajaran : FIQIH

No.	Nama Siswa	Peringkat	Pretest	Posttest
1	Achmad Zusman	28	28	47
2	Adinda Surya Cahyania	18	59	72
3	Aghnina Zahwa	3	84	87
4	Ahmad Aflah Haya Amantha	6	84	83
5	Al Gion Zaky Fakrullah	2	91	87
6	Amanda Putri Cahya	33	28	27
7	Amira Shafa Azzahra	11	64	70
8	Azzahra Adelia Putri	15	70	73
9	Carissa Imel Varenza	16	70	82
10	Charisa Putri Zahwarani	4	78	97
11	Danish Adwa Ramadhani	19	77	70
12	Denis Septian Ramadhani	27	67	67
13	Fatimah Agil Ba'agil	30	43	37
14	Feby Annisa Azzahro	5	67	85
15	Moh Ridho Ilhami	29	43	77
16	Muhamad Nur Hidayatullah	31	50	70
17	Muhammad Kholis Asas Firosi	22	72	87
18	M. Zian Ramadhan	25	72	73
19	Narendra Veda Putra Arifin	10	65	90
20	Naufal Wildan Firdaus	7	65	93
21	Nazwa Putri Khairunika	21	47	60
22	Putri Azizatur Rohmah	8	78	80
23	Rajwa Mirda Fairus Salma	32	38	30
24	Ridho Akbar Nugroho	12	71	90
25	Sabila Al Karimah	14	61	87
26	Sakha Adinata Prawira	13	45	80
27	Salwa Maghfiroh Maulani	24	63	60
28	Syafa Azzahro	23	63	60
29	Taqy Syathir Syathibi	1	80	93
30	Yazid Tegar Hanafi	17	80	63
31	Yofa Setya Negari	9	54	77
32	Yusuf Arafat	26	41	63
33	Zahwa Rinda Azura	20	48	63

DAFTAR SISWA KELAS IIA MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG

Nama Wali Kelas : Ruulu'ifah, S. PdI
 Kelas : IIA MI Al-Hidayat
 Mata Pelajaran : FIQIH

No.	Nama Siswa	Peringkat	Pretest	Posttest
1	Abyan Nafis Ardi	24	63	80
2	Achmad Adnilfirdan Albanna	21	70	90
3	Achmad Syarifudin Fikry	4	84	83
4	Achmad Yusuf Mauladani	13	83	76
5	Adista Setya Wijayanti	26	73	69
6	Ahmad Abiyyu Hariyasha	16	70	93
7	Alief Firdaus Maulana	27	83	53
8	Alivio Dofi Ismail	6	86	93
9	Fara Disha Faisa Sandria	9	80	87
10	Hanin Nuri 'Zzah	2	93	90
11	Iqma Al Qurota A'yun	10	83	93
12	Kirana Naila Izza	1	97	100
13	Lailatul Magfiroh	7	90	90
14	M. Zitna Kaisya Amanulloh	8	70	86
15	Marcell Imeraldi Wiyono	22	80	83
16	Maulana Fachri Akbar	25	70	73
17	Melanie Nafisatuz Zahra	19	74	90
18	Moch. Alif Maulana	31	36	26
19	Moch.Iba Nurhuda	32	20	33
20	Moh. Fajar Beny Setiawan	20	80	70
21	Muhammad Abit Mustofa	12	83	73
22	Muthiya Ramadhani	5	87	86
23	Nabila Jauharotur Rohmah	29	49	50
24	Nayla Yusro	3	87	98
25	Nailis Saadah Fiddaroini	15	77	80
26	Nailur Rohmatul Jamilah	11	70	83
27	Nazala Aulia Fithrotur Rohmah	14	73	90
28	Surya Sifaun Nidom	30	36	27
29	Syahda Naura Fadililah	23	80	79
30	Tsabitah Zulfa Naila	17	80	73
31	Zahrotul Mauludyah	28	60	53
32	Zivananta Gusti Adiecwara	18	86	77

DAFTAR SISWA KELAS IIB MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG

Nama Wali Kelas : As Ifah, S. Pd
 Kelas : IIB MI Al-Hidayat
 Mata Pelajaran : FIQIH

No.	Nama Siswa	Peringkat	Pretest	Posttest
1	Abdul Fatah	11	70	87
2	Achmad Khusni Hamami	26	66	39
3	Achmmad Iwan Darmansyah	9	80	90
4	Agil Nanda Arifqi	17	57	70
5	Ahmad Rosihan	3	83	90
6	Ahnaf Fayyadh Ataya Firdaus	2	74	97
7	Annisa Qurrota A'yun	23	73	69
8	Arik Dian Pratama	31	27	36
9	Aurel Delicia Khalfani Azka Hermanto	5	90	100
10	Caava Hamdana Ahmad	27	40	49
11	Chelsea Oktavia Gadis Pratiwi	24	60	66
12	Devina Oktavia Aryanti	21	54	90
13	El Zamara Bilqis Anna Zilli	12	73	80
14	Feri Ardiansyah	30	66	16
15	Izzatun Nahdia	19	70	66
16	M.Sultan Jaka Nasrullah	25	60	73
17	Maisya Nurhidayah	1	94	100
18	Meilan Salsa Hariyana	8	83	100
19	Mochamad Syukron	22	60	76
20	Moh. Fadhil Sah	20	69	90
21	Moh. Fajrul Falah	15	66	74
22	Muhammad Agil Ba`Agil	18	60	90
23	Muhammad Arkaan Faiqiali	7	87	97
24	Muhammad Wafi Ridho Salman	29	50	50
25	Mukhamad Maulana Arya Putra	13	73	80
26	Mustika Sekar Kusuma Ningrum	28	33	53
27	Nacita Saverio Pradianta	10	70	86
28	Nadia Zahrotul Ashfiya'	4	87	97
29	Nazhira Islamiy Az Zahra Usman	14	77	80
30	Revano Ryhandika Afandi	16	70	86
31	Riski Fatma	32	23	23
32	Sharira Putri Faiza Azzahra	6	74	90

DAFTAR SISWA KELAS IIIA MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG

Nama Wali Kelas : Kusen, A. MA
Kelas : IIIA MI Al-Hidayat
Mata Pelajaran : FIQIH

No.	Nama Siswa	Peringkat	Pretest	Posttest
1	Achmad Maulana	26	27	61
2	Achmad Muzaiyin	19	32	59
3	Ahmad Andre Ardiansyah	29	37	50
4	Ahmad Nabil Roudhafa Anwar	18	36	64
5	Akbar Arfiyan Akhmad	16	30	60
6	Andhini Bintang Ayu Lestari	5	49	81
7	Anggia Putri Ramadhani	27	28	61
8	Nabila Fatimatuz Zahro	25	16	55
9	Danesha Aulia Ardiansyah	4	57	56
10	Farel Adi Firansah	12	50	59
11	Firli Nuri Maulida	22	57	59
12	Gusti Gibran Avattar	13	63	60
13	Istiq Farin Syefa Aulia F	9	61	59
14	Lutfania Aprilianti	15	55	59
15	M.Rizki Maulana Saputra	24	29	60
16	Martawana Bima Cahya Putri	2	75	87
17	Miranda Indah Riftanti	21	57	64
18	Moch Pujangga Firmansyah	14	57	64
19	Mochamad Roikhan Isbad	17	47	67
20	Moh. Adi Ifan Aziz	8	57	72
21	Muhamad Ekky Rhemadani	1	86	87
22	Muhammad Aufa Mumtaza	7	57	64
23	Muhammad Zariel Al - Mashadani	10	66	66
24	Nabila Ramadhani Hidajat	23	50	57
25	Nazhafira Chelsea Yasmin	6	72	67
26	Qurrotu Aini	3	77	87
27	Rifan Dwi Antoni	11	63	70
28	Zahra Zaimatus Ramadhani	28	57	57
29	Zaki Maulana Ramadhani	20	50	65

DAFTAR SISWA KELAS IIIB MI AL-HIDAYAT PAKIS MALANG

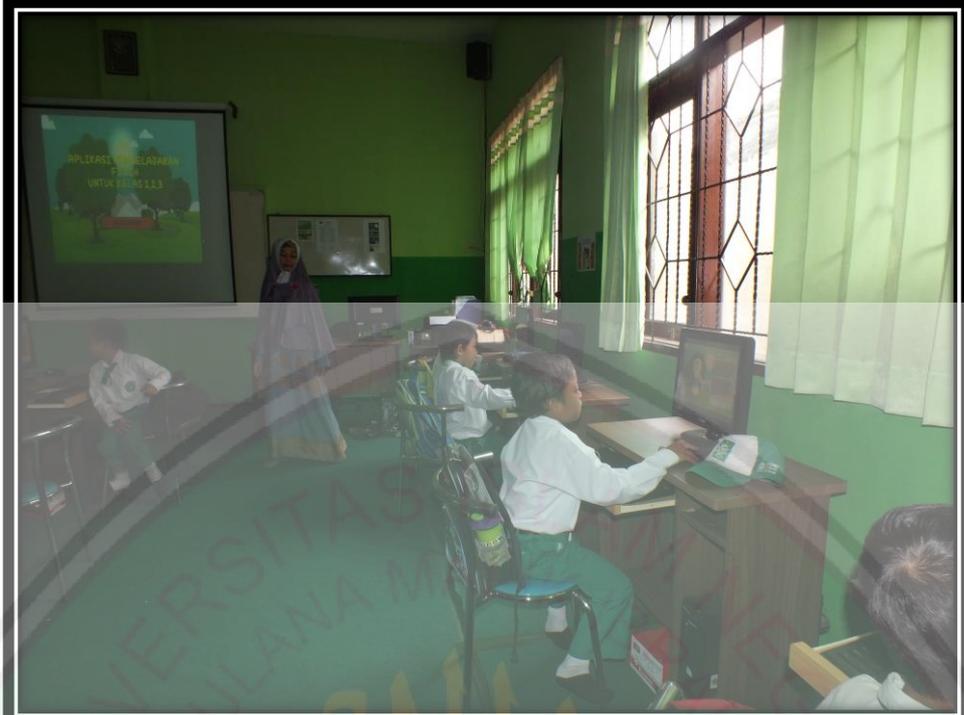
Nama Wali Kelas : Kusen, A. MA
Kelas : IIIB MI Al-Hidayat
Mata Pelajaran : Fiqih

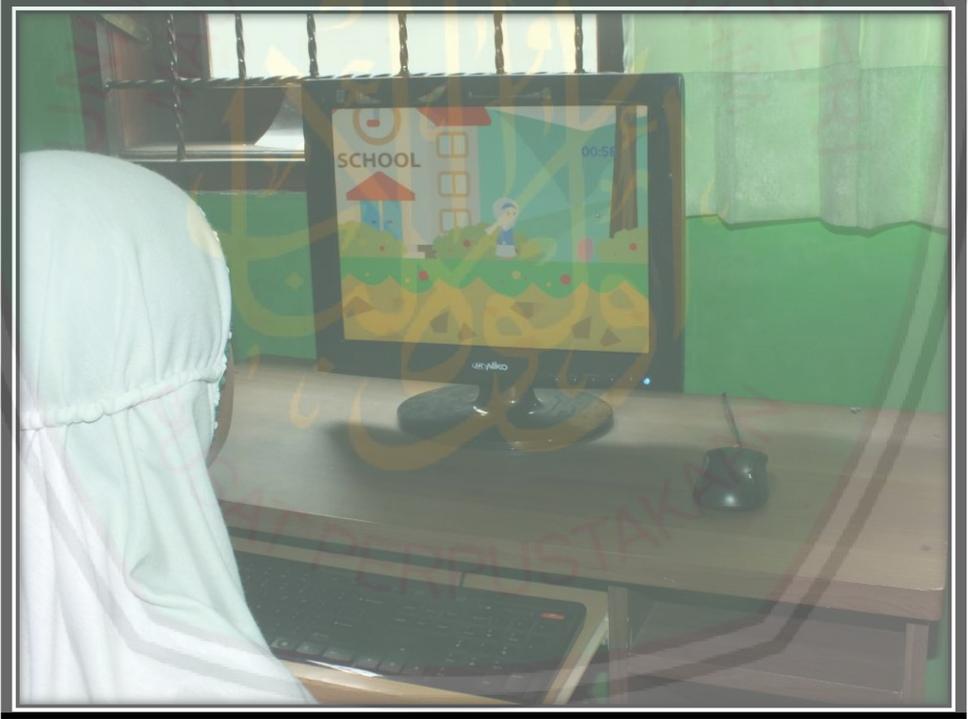
No.	Nama Siswa	Peringkat	pretest	Posttest
1	Achmad Fariz Ardiansyah	23	57	57
2	Achmad Maulana Havis Al Farizi	17	59	59
3	Akhsan Khuluki Sidiq	22	54	57
4	Alviko Rahmat Dani	7	60	81
5	Alvin Wahyu Wijaya	26	48	57
6	Amelia Ananda Ramadhani	12	56	64
7	Amila Azka Zukhrufa	21	57	66
8	Dewi Fitriatus Sa'diyah	15	57	59
9	Dheemas Firendra Ahsana Ahmad	4	67	72
10	Eka Dini Fauziah	2	65	70
11	Karina Maulidia Antika Putri	9	57	71
12	Moch Thoriq Ziyad Al Fayyad	16	66	76
13	Moch. Divkey Fahdly Wirathma	6	68	80
14	Mochammad Chamdan Na'im	1	78	94
15	Moh. Ridho Habibi	25	50	57
16	Mufidatun Ananda Masfufah	10	60	67
17	Muhammad Abi Abdillah	3	73	81
18	Muhammad Alfin Syifaul Akmal	11	57	78
19	Muhammad Dicky Ardiansah	27	57	57
20	Muhammad Rizki Ardiansyah	24	60	50
21	Nafisa Aulia Fatin	13	62	61
22	Nayla Azzura	8	67	76
23	Rahma Diva Safa Arvilia	20	59	65
24	Saidatul Kholidiya	14	62	62
25	Yofi Hermawan	19	57	67
26	Yulfika Ramadhani	18	62	64
27	Zaskia Nur Aini	5	71	75

GEDUNG SEKOLAH MI AL-HIDAYAT TAHUN 2016/2017



FOTO HASIL PENELITIAN LAPANGAN DI LAB KOMPUTER







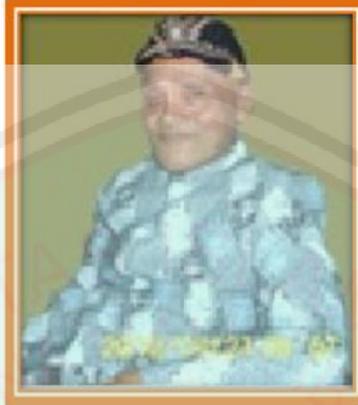


BIOGRAFI GURU MI AL-HIDAYAT BUNUT WETAN PAKIS MALANG



No	: 1
NUPTK	: 7160747649200033
Nama	: Samsulibat,S.Pd
Tempat/Tgl Lahir	: Malang/28-08-1969
Jabatan	: Kepala Madrasah
Status	: Guru Tetap Yayasan
Alamat	: Tirtomoyo-Pakis
No Telephon	: 08123307246

GURU STUDI FIQIH KELAS IIIA DAN IIIB TAHUN 2016/2017



No	: 3
NUPTK	: 1447731631200003
Nama	: Kusen,A.Ma
Tempat/Tgl Lahir	: Kediri/15-11-1953
Jabatan	: Guru Bahasa Jawa
Status	: Guru Tetap Yayasan
Alamat	: Bunut Wetan-Pakis
No Telphon	: 085102947200

GURU STUDI FIQIH KELAS IA TAHUN 2016/2017



No	: 9
NUPTK	: 7947751653300012
Nama	: Luluk Fauziyah, S.Ag
Tempat/Tgl Lahir	: Malang/ 15-06-1973
Jabatan	: Guru Kelas
Status	: Guru Tetap Yayasan
Alamat	: Bunut Wetan-Pakis
No Telephon	: 082335403923

GURU STUDI FIQIH KELAS IB TAHUN 2016/2017



No	: 12
NUPTK	: 1247759659300003
Nama	: Muslimatul Faiqoh, S.Pd I
Tempat/Tgl Lahir	: Malang/15-09-1981
Jabatan	: Guru Kelas
Status	: Guru DPK Kemenag
Alamat	: Sumberkradenan-Pakis
No Telephon	: 081252629718

GURU STUDI FIQIH KELAS IIB TAHUN 2016/2017



A portrait of a woman wearing a light-colored hijab and a matching top, set against a blue background. The portrait is framed by a decorative border.

No	: 7
NUPTK	: 9562745648300013
Nama	: Ruulu'ifah, S.Pd I
Tempat/Tgl Lahir	: Malang/30-12-1967
Jabatan	: Guru Kelas
Status	: Guru Tetap Yayasan
Alamat	: Bunut Wetan-Pakis
No Telephon	: 085105820808

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Wiwit Agustin Parnadi Kartiwi
TTL : Malang, 10 Agustus 1991
Alamat : Dsn. Tanjung Banjararum Rt 02 Rw 09 Singosari
Malang
Email : wiwitagustinpk@gmail.com
Telp. : 085785646471

- **Jenjang Pendidikan:**

- a. Pendidikan Formal**

1. TK. Al-Koiriyah Muslimat 24 Singosari Malang Tahun Pelajaran 1996/1997.
2. MI Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang Tahun Pelajaran 2002/2003.
3. MTs Mambaul Ulum Tirtomoyo Pakis Malang Tahun Pelajaran 2005/2006.
4. Madrasah Aliyah Negeri Malang 1 Tahun Pelajaran 2008/2009.
5. S1 Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan/PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2010 s/d sekarang.

- b. Pendidikan Non Formal**

1. EEC'88 English Course (Reliable And Accurate Method) Tahun 2010
2. Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

- **Kegiatan Pelatihan dan Seminar:**

1. Peserta Dalam Orientasi Pembinaan Kepramukaan PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah) Semester Genap Tahun Akademik 2011-2012 Gudup Kota Malang 04.335-04.336 Pangkalan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Mei-Juni 2012.
2. Peserta Program Disseminasi Pembinaan Al-Qur'an yang dilaksanakan 1-29 November 2013 di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Peserta Workshop Penguatan Metodologi Penelitian Dengan Tema " Pendekatan Tematik Integratif dan Implikasinya pada Desain Penelitian Skripsi yang diselenggarakan oleh Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang .

4. Peserta pada Training ESQ (A Preview By Leadership Center Malang) Tanggal 22 Desember 2010 di Gedung Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
5. Peserta Pelatihan Kepemimpinan Keorganisasian yang dilaksanakan oleh Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (HMJ-PGMI) pada tanggal 24-26 September 2010.
6. Peserta Pelatihan Manasik Haji yang diselenggarakan oleh Ma'had Sunan Ampel Al-Ali Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
7. Peserta Orientasi Pengenalan Akademik dengan tema "Reorientasi Pendidikan Menuju Generasi Ulul Albab" di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang Pada Tanggal 17-20 Agustus 2010.
8. Peserta Dalam acara "Kuliah Tamu" OPAK 2010 Fakultas Tarbiyah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang dengan tema: Membangun Jiwa Pendidik yang Ulul Albab.

