

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AL-QUR'AN HADIS BERBASIS GAME

DI MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN PASURUAN

TESIS

OLEH

**SAIDATUR ROFIAH
NIM 14760021**



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2016

PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AL-QUR'AN HADIS BERBASIS GAME

DI MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN PASURUAN

TESIS

OLEH

**SAIDATUR ROFIAH
NIM 14760021**



PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2016



PENGEMBANGAN BAHAN AJAR AL-QUR'AN HADIS BERBASIS GAME

DI MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN PASURUAN

Diajukan Kepada Program Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
Untuk Memenuhi Beban Studi Pada
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Pada Semester Ganjil Tahun Akademik 2016/2017

OLEH

SAIDATUR ROFIAH
NIM 14760021

PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2016

Lembar Persetujuan Ujian Tesis dari Pembimbing

Tesis dengan judul Pengembangan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji.

Malang,

Pembimbing I

(Dr.Hj.Sulalah, M.Ag)
NIP.196511121994032002

Malang,

Pembimbing II

(Dr.M.Faisal,M.T)
NIP.19740510200511007

Malang,

Mengetahui,

Ketua Jurusan Program Magister

(Dr.H.Suaib H.Muhammad, M.Ag)
NIP.1957112311986031028

Lembar Pengesahan

Tesis dengan judul Pengembangan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 8 September 2016

Dewan Penguji,


Dr. Sri Harini, M.Si
NIP. 19731014 200112 2002

Ketua


Dr. H. Agus Maimun, M.Pd
NIP. 19650817 199803 1003

Penguji Utama


Dr. Hj. Sulalah, M.Ag
NIP. 19651112 199403 2002

Anggota


Dr. M. Faisal, MT
NIP. 1940510 200501 1007

Anggota

Mengetahui,
Direktur Pascasarjana,


Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I
NIP. 19651231 198303 1032



SURAT PERNYATAAN ORISINILITAS PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Saidatur Rofiah, S.PdI
Nim : 14670021
Program Studi : Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Penelitian : Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis
Berbasis *Game* di Mi Ma'arif Nu Nogosari Pandaan
Pasuruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau 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 di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Batu, 16 November 2016

Hormat saya,



Saidatur Rofiah, S.PdI

NIM.14760021

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah, penulis ucapkan atas limpahan rahmat dan bimbingan Allah SWT, tesis yang berjudul “Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur’an Hadis Berbasis *Game* Di MI Ma’arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan” dapat terselesaikan dengan baik semoga ada guna dan manfaatnya. Sholawat serta salam semoga tetap terlimpahnya kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang telah membimbing manusia ke arah kebenaran dan kebaikan.

Banyak pihak yang membantu dalam menyelesaikan tesis ini. Untuk itu penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya dengan ucapan *jazakumullah ahsanul jasa’* khususnya kepada :

1. Rektor UIN Malang, Bapak Prof. Dr. H. Mudjia Raharjo, M.Si dan para Pembantu Rektor.
2. Direktur Program Pascasarjana UIN Batu, Bapak Prof. Dr.H. Baharuddin, M.Pd atas segala layanan dan fasilitas yang telah diberikan selama penulis menempuh studi.
3. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Bapak Dr. H.Suaib H. Muhammad, M.Ag, atas motivasi, koreksi dan kemudahan pelayanan selama studi.
4. Dosen pembimbing I, Ibu Dr. Hj. Sulalah, M.Ag atas bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
5. Dosen pembimbing II, Bapak Dr. M. Faisal, M.T atas bimbingan, saran, kritik, dan koreksinya dalam penulisan tesis.
6. Semua staff pengajar atau dosen dan semua staff TU Program Pascasarjana UIN Batu yang tidak mungkin disebutkan satu persatu yang telah banyak memberikan wawasan keilmuan dan kemudahan-kemudahan selama menyelesaikan studi.
7. Semua sivitas MI Ma’arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan, Khususnya bapak kepala sekolah dan guru serta pegawai TU telah meluangkan waktu untuk memberikan informasi dalam penelitian.

8. Kedua almarhum orang tua, alm.ayahanda Bapak H.M.Suwito dan almh.ibunda Hj. Siti Aisyah, selama hidupnya yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi, bantuan materiil, dan dan do'a sehingga menjadi dorongan dalam menyelesaikan studi, semoga menjadi amal yang diterima di sisi Allah SWT. Amin
9. Kakak kandung saya Nurul Zannah, Susilowati, Miftakhul Jannah, Lailatul Maghfiroh serta para suaminya dan anak-anaknya, yang tidak hentinya memberikan motivasi dan do'a sehingga menjadi dorongan dalam menyelesaikan studi.
10. Ayah dan ibu mertua saya serta suami saya, Muhammad Nur Salim yang selalu memberikan motivasi dan do'a serta perhatian selama studi.
11. Semua keluarga, sahabat (josela) yang selalu menjadi inspirasi dalam menjalani hidup khususnya selama studi.

Batu,

Penulis,

Saidatur Rofiah

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Sampul.....	i
Halaman Judul	iii
Lembar Persetujuan	iv
Lembar Pengesahan.....	v
Lembar Pernyataan	vi
Kata Pengantar	vii
Daftar Isi	ix
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar	xviii
Daftar Lampiran	xix
Motto	xx
Transliterasi	xxi
Persembahan	xxii
Abstrak.....	xxiii

BAB I

PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah..... 1**
- B. Tujuan Penelitian & Pengembangan..... 5**

C. Spesifikasi Produk	6
D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan	7
E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian Pengembangan.....	8
F. Originalitas Penelitian.....	9
G. Definisi Operasional.....	13
H. Sistematika Penulisan.....	15

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik.....	17
1. Bahan Ajar	17
a. Pengertian Bahan Ajar	17
b. Karakteristik Bahan Ajar.....	18
c. Jenis-jenis Bahan Ajar.....	18
2. <i>Game</i>	19
a. Pengertian <i>Game</i>	19
b. Karakteristik <i>Game</i>	20
c. Kriteria <i>Game</i>	21
d. Jenis – jenis <i>Game</i>	23
3. Keefektifan Pembelajaran Al- Qur'an Hadis	29
4. Al Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah	32
a. Pembelajaran Al Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah	32
b. Tujuan pembelajaran Al Qur'an Hadist di	

Madrasah Ibtidaiyah.....	32
c. Ruang lingkup Al Qur'an Hadist di Madrasah Ibtidaiyah	33
d. Media pembelajaran Al Qur'an Hadis	34
e. Al Qur'an dan Hadist tentang materi " <i>Kebersihan</i> "	36
5. Bahan ajar Al Qur'an Hadis Berbasis <i>Game</i>	39
B. Kajian Teori dalam Prespektif Islam	39
1. Pentingnya memahami Al Qur'an Hadis dalam Islam.....	39
2. <i>Game</i> menurut Prespektif Islam.....	41
C. Kerangka Berpikir	43
BAB III	
METODE PENELITIAN	
A. Model Penelitian & Pengembangan.....	44
1. Model Desain Pengembangan.....	45
a. Tahap Analisa (<i>Analyze</i>)	48
b. Tahap Desain (<i>Design</i>).....	48
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>).....	49
d. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	49
e. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	49
2. Prosedur pengembangan	50
a. Tahap Analisis (<i>Analysis</i>)	50
1) Analisis Kebutuhan.....	50
2) Identifikasi Masalah	52

3) Analisis Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis	53
4) Deskripsi Karakteristik Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah pada Pembelajaran Al Qur'an Hadist	53
b. Tahap Desain (<i>Design</i>)	54
1) Tujuan Umum Khusus.....	54
2) Mengembangkan butir tes	55
3) Mengembangkan strategi pembelajaran	56
4) Mengembangkan dan memilih bahan ajar.....	56
c. Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	57
1) Mengembangkan Desain <i>Interface</i> (antar muka)	57
2) Pengembangan Sajian Materi	57
3) Pengemasan Produk.....	58
d. Tahap Implementasi (<i>Implementation</i>)	59
e. Tahap Evaluasi (<i>Evaluation</i>).....	59
3. Uji Coba Produk.....	60
a. Desain Uji Coba	60
b. Subyek Uji Coba	64
4. Jenis Data	66
5. Instrumen Pengumpulan Data	67
6. Teknik Analisis Data.....	73

BAB IV**HASIL PENGEMBANGAN**

A. Hasil Studi Pendahuluan	78
B. Penyajian Data Analisis Uji Coba	79
a. Profil Ahli Materi.....	81
b. Hasil Validasi Ahli Materi	81
c. Profil Ahli Desain/Media Pembelajaran	82
d. Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran.....	83
e. Validasi Ahli Pembelajaran/Guru Kelas I.....	85
f. Uji Coba Kelompok Kecil.....	86
g. Uji Lapangan.....	88
h. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Eksperimen.....	91
i. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kontrol	92
C. Analisis Data	
a. Uji Ahli Materi.....	93
b. Uji Ahli Desain/Media Pembelajaran	95
c. Uji Ahli Pembelajaran/Guru Kelas I.....	98
d. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>)	101
e. Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Evaluation</i>)	107
f. Hasil <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	111
1) Analisis Tahap Awal	111
a) Rata-rata Hitung (<i>mean</i>).....	111

b) Ragam/ Varians.....	111
c) Uji Normalitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	112
d) Uji Homogenitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	112
g. Analisis tahap akhir.....	113
D. Revisi Produk	114
BAB V	
PENUTUP	
A. Kajian Data yang telah Direvisi.....	116
1. Pembahasan Hasil Validasi dan Hasil Angket Siswa Bahan Ajar <i>Game</i>	116
2. Pembahasan Hasil Uji Produk di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan	118
B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut.....	122
DAFTAR PUSTAKA	

DAFTAR TABEL

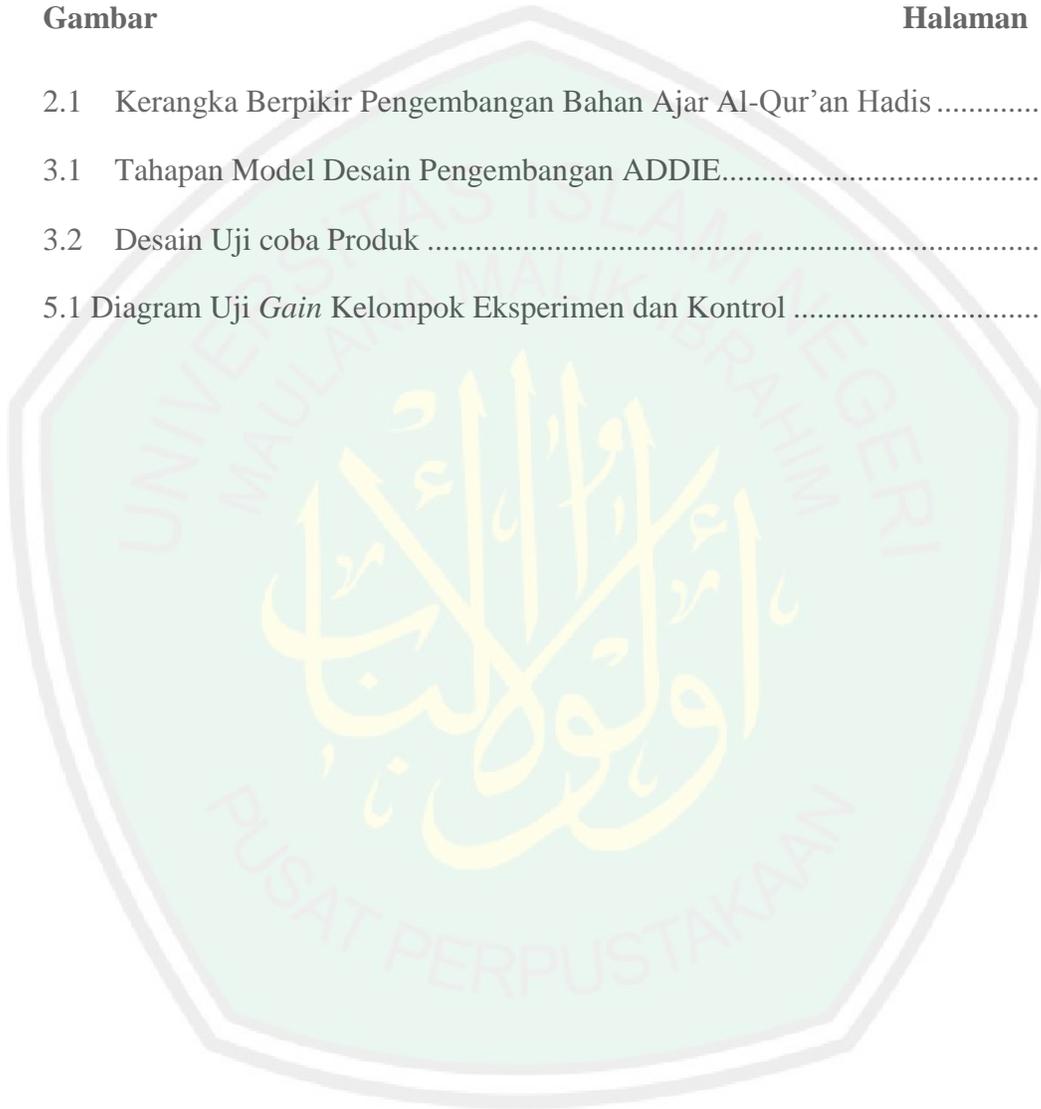
Tabel	Halaman
1.1 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	7
1.2 Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian	11
3.1 Perbedaan Model Pengembangan ADDIE dan Pembelajaran tanpa menggunakan model pengembangan di MI NU Ma'arif Nogosari Pandaan Pasuruan.....	45
3.2 Kelebihan dan Kekurangan Model Pengembangan ADDIE.....	46
3.3 Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	51
3.4 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Materi/Isi	69
3.5 Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Desain	70
3.6 Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis	71
3.7 Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa.....	72
3.8 Kriteria Tingkat Validitas	74
4.1 Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Desain, dan Ahli Pembelajaran Kelas I MI Ma'arif NU Nogoari Pandaan	80
4.2 Kriteria Penskoran Angket Siswa	80

4.3	Profil Ahli Materi.....	81
4.4	Hasil Validasi Ahli Materi	81
4.5	Data Penilaian Kualitatif dan Review Ahli Materi	82
4.6	Profil Ahli Desain/Media Pembelajaran	83
4.7	Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran.....	83
4.8	Data Kualitatif dan Review Ahli Desain.....	84
4.9	Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru Kelas I	85
4.10	Data Kualitatif Ahli Pembelajaran/guru kelas I.....	86
4.11	Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>)	87
4.12	Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>).....	87
4.13	Profil Siswa Uji Coba Lapangan (<i>Field Evaluation</i>).....	89
4.14	Hasil Uji Coba Lapangan (<i>Field Evaluation</i>)	90
4.15	Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas I A (<i>Eksperimen</i>)	91
4.16	Nilai <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Kelas I B (<i>Kontrol</i>).....	92
4.17	Hasil Validasi Ahli Materi	94
4.18	Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran.....	96

4.19 Hasil Uji Ahli Pembelajaran/ Guru Kelas I.....	99
4.20 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (<i>Small Group Evaluation</i>)	103
4.21 Hasil Uji Lapangan (<i>Field Evaluation</i>).....	108
4.22 Rata-rata <i>Pretets-Posttest</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	111
4.23 Uji normalitas <i>pre-test</i> dan <i>post-test</i> kelompok eksperimen dan kontrol ..	112
4.24 Uji homogenitas <i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> kelas eksperimen dan kontrol.....	113
4.25 Distribusi <i>Frekuensi Gain score</i>	114
4.26 Revisi Produk.....	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis	43
3.1 Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE.....	48
3.2 Desain Uji coba Produk	61
5.1 Diagram Uji <i>Gain</i> Kelompok Eksperimen dan Kontrol	121



DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A

- ✓ Surat Keterangan Penelitian

LAMPIRAN B

- ✓ RPP Kelas Kontrol – Eksperimen

LAMPIRAN C

- ✓ Angket validasi ahli isi (materi)
- ✓ Angket validasi ahli desain
- ✓ Angket validasi ahli pembelajaran
- ✓ Angket respon siswa

LAMPIRAN D

- ✓ Daftar Nilai Siswa
- ✓ Sample *Pretest – Posttest* Siswa Kelas Kontrol
- ✓ Sample *Pretest – Posttest* Siswa Kelas Eksperimen
- ✓ Hitungan Uji-t
- ✓ Hitungan Uji Efektivitas (U-Gain)

LAMPIRAN E

- ✓ Daftar Riwayat Hidup

MOTTO

خَيْرُكُمْ مَنْ تَعَلَّمَ الْقُرْآنَ وَعَلَّمَهُ (رواه البخارى)

“Sebaik-baiknya kamu adalah orang yang belajar Al-Qur’an dan yang mengajarkannya.” (H.R.Bukhari)



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 dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا	=	A	ز	=	z	ق	=	q
ب	=	B	س	=	s	ك	=	k
ت	=	T	ش	=	sy	ل	=	l
ث	=	Ts	ص	=	sh	م	=	m
ج	=	J	ض	=	dl	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 = û

C. Vokal Diphthong

أُ = Aw

أَي = Ay

أُو = û

إِي = Î

PERSEMBAHAN

Tesis ini dipersembahkan untuk :

Kedua almarhum orang tua, alm.ayahanda Bapak H.M.Suwito dan almh.ibunda Hj. Siti Aisyah, selama hidupnya yang tidak henti-hentinya memberikan motivasi, bantuan materiil, dan do'a sehingga menjadi dorongan dalam menyelesaikan studi, semoga menjadi amal yang diterima di sisi Allah SWT. Amin

Kakak kandung saya Nurul Zannah, Susilowati, Miftakhul Jannah, Lailatul Maghfiroh serta para suaminya dan anak-anaknya, yang tidak hentinya memberikan motivasi dan do'a sehingga menjadi dorongan dalam menyelesaikan studi.

Ayah Ibu Mertua saya H. Tohari dan Hj. Farochatul Khusnah serta suami saya Muhammad Nur Salim dan adik ipar saya yang selalu memberikan motivasi dan do'a serta perhatian selama studi.

Semua keluarga, sahabat (josela) yang selalu menjadi inspirasi dalam menjalani hidup khususnya selama studi.

ABSTRAK

Rofiah, Saidatur. 2016. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Game Di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan*. Tesis, Jurusan Pendidikan Guru Masdrasah Ibtidaiyah, Pascasarjana, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing, Dr.Hj. Sulalah, M.Ag, Dr. Muh.Faisal, M.T

Al Qur'an hadis secara umum dipandang sebagai mata pelajaran yang memiliki persepsi yang tidak baik dan kurang diminati siswa dikarenakan siswa kebanyakan dituntut untuk hafalan surah ataupun hadis beserta artinya, dan siswa merasa terbebani dengan perintah guru yang mewajibkan hafal dan harus bisa, serta gaya belajar yang membuat siswa merasa bosan untuk belajar. Untuk pembelajaran yang lebih efektif maka dengan memanfaatkan teknologi informasi maka dibuat pengembangan bahan ajar berbasis *game* untuk dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar.

Penelitian ini bertujuan; 1) Untuk spesifikasi bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan, 2) Untuk membuktikan efektifitas bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) untuk menghasilkan produk bahan ajar berbasis *game*. Desain yang digunakan dalam pengembangan bahan ajar ini mengadopsi pada model desain ADDIE. Adapun tahap pengembangannya melalui lima tahap, yakni 1) tahap *analysis*, 2) tahap *design*, 3) tahap *development*, 4) tahap *implementation*, dan 5) tahap *evaluation*.

Pengembangan bahan ajar ini telah menghasilkan produk berupa bahan ajar berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan. Dari hasil validasi bahan ajar ini menunjukkan kevalidan yang terbukti dengan presentase rata-rata dari validasi ahli isi (materi) 97,00% menyatakan sangat valid, hasil validasi ahli media desain pembelajaran 77,00% menyatakan valid, hasil validasi ahli mata pelajaran (guru) 98,00% menyatakan sangat valid. Hasil presentase tingkat kevalidan pada uji coba kelas I A MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan menunjukkan 87,00% menyatakan sangat valid. Dari hasil analisis data melalui rumus uji t-test berkorelasi (*related*), menghasilkan $t_{hitung} = 3,94 > t_{tabel} = 2,14$, sehingga terdapat perbedaan pada siswa yang menggunakan bahan ajar dengan yang tidak. Bahan ajar berbasis *game* yang telah dikembangkan memiliki tingkat relevansi yang baik dengan kurikulum yang ada, materi bahan ajar mudah dipahami, bahasa yang digunakan lebih sederhana serta contoh-contoh yang sesuai dan dekat dengan kehidupan siswa. Hasil pengembangan yang telah dilakukan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : *Pengembangan, Bahan Ajar Berbasis Game, Al-Qur'an Hadis*

ABSTRACT

Rofiah, Saidatur. 2016. *The Development of Teaching Materials Game Based in MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan*. Thesis. Islamic Elementary Teachers Education Department, Postgraduate Program, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University, Malang. Advisor: Dr.Hj. Sulalah, M.Ag, Dr. Muh.Faisal, M.T

Al Quran hadits is generally seen as a course subject which has bad perception and less interesting for the students because they are required to memorize the surah and hadits with the translations. Moreover, the students feel bored by the teaching style. To make the teaching and learning more effective and to help the students in this process, the researcher develops teaching materials game based.

This research aims to: 1) to specify the teaching materials of al Quran hadits game based in MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan, 2) to prove the effectiveness of teaching material al Quran hadits game based in MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

The method of this research is Research and Development to produce teaching materials based game. The design used in developing teaching materials is adopted in the design model ADDIE. The steps of the development are: 1) analysis, 2) design, 3) development, 4) implementation, and 5) evaluation.

The development has created teaching material based game in MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan. The validation result shows mean percentage from material expert validator 97.00% which means high validity, the validation result of teaching media designer shows 77.00% says valid, the validation result from course expert (teacher) says 98.00% high validity. The percentage result of test in class IA in MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan shows 87.00% validity. The data analysis from formulation of related t-test shows $t_{\text{measure}} = 3.94 > t_{\text{table}} = 2.14$, which means there are differences between the students who use teaching material and who do not. The teaching materials game based which has been developed has good relevance level with the curriculum. The material is easy to be understood, uses simple language, has related examples and close to students' life. The result can improve students' learning.

Keywords : *Development, Teaching Material, Game Based, AL Quran Hadits*

ملخص البحث

الرفيعة، سعيدة. 2016. تطوير المواد الدراسية على أساس اللعبة التعليمية في المدرسة الابتدائية الإسلامية النهضية بنوجوساري باندانأسوروان. رسالة الماجستير. قسم إعداد معلمي المدرسة الابتدائية. كلية الدراسات العليا بجامعة مولانا مالك إبراهيم بمالانق.

إشراف: الدكتورة سلاله والدكتور محمد فيصل

إن مادة علم القرآن والحديث تعتبر درسا لا يحبه معظم التلاميذ لكثرة التكليف في حفظ النصوص بمعانيها عند تعليمها، وقد يكلف ذلك معظم التلاميذ وانتهى بمللهم في تعلم تلك المادة المهمة. انطلاقا من هذه الظاهرة، وهدفا لإيجاد عملية التعليم الفعالة قامت الباحثة بتطوير المواد الدراسية على أساس اللعبة التعليمية لمساعدة التلاميذ في أداء عملية التعلم.

يهدف هذا البحث إلى: (1) تطبيق اللعبة التعليمية في تعليم مادة القرآن والحديث في المدرسة الابتدائية الإسلامية النهضية بنوجوساري باندانأسوروان. (2) معرفة مدى فعالية اللعبة التعليمية في تعليم مادة القرآن والحديث في المدرسة الابتدائية الإسلامية النهضية بنوجوساري باندانأسوروان.

يتم هذا البحث بمنهج البحث التطويري وغاية هذا المنهج إنتاج مادة أو طريقة أو وسيلة . ويجري تطويرها في خمس مراحل هي ADDIE تعليمية. ويتم تصميم المادة باستفادة نموذج التصميم مرحلة التحليل ومرحلة التصميم ومرحلة التطوير ومرحلة التطبيق ومرحلة التقييم.

وينتهي هذه العملية التطويرية بإنتاج مادة دراسية على أساس اللعبة التعليمية في المدرسة الابتدائية الإسلامية النهضية بنوجوساري باندانأسوروان. وبلغت نسبة صدق محتوى المادة المصممة 97% وفق ما رآه الخبير في المادة، ومن ناحية التصميم، رأى الخبير في التصميم أنها بلغت نسبة صدقها 77% ، ورأى الخبير في المادة الدراسية (هيئة التدريس) أنها بلغت نسبة صدقها 98%. دلت في المدرسة الابتدائية الإسلامية النهضية بنوجوساري باندانأسوروان A نتيجة تجريبها في الصف الأول t المتصلة أن t-test على أن بلغت نسبة صدقها 87%. ودلت نتيجة تحليل البيانات باستخدام منهج

للجدول = 2،14 . لذا يمكن القول بأن هناك فرق بين التلاميذ t (أكبر من) > للحساب = 3،94 الذين تعلموا بهذه المادة المصممة والذين لا يستخدمونها. وهذه المادة التي تم تطويرها على أساس اللعبة التعليمية لها مطابقة ومناسبة بالمنهج الدراسي المقرر وكانت المادة الدراسية سهلة للفهم واللغة المستخدمة بسيطة مكتملة بالأمثلة المناسبة والقريبة ببيئة التلاميذ. وقد طورت هذه المادة المصممة كفايات التلاميذ.

الكلمات المفتاحية: التطوير، المادة الدراسية على أساس اللعبة التعليمية، مادة القرآن والحديث



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Al Qur'an adalah kalam Allah yang bernilai mukjizat, yang diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, melalui perantara malaikat jibril, diriwayatkan secara mutawatir.¹ Al Qur'an merupakan langkah awal dalam meletakkan dasar agama yang kuat pada anak sebagai persiapan untuk mengarungi hidup dan kehidupannya. Dengan dasar agama yang kuat, maka setelah menginjak dewasa akan lebih arif dan bijaksana dalam menentukan sikap, langkah dan keputusan hidupnya karena pendidikan agama adalah jiwa (*Spiritualis*) dari pendidikan. Al Qur'an hadis merupakan salah satu mata pelajaran khusus yang di ajarkan di Madrasah Ibtidaiyah yang dimaksud untuk memberikan motivasi, bimbingan, pemahaman, kemampuan dan penghayatan terhadap isi yang terkandung dalam al Qur'an dan hadis sehingga dapat diwujudkan dalam perilaku sehari-hari sebagai manifestasi iman dan taqwa kepada Allah Swt.²

Pembelajaran al Qur'an hadis menekankan proses kegiatan belajar yang berorientasi pada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim terhadap kedua sumber ajaran tersebut. Oleh karena itu pembelajaran al Qur'an hadis bertujuan agar peserta didik gemar untuk membaca al-qur'an dan hadist dengan benar, serta mempelajarinya, memahami, meyakini kebenarannya, dan

¹ Ahmad Izzan, *Ulumul Qur'an, Tekstualisasi dan Kontekstualisasi Al-Qur'an* .Bandung: Tafakur,2011. Hal.29

² Achmad Lutfi, *Al-Qur'an Hadist, Direktorat Jendral Pendidikan Islam*, Jakarta:2009. Hal.56

mengamalkan ajaran-ajaran dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya sebagai petunjuk dan pedoman dalam seluruh aspek kehidupannya.

Pembelajaran al Qur'an hadis pada kelas I Madrasah Ibtidaiyah menggunakan Kurikulum 13, secara garis besar dapat dikatakan, bahwa siswa diharapkan mampu menjamin pertumbuhan keimanan dan ketaqwaan kepada Allah SWT, serta peningkatan penguasaan kecakapan hidup dan berakhlaq mulia. Dalam hal ini, peneliti tertarik untuk meneliti di kelas rendah yakni kelas I dikarenakan adanya beberapa alasan yakni pemahaman konsep pada anak yang masih berada pada tahap oprasional konkrit (7-12 tahun) dapat mempengaruhi kemampuan berfikir pada tahap selanjutnya. Dalam masa ini perkembangan otak anak dapat berkembang dengan baik apabila anak memperoleh pendidikan yang positif, menarik dan mudah dimengerti. Selain itu, konsep awal belajar al Qur'an hadis tidak hanya terfokus pada tujuan membaca saja akan tetapi juga dalam pemahaman isi kandungannya, terutama pada materi pokok hadis kebersihan dalam hal ini Allah dan Rasul-Nya memerintahkan kepada kita untuk menjaga kebersihan serta mencitai kebersihan, dan perlu ditanamkan sebuah pemahaman kepada peserta didik sejak dini bahwa kebersihan sebagian dari iman.

Hasil dari wawancara dengan guru di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan pada kelas I, bahwa pembelajaran al Qur'an hadis yang diterapkan di sekolah kurang bervariasi dalam proses belajar mengajar. Seringkali guru menjadi fasilitator sehingga siswa menjadi pasif mendengarkan, bahkan sebagian yang

lain asyik bermain sendiri dan ramai.³ Hal ini terjadi ketika proses belajar di dalam kelas, kebanyakan juga siswa merasa tertekan dengan aturan guru. Terlebih dalam praktik terjemahan, hafalan surah ataupun hadis, mereka merasa terbebani dengan perintah guru yang mewajibkan siswa harus hafal dan bisa dalam tempo yang telah ditentukan. Akan tetapi guru tidak memperhatikan kondisi psikologis siswa bahwa mereka membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan. Hal ini juga terbukti dalam perolehan nilai siswa yang masih di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Nilai KKM yang harus diperoleh siswa kelas I pada mata pelajaran al Qur'an Hadis yaitu 75, sedangkan siswa yang mendapat nilai di bawah 75 masih banyak, dalam materi kebersihan ini. Selain itu, belum terdapat bahan ajar yang interaktif sebagai pendukung pembelajaran al Qur'an Hadis.

Hasil pengamatan peneliti terhadap pembelajaran al Qur'an hadis di kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan teridentifikasi bahwa adanya fasilitas pendukung pembelajaran yang tersedia di madrasah tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. Fasilitas yang dimaksud seperti LCD Proyektor dan Laboratorium Komputer. Alasan fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal penggunaannya oleh guru-guru, dikarenakan kurang terampilnya dalam mengoperasikan peralatan tersebut.

Secara umum siswa memiliki persepsi yang tidak baik terhadap mata pelajaran al Qur'an hadis dan kurang diminati pada mata pelajaran ini

³ Wawancara dengan Ibu Yamyunnah, *Guru Mata Pelajaran Al Qur'an Hadist*, MI Ma'arif Nogosari Pandaan Pasuruan. 21 Januari 2016.

dikarenakan siswa kebanyakan dituntut hafalan surah ataupun hadis beserta artinya, dan mereka merasa terbebani dengan perintah guru yang mewajibkan siswa harus hafal dan harus bisa.⁴ Selain itu gaya belajar yang monoton membuat siswa bosan dan jenuh untuk mempelajari al Qur'an hadis.

Melihat kondisi dari observasi di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan, penulis sadar bahwa sebagai pendidik tidak akan berdiam diri dalam melihat permasalahan tersebut. Peneliti disini akan mencoba mengembangkan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* untuk memudahkan siswa memahami isi kandungan hadis, serta dapat memudahkan menghafal hadis yang dipelajari. Salah satunya memanfaatkan software *Unity*.

Unity adalah salah satu software *game* 2D ataupun 3D yang bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Dengan menggunakan software ini diharapkan mampu membuat *game* pembelajaran al Qur'an hadis yang memudahkan peserta didik untuk belajar, serta mampu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.

Pengembangan dalam penelitian ini ditunjukkan untuk menciptakan bahan ajar pendukung dalam pembelajaran al Qur'an hadis di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan. Penelitian pengembangan ini dipilih karena setelah mencermati tidak tersedianya bahan ajar pendukung yang digunakan di madrasah tersebut. Selain itu, peneliti mengamati kurangnya media yang ada untuk mata pelajaran al Qur'an hadis. Dengan adanya bahan ajar al Qur'an hadis berbasis

⁴ Ibu Yamyunnah. *Wawancara Guru Mata Pelajaran Al Qur'an Hadist*, MI Ma'arif Nogosari Pandaan Pasuruan. 21 Januari 2016

game sebagai alat pendukung pembelajaran, diharapkan memberikan nilai yang positif terutama dalam hal pembelajaran yang berimplikasi pada hasil belajar peserta didik.

Konsep penyusunan *game* al Qur'an hadis ini berpedoman pada bahan ajar yang telah digunakan oleh siswa kelas I di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan. Bahan ajar berbasis *game* adalah suatu pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin, sehingga dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang ada yang kalah. Bahan ajar ini dipilih dengan pertimbangan agar siswa dapat memahami suatu materi pembelajaran secara langsung. Selain itu, juga dapat membimbing siswa agar mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sejawat di kelas serta aktif dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka penulis tertarik mengadakan penelitian dan pengembangan yang ber judul "*Pengembangan Bahan Ajar Al Qur'an Hadis Berbasis Game Di Mi Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan*"

B. Tujuan Penelitian & Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan spesifikasi bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.
2. Membuktikan efektifitas bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

C. Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan berupa *game* yang dimodifikasi dan dikembangkan dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Produk yang akan dikembangkan berupa bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* 2 dimensi, yang terdiri dari tiga macam pilihan permainan antara lain yaitu: bepetualang, puzzle, dan tebak gambar, serta materi dan evaluasi pembelajaran.
2. Bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan memuat materi pembelajaran semester II pada mata pelajaran al Qur'an hadis dan terutama pada materi hadis kebersihan.
3. Desain warna, karakter tokoh dan jenis huruf yang menarik disesuaikan dengan karakter pengguna.
4. Materi pokok "*kebersihan*" dalam pembahasan yang terdapat Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar pada bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* kelas I semester II.
5. Pada pengembangan produk bahan ajar ini dikembangkan untuk pembelajaran klasikal dan individual.

Table 1.1
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menghayati ajaran agama Islam	1.3 Meyakini bahwa Allah mencintai orang yang menjaga kebersihan.
2. Memiliki akhlak (adab) yang baik dalam beribadah dan berinteraksi dengan diri sendiri, sesama dan lingkungannya.	2.1 Memiliki perilaku mencintai al Qur'an Hadis
	2.3 Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang al Qur'an, hadist, fiqh, aqidah, dan sejarah Islam.	3.3 Mengetahui arti hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat muslim
	3.4 Memahami isi kandungan hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat muslim
4. Menyajikan pengetahuan faktual terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di madrasah	4.4 Menghafal hadis tentang kebersihan riwayat muslim

D. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Berdasarkan permasalahan yang ada dapat diketahui bahwa faktor penyebab kurang maksimalnya hasil belajar al Qur'an hadis di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan adalah kurangnya motivasi belajar siswa dan penggunaan bahan ajar yang kurang bervariasi dalam kegiatan belajar, sehingga hasil belajar siswa rendah. Untuk itu perlu adanya motivasi untuk dapat meningkatkan hasil belajar siswa oleh seorang guru dengan memperbaiki cara

mengajar dan menggunakan bahan ajar yang menarik dan menyenangkan. Maka peneliti menawarkan sebuah bahan ajar yang dirancang untuk pembelajaran aktif dan menyenangkan yang selama ini belum diterapkan di Madrasah Ibtidaiyah Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

Bahan ajar yang akan dikembangkan dengan menggunakan *game* diharapkan siswa dapat berperan aktif yaitu belajar sambil bermain sehingga siswa tidak merasa bosan dan tertekan dengan pembelajaran yang diajarkan, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Bahan ajar al Qur'an hadis yang dimaksud adalah *Game*. Bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* adalah suatu pembelajaran yang dirancang semenarik mungkin, sehingga dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang ada yang kalah. Bahan ajar ini dipilih dengan pertimbangan agar siswa dapat memahami suatu materi pembelajaran secara langsung. Selain itu, juga dapat membimbing siswa agar mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sejawat di kelas serta aktif dalam proses belajar mengajar.

E. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* memiliki beberapa keterbatasan dalam pengembangan ini yaitu:

1. Bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan membahas tentang hadis kebersihan pada kelas I semester II.
2. Objek pengembangan terbatas pada bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* ini siswa kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

F. Originalitas Penelitian

Untuk membuktikan originalitas, dalam penelitian ini peneliti melakukan *pra-research* dengan melakukan survey tesis dan jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dengan judul penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

Terkait dengan penelitian, kajian dilakukan pada beberapa penelitian terdahulu di UIN Maliki Malang, yang ditulis oleh Fitriatul Uyun⁵, berjudul *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran al Qur'an Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*. Penelitian ini berfokus pada pendekatan hermeneutik yang dapat meningkatkan keefektifan dan kemenarikan pembelajaran al-Quran Hadis di kelas 5 MI.

Senada dengan penelitian Fitriatul Uyun. Penelitian dari Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung yang ditulis oleh Fia Kholida⁶, dengan judul *Profesional Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadis Di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Ngadri Binangun Blitar*. Penelitian ini berfokus pada persiapan guru dan evaluasi guru dalam mengembangkan bahan ajar al Qur'an Hadis di MTs Sunan Kalijogo Ngadri Blitar.

⁵ Fitriatul Uyun, *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadist dengan Pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*, Tesis, Pascasarjana UIN Maliki Malang, 2010

⁶ Fia Kholida, *Profesional Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Ngadri Binangun Blitar*, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung, 2012

Berbeda dengan penelitian diatas, penelitian dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, yang ditulis oleh Fitri Yuliawati⁷, dengan judul *Pengembangan Media Game Diagnosis Dokter Pintar Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Diriku Di MI/SD*. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media game diagnosis dokter pintar berbasis *Adobe Flash CS3 Professional* pada pembelajaran tematik tema 1 “Diriku” di MI/SD.

Senada dengan penelitian Fitri Yuliati, penelitian dari prodi Teknik Informatika Fakultas Komunikasi dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, yang ditulis oleh Febriyanto Pratama Putra, Husni Tamrin, Dedi Ary Prasetyo⁸, dengan judul *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#*. Penelitian ini bertujuan untuk mengurangi dampak negative dari permainan *game* yang ada sekarang ini yang kebanyakan merupakan produk dari negara luar.

Senada dengan penelitian diatas, penelitian dari Universitas Negeri Malang, yang ditulis oleh Ratna Dwi Astutik⁹, dengan judul *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash Untuk Siswa*

⁷ Fitri Yuliawati, *Pengembangan Media Game Diagnosis Dokter Pintar Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Diriku Di MI/SD*, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2015

⁸ Febriyanto Pratama, Dkk. *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#*, Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2012

⁹ Ratna Dwi Astutik, *Pengembangan Media Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VIII SMP*, Universitas Negeri Malang, 2012

Kelas VIII SMP. Penelitian ini berfokus pada pembelajaran membaca aksara jawa pada kelas VIII SMP.

Senada dengan penelitian diatas, penelitian dari prodi Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, yang ditulis oleh Asih Andrianti ¹⁰ dengan judul *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (Game) Edukasi dengan Pendekatan ASSURE PAda Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP N 5 Karanganyar.* Penelitian ini berfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia pada kelas VIII SMP.

Tabel 1.2
Perbedaan, Persamaan dan Orisinalitas Penelitian

No.	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Originilitas Penelitian
1.	Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran al Qur'an Hadis dengan Pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang, 2010	Menghasilkan bahan ajar Al-Qur'an Hadist	Produk bahan ajar yang dihasilkan adalah al Qur'an Hadis dengan pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah (MIN) 1 Malang	<ul style="list-style-type: none"> • Produk bahan yang dihasilkan adalah bahan ajar al Qur'an Hadis berbasis <i>game</i>. • Penyajian isi materi ajar diterapkan melalui permainan <i>game</i> yang dapat digunakan dalam PC maupun Gadget (<i>Android</i>). • Menggunakan
2.	Profesional Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar al Qur'an Hadis Di Madrasah	Menghasilkan bahan ajar Al-Qur'an Hadist	Produk bahan ajar yang dihasilkan adalah bahan ajar al Qur'an Hadis di Madrasah Tsanawiyah	

¹⁰ Asih Anrianti M, *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (Game) Edukasi dengan Pendekatan ASSURE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP N 5 Karanganyar*, Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta, 2015

	Tsanawiyah Sunan Kalijogo Ngadri Binangun Blitar, 2012		Sunan Kalijogo Ngadri Binangun Blitar	<i>Software Unity</i> • Mengikuti desain pengembang-an ADDIE.
3.	Pengembangan Media Game Diagnosis Dokter Pintar Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Diriku Di MI/SD, 2015	Menghasilkan Media <i>Game</i>	Produk yang dihasilkan media <i>Game</i> giagnosis pintar menggunakan <i>Software</i> Adobe Flash CS3 profesional pada pembelajaran tematik Tema 1 “Diriku” di MI/SD	
4.	Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan <i>Unity</i> 3D dan Bahasa Pemrograman C#, 2012	Menghasilkan Game	Produk yang dihasilkan <i>Game</i> animasi 3 D Role Playing Game Menggunakan <i>Software Unity</i> 3D untuk pendidikan budaya	
5.	Pengembangan Madia Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VIII SMP, 2012	Menghasilkan Media Pembelajaran <i>Game</i>	Produk yang dihasilkan <i>Game</i> pada pembelajaran membaca aksara jawa dengan menggunakan <i>software Macromedia Flash</i> .	
6.	Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (Game) Edukasi dengan Pendekatan ASSURE Pada Pembelajaran	Meghasilkan <i>Game Edukasi</i>	Produk yang dihasilkan <i>Game</i> pada pembelajaran Bahasa Indonesia	

	Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP N 5 Karanganyar, 2015			
--	---	--	--	--

Dari beberapa penelitian diatas, penelitian yang akan saya kembangkan memiliki beberapa perbedaan dan kesamaan pada penelitian yang saya kembangkan, akan tetapi penelitian yang saya kembangkan mempunyai originalitas penelitian dengan pengembangan produk bahan ajar yang dihasilkan adalah bahan ajar al Qur'an Hadis berbasis *game*, dengan penyajian isi materi ajar diterapkan melalui permainan *game* yang dapat digunakan dalam PC maupun Gadget (*Android*) yang menggunakan *Software Unity*, serta mengikuti desain pengembangan ADDIE.

G. Definisi Operasional

Dalam penelitian dan pengembangan ini, terdapat beberapa istilah dalam judul yang bertujuan untuk menghindari penyimpangan makna dalam memahaminya, oleh karena itu berikut ini beberapa definisi istilah, antara lain:

a. Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan ajar saat ini, sangat pesat penggunaan maupun manfaatnya dalam melaksanakan belajar mengajar, karena di samping menarik juga dapat memudahkan bagi penggunanya dalam mempelajari suatu bidang tertentu.

b. Game

Game merupakan bentuk partisipatif, interaktif dan hiburan. Ada target-target yang ingin dicapai *pemainnya*. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. *Game* juga identik dengan permainan anak-anak. Kita selalu berpikir *game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat *menyenangkan* hati mereka. Dengan kata lain, segala bentuk dari kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai *game*.

c. Pembelajaran Al Qur'an dan Hadis di MI dalam materi pokok “*Kebersihan*”

Pembelajaran al Qur'an dan hadis di Madrasah ibtidaiyah, menekankan proses kegiatan belajar yang berorientasi pada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim terhadap kedua sumber ajaran tersebut. Diantaranya adalah kemampuan dalam membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami, dan mengamalkan al Qur'an dan hadis.

Agama Islam merupakan agama yang cinta pada kebersihan dan memberikan perhatian yang sangat besar terhadap masalah kesucian perhatian yang sangat besar terhadap masalah kesucian baik kesucian tubuh, pakaian, tempat, maupun hati. Setiap muslim dituntut untuk mensucikan diri baik pakaian maupun dari segala najis dan kotoran. Orang yang selalu mengingat Allah maka ibadahnya akan selalu terjaga dari kelalaian dan orang

yang senantiasa beribadah maka ia juga senantiasa menjaga kebersihan dirinya. Karena kebersihan menjadi syarat untuk melaksanakan ibadah maka menjaga kebersihan adalah sebagian dari ibadah dalam Islam.

H. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam tesis ini rencananya akan disusun dalam lima bab serta daftar pustaka dan lampiran-lampiran.

Bab I yaitu pendahuluan yang berisi: latar belakang masalah, tujuan penelitian dan pengembangan, spesifikasi produk yang dikembangkan, pentingnya penelitian yang dikembangkan, asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan, orisinalitas penelitian, definisi operasional dan sistematik penulisan.

Bab II yaitu kajian pustaka yang berisi tentang kajian teoritik tentang bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dengan materi pokok *kebersihan* di kelas I dan kerangka berpikir.

Bab III yaitu metode penelitian yang berisi tentang model penelitian dan pengembangan, prosedur penelitian dan pengembangan, dan uji coba produk.

Bab IV yaitu hasil pengembangan yang berisi tentang penyajian data uji coba, analisa data, dan revisi produk.

Bab V yaitu kajian dan saran yang berisi tentang kajian produk yang telah direvisi, saran pemanfaatan, diseminasi, dan pengembangan produk lebih lanjut.

Bagian akhir yang memuat daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teoritik

1. Bahan Ajar

a. Pengertian Bahan Ajar

Bahan ajar merupakan segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.¹¹ Dengan bahan ajar dapat membantu guru dan siswa untuk dapat mempelajari secara lebih spesifik, dan juga dapat digunakan untuk membantu dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Bahan ajar saat ini, sangat pesat penggunaan maupun manfaatnya dalam melaksanakan belajar mengajar, karena di samping menarik juga dapat memudahkan bagi penggunaanya dalam mempelajari suatu bidang tertentu.

¹¹ Majid, *National Center For Vocational Education Research Ltd/National Center For Competency Training*.2007.hal.173

b. Karakteristik Bahan Ajar

Bahan ajar mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut :¹²

- 1) *Self Instructional*, bahan ajar yang didirancang dan dapat digunakan secara mandiri oleh siswa dalam proses pembelajaran;
- 2) *Self Contained*, bahan ajar yang tersaji untuk dipelajari siswa dan berisi seluruh materi pelajaran dalam satu unit kompetensi serta sub kompetensi.
- 3) *Stand Alone*, bahan ajar tersebut tidak bergantung dengan bahan ajar lain;
- 4) *Adaptive*, dapat beradaptasi dengan teknologi mutakhir,
- 5) *User Friendly*, memidahkan pengguna dan member kesan bersahabat baik secara tampilan maupun fungsi dalam penggunaannya.

c. Jenis-jenis Bahan Ajar

Bahan ajar dapat di kelompokkan dalam beberapa jenis sebagai berikut:¹³

1) Bahan Ajar Cetak

Bahan ajar ini mempunyai berbagai bentuk seperti *handout*, *buku*, *Lembar Kegiatan Siswa*, *Brosur*, *Leaflet*, *Wallchart*, *foto* (gambar) dan *model* (maket).

¹² Majid, *National Center For Vocational Education Research Ltd/National Center For Competency Training*.2007.hal.174

¹³ Majid, *National Center For Vocational Education Research Ltd/National Center For Competency Training*.2007.hal.174

2) Bahan Ajar Dengar (*Audio*)

Bahan ajar dengar (*audio*) dapat berupa kaset, radio, piringan hitam dan *compact disk* audio. Bahan ajar ini juga dapat menampilkan pesan yang memotivasi.

3) Bahan Ajar Pandang Dengar (*Audio Visual*)

Bahan ajar ini dapat berupa video *compact disk* dan film. Bahan ajar ini biasa digunakan sebagai alat bantu pandang dengar (*audio visual aids/audio visual media*).

4) Bahan Ajar Interaktif

Bahan Ajar interaktif ini sebagai bahan ajar multimedia yang biasanya dikombinasi dari dua atau lebih media (*audio, teks, grafik, gambar, animasi, dan video*).

2. Game

a. Pengertian Game

Game berasal dari kata bahasa Inggris yang memiliki arti dasar permainan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*intellectual playability*). Game merupakan bentuk partisipatif, interaktif dan hiburan.¹⁴ Ada target-target yang ingin dicapai *pemainnya*. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal.

¹⁴ Mahardika Abdi Prawira Tanjung, *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Jurnal: Ilmiah Komputer dan Informatika .2011.hal.1

Game identik dengan permainan anak-anak. Kita selalu berpikir *game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat *menyenangkan* hati mereka. Dengan kata lain, segala bentuk dari kegiatan yang memerlukan pemikiran, kelincahan intelektual dan pencapaian terhadap target tertentu dapat dikatakan sebagai *game*.

b. Karakteristik *Game*

Game mempunyai beberapa karakteristik sebagai berikut:¹⁵

1) Singkat.

Kisarannya bisa dari 1 menit ilustrasi visual atau verbal sampai dengan 30 menit latihan atau diskusi kelompok. Biasanya digunakan sebagai suplemen materi dan waktu yang digunakan sebisa mungkin diminimalisasi.

2) Membutuhkan sedikit biaya.

Dalam arti, tidak ada yang selalu harus dibeli dan tidak ada yang harus disewa atau dipesan. Bahkan ada games yang tidak membutuhkan biaya.

3) Partisipatif.

Games melibatkan peserta baik secara fisik (termasuk pergerakan) maupun fisiologis (seperti perhatian secara mental maupun secara

¹⁵ Mahardika Abdi Prawira Tanjung, *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Jurnal:Ilmiah Komputer dan Informatika .2011.hal.5

visual). *Game* membangun perhatian peserta dan membuat mereka berpikir, bereaksi, dan tertawa.

4) Beresiko rendah.

Kemungkinan besar tingkat keberhasilan *game* ini cukup tinggi bila dilakukan sesuai dengan cara yang benar dan professional.

5) Adaptasi yang mudah.

Game yang baik dapat disesuaikan dengan beragam situasi dan penekanan pada poin-poin yang berbeda. Bahkan, *game* juga dapat dimodifikasi tanpa menghilangkan kesan dan karakter aslinya.

6) Single focus

Berbeda dengan simulasi, *game* lebih sering menggunakan ilustrasi yang hanya single point. *Game* umumnya lebih berorientasi pada persoalan mikro dari pada makro.

c. Kriteria *Game*

Menurut Hurd dan Jenuings, perancang yang baik haruslah memenuhi kriteria dari *education game* itu sendiri.¹⁶ Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game*, yaitu:

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan dari suatu *game* terpusat pada desain dan panjang durasi *game*. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan

¹⁶ Wandah wibanto, *Membuat GAME dengan Macromedia Flash*, Yogyakarta: CV. Andi Offset, hal.14

interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur timer.

2. Dapat Digunakan (*Usability*)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat game. Aplikasi ini merancang sistem dengan interface yang user friendly sehingga user dengan mudah dapat mengakses aplikasi.

3. Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah game dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model game pada tahap perencanaan.

4. Kesesuaian (*Appropriateness*)

Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain game dapat diadaptasikan terhadap keperluan user dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan user untuk membantu pemahaman user dalam menggunakan aplikasi.

5. Relevan (*Relevance*)

Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi game ke target user. Agar dapat relevan terhadap user, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.

6. Objektifitas (*Objectives*)

Objektifitas menentukan tujuan user dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.

7. Umpan Balik (*Feedback*)

Untuk membantu pemahaman user bahwa permainan (*performance*) mereka sesuai dengan objek game atau tidak, feedback harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

d. Jenis-jenis *Game*

Game dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu berdasarkan *platform* yang digunakan, dimensi dan *genre* dari game itu sendiri. *Platform* merupakan kombinasi spesifik dari komponen perangkat keras komputer dengan perangkat lunak yang memungkinkan *game* untuk beroperasi.¹⁷ Berdasarkan *platform* yang digunakan, *game* dapat dibagi menjadi beberapa jenis diantaranya:

- 1) *Arcade games*, yaitu *game* yang biasanya memiliki box atau mesin yang memang khusus di desain untuk jenis *video games* tertentu, bahkan memiliki fitur yang dapat membuat pemainnya lebih merasa masuk dan menikmati. Seperti pistol, kursi khusus, sensor gerakan,

¹⁷ Mahardika Abdi Prawira Tanjung, *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*.Jurnal:Ilmiah Komputer dan Informatika .2011.hal.18

ensor injakkan dan stir mobil. *Arcade games* biasanya berada di daerah/tempat khusus, sebagai contoh di Indonesia dikenal dengan sebutan ding-dong.

- 2) *PC games*, yaitu game yang dimainkan menggunakan komputer pribadi.
- 3) *Console games*, yaitu game yang dimainkan menggunakan konsol tertentu, seperti *Playstation 2*, *Playstation 3*, *XBOX 360*, dan *Nintendo DS* dan *Sony PSP*.
- 4) *Mobile games*, yaitu game yang dapat dimainkan khusus untuk *mobile phone* atau *PDA*.

Dimensi adalah angka yang berhubungan dengan sifat metrik atau topologi dari suatu objek.¹⁸ Berdasarkan dimensi dari objek-objeknya, *game* dapat dibagi menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1) *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

¹⁸ Mahardika Abdi Prawira Tanjung, *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*.Jurnal:Ilmiah Komputer dan Informatika .2011.hal.19

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 Bros*, *Sonic* dan *Megaman*.

2) *Game* 2.5D

Setelah *game* 2D, muncul *game* dengan tampilan 3D datar (3D *Plane*). *Game* seperti 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*, *diametric* atau *trimetric projection*. Biasanya *gameplay* dari *game* 2.5D mirip 2D dimana kita hanya 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.

3) *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*.¹⁹

Genre pada suatu *game* memperlihatkan pola umum tantangan dari *game* tersebut. Dengan perkembangan informasi seperti sekarang, *genre* dari *game* masih terus berkembang, sebagai contoh simulasi menari (*dance simulation*) yang diperkenalkan oleh desainer game dari Jepang.²⁰ Namun secara umum game dapat dibagi menjadi beberapa jenis berdasarkan *genre* yang diterapkannya, 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.

¹⁹ Gunter, G. & Kenny, R. Digital booktalk: *Digital media for reluctant readers*. Contemporary Issue in Technology and Teacher Education. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. 2011. hal.8

²⁰ Gunter, G. & Kenny, R. Digital booktalk: *Digital media for reluctant readers*. Contemporary Issue in Technology and Teacher Education. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika. 2011. hal.9

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 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* olah raga 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.²¹ *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 komersil, 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

²¹ Mahardika Abdi Prawira Tanjung, *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*.Jurnal:Ilmiah Komputer dan Informatika .2011.hal.19

dari *game* tersebut lebih mudah, jika dibandingkan *genre* lain. Aturan dari sebuah *game action* menjelaskan dasar dari mekanika *game*. Mereka biasanya lebih simpel dalam aturan, karena kealamian dari *game playnya*. 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.

3. Keefektifan Pembelajaran Al- Qur'an Hadis

a. Pengertian Efektifitas Pembelajaran

Keefektifan berasal dari kata dasar efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata efektif mempunyai arti adanya efek, pengaruh, akibat, membawa hasil atau berhasil guna.²² Efektifitas merupakan kemampuan untuk memilih tujuan atau peralatan yang tepat untuk pencapaian tujuan yang telah ditetapkan. Keefektifan pembelajaran adalah hasil guna yang diperoleh setelah pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Untuk mengetahui keefektifan tersebut dapat dilakukan dengan memberikan tes, karena dengan hasil tes dapat dipakai untuk mengevaluasi berbagai aspek proses pembelajaran.²³

²² Badan dan pengembangan pembinaan bahasa, (<http://kbbi.web.id>), diakses pada tanggal 9 Januari 2016 pukul 16.15 WIB)

²³ Arief S. Sadiman, *Media Pendidikan pengertian, pengantarnya dan pemanfaatannya*, hlm. 54

b. Indikator Pembelajaran Efektif

Menurut Soemosasmito, menyatakan bahwa suatu pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila memenuhi beberapa persyaratan utama keefektifan pembelajaran, yaitu:²⁴

- 1) Presentasi waktu belajar siswa yang tinggi dicurahkan terhadap kegiatan belajar mengajar (KBM)
- 2) Rata-rata perilaku melaksanakan tugas yang tinggi di antara siswa
- 3) Ketepatan antara kandungan materi ajaran dengan kemampuan siswa(orientasi keberhasilan belajar) diutamakan, dan
- 4) Mengembangkan suasana belajar yang akrab dan positif, mengembangkan struktur kelas yang mendukung butir (2), tanpa mengabaikan butir (4).

Sedangkan menurut Wottuba dan Wright menyimpulkan ada tujuh indikator yang menunjukkan pembelajaran efektif, yaitu :²⁵

- 1) Pengorganisasian pembelajaran yang baik
- 2) Komunikasi secara efektif
- 3) Penguasaan dan antusiasme dalam mata pelajaran
- 4) Sikap positif terhadap peserta didik
- 5) Pemberian ujian dan nilai yang adil
- 6) Keluwesan dalam pendekatan pembelajaran

²⁴ Soemosasmito Soenardi, *Dasar, Proses Dan Efektifitas Belajar Mengajar*, (Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Keependidikan, 1998), hlm. 27

²⁵ Bambang Warsito. *Teknologi Pembelajaran (Landasan dan Aplikasinya)* (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2008), hlm.289-290

7) Hasil belajar peserta didik yang baik

Efektifitas suatu pembelajaran merupakan suatu standar keberhasilan. Tingkat efektifitas pembelajaran sangat dipengaruhi oleh sikap pendidik dan sikap siswa. Perilaku pendidik yang efektif, antara lain : 1) mengajar dengan jelas, 2) menggunakan variasi model pembelajaran, 3) menggunakan variasi sumber belajar, 4) antusiasme, 5) memberdayakan siswa, 6) menggunakan jenis penugasan, dan 7) pertanyaan yang membangkitkan daya pikir dan keingintahuan.²⁶

Sedangkan sikap siswa yang efektif, antara lain: 1) motivasi/semangat belajar, 2) keseriusan, 3) perhatian, 4) pencatatan, 5) pertanyaan, 6) senang melakukan latihan, dan 7) sikap belajar yang positif.²⁷

Pada penelitian pengembangan ini, pembelajaran al-Qur'an hadis dikatakan efektif apabila :

- 1) Hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* lebih baik dari pada siswa yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *game*.
- 2) Jumlah ketuntasan siswa dalam pembelajaran al-Qur'an hadis meningkat sesudah menggunakan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game*.

²⁶ Mu'min, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berorientasi Problem Solving Dikemas Dalam CD Interaktif Didasari Analisis SWOT Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X," *Tesis Magister Pendidikan Matematika* (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2008), hlm. 43

²⁷ Mu'min, "Efektivitas Pembelajaran Matematika Berorientasi Problem Solving Dikemas Dalam CD Interaktif Didasari Analisis SWOT Pada Materi Dimensi Tiga Kelas X," *Tesis Magister Pendidikan Matematika*, hlm. 44

4. Al Qur'an dan Hadis di Madrasah Ibtidaiyah

a. Pembelajaran Al-Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah

Pembelajaran al Qur'an dan hadis di Madrasah ibtidaiyah, menekankan proses kegiatan belajar yang berorientasi pada kemampuan dasar yang harus dimiliki oleh seorang muslim terhadap kedua sumber ajaran tersebut. Diantaranya adalah kemampuan dalam membaca, menulis, menghafal, mengartikan, memahami, dan mengamalkan al Qur'an dan hadis.²⁸ Untuk dapat memenuhi target pembelajaran bagi siswa Madrasah Ibtidaiyah tersebut, seorang guru tentunya harus mempersiapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang akan digunakan dalam menyampaikan materinya. Selain itu, seorang pendidik yang baik juga dituntut untuk mempersiapkan sumber belajar dan media pembelajarannya dengan baik demi tercapainya tujuan pembelajaran yang akan disampaikan.

b. Tujuan Pembelajaran Al Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah

Mata pelajaran al Qur'an Hadis memiliki kontribusi dalam memberikan motivasi kepada peserta didik untuk mencintai kitab sucinya, mempelajari dan mempraktikkan ajaran dan nilai-nilai yang terkandung dalam al Qur'an hadis sebagai sumber utama ajaran Islam dan sekaligus

²⁸ PERMENAG, Nomor 000192 Tahun 2013

menjadi pegangan dan pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari.²⁹

Mata pelajaran Al Qur'a Hadis di Madrasah Ibtidaiyah bertujuan untuk:

- 1) Memberikan kemampuan dasar kepada peserta didik dalam membaca, menulis, membiasakan, dan menggemari membaca al Qur'an dan hadis.
- 2) Memberikan pengertian, pemahaman, penghayatan, isi kandungan ayat-ayat al Qur'an hadis melalui keteladanan dan pembiasaan.
- 3) Membina dan membimbing perilaku peserta didik dengan berpedoman pada isi kandungan ayat al Qur'an dan hadis.

c. Ruang Lingkup Al Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah

Ruang lingkup mata pelajaran al Qur'an Hadis di Madrasah Ibtidaiyah meliputi:

- 1) Pengetahuan dasar membaca dan menulis al Qur'an yang benar sesuai dengan kaidah ilmu tajwid.
- 2) Hafalan surat-surat pendek dalam al Qur'an dan pemahaman sederhana tentang arti dan makna kandungannya serta pengalamannya melalui keteladanan dan pembiasaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3) Pemahaman dan pengamalan melalui keteladanan dan pembiasaan mengenai hadis-hadis yang berkaitan dengan kebersihan, niat, menghormati orang tua, persaudaraan, silaturahmi, takwa,

²⁹ PERMENAG, Nomor 000192 Tahun 2013

menyayangi anak yatim, salat berjamaah, ciri-ciri orang munafik, dan amal salih.³⁰

d. Media Pembelajaran Al Qur'an Hadis

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti “*tengah*”, “*perantara*”, atau “*pengantar*”. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.³¹

Bila media adalah sumber belajar, maka secara luas media dapat diartikan dengan manusia, benda, ataupun peristiwa yang memungkinkan anak didik memperoleh pengetahuan dan keterampilan.³² Sehingga guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media. Media yang sering diganti dengan kata mediator yang berarti pengubah atau alat yang turut campur tangan dalam dua pihak dan mendamaikannya. Dengan kata lain media adalah komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi instruksional di lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi

³⁰ ³⁰ PERMENAG, Nomor 000192 Tahun 3013

³¹ Azhar, Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2006), hal.15

³² S. Sadiman, Arief, dkk, *Media Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2006), hal. 40

antar guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³³ Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologi terhadap siswa.

Media pembelajaran al Qur'an hadis merupakan alat atau sumber belajar yang digunakan untuk membantu siswa untuk dapat meningkatkan efektivitas belajar dalam kelas atau belajar individu, dan dapat juga digunakan untuk pembelajaran di rumah maupun disekolah, serta sesi pembelajaran dapat disesuaikan dengan tahap penerimaan dan pemahaman siswa.

Media pembelajaran al Qur'an hadis yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dapat di lihat dalam pemilihan media yang tepat tersebut adalah merupakan suatu kebutuhan, sehingga sekolah tidak lagi menjadi ruangan yang menakutkan dalam diri siswa. Dalam hal ini media pembelajaran al Qur'an hadis mempunyai beberapa manfaat sebagai berikut:

- 1) Penyampaian materi lebih kreatif dan inovatif
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik

³³ Oemar Hamalik *Media Pembelajaran*, (Bandung : Citra Aditya, 2011), hal. 15

- 3) Efisien waktu dan tenaga
 - 4) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa
 - 5) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja
 - 6) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar
 - 7) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif
- e. Al-Qur'an dan Hadis tentang materi "*Kebersihan*"

Al Qur'an dan hadis merupakan pedoman dan landasan bagi kaum muslimin dalam menjalani kehidupan, karena di dalamnya terdapat berbagai aturan, baik yang berhubungan dengan aturan duniawi maupun ukhrawi. Dengan sinar dan petunjuk dari ajarannya dapat ajarannya dapat membimbing manusia ke jalan yang benar dan tidak tersesat sehingga seseorang atau masyarakat akan memiliki kepercayaan dan akidah mulia dan terpuji dalam mencapai kebahagiaan di dunia maupun di akhirat. Pemahaman terhadap al-Qur'an dan Hadis beserta ruang lingkungannya.³⁴

Agama Islam merupakan agama yang cinta pada kebersihan dan memberikan perhatian yang sangat besar terhadap masalah kesucian perhatian yang sangat besar terhadap masalah kesucian baik kesucian tubuh, pakaian, tempat, maupun hati. Setiap muslim dituntut untuk

³⁴ Muhaemin, *Al-Qur'an dan Hadist untuk kelas VII Madrasah Tsanawiyah*, (Grafindo Media Pratama, 2008).hal.1

mensucikan diri baik pakaian maupun dari segala najis dan kotoran. Orang yang selalu mengingat Allah maka ibadahnya akan selalu terjaga dari kelalaian dan orang yang senantiasa beribadah maka ia juga senantiasa menjaga kebersihan dirinya. Karena kebersihan menjadi syarat untuk melaksanakan ibadah maka menjaga kebersihan adalah sebagian dari ibadah dalam Islam.³⁵

Kebersihan adalah hal yang amat diperhatikan dalam agama, sebagaimana hadis Nabi yang berkata:³⁶

أَلطَّهُورَةُ شَطْرُ الْإِيمَانِ (رواه مسلم)

Artinya:

“Kebersihan itu sebagian dari Iman,” (HR Muslim).

Al-Qur’an juga ikut menekankan masalah kebersihan dalam surat Al-Muddatsir 4-5 yang berbunyi:

وَتِيَابَكَ فَطَهِّرْ ۖ وَالرُّجْزَ فَاهْجُرْ ۖ

Artinya:

“Dan bersihkan pakaianmu, Dan tinggalkanlah segala kejahatan.” Oleh sebab itu, terdapat beberapa jadwal sunnah Rasulullah yang dilakukan

³⁵ Indah Permatasari, *Setan Selalu Bersemayam di Setiap Sudut Rumahku*, (La Tahzan, 2015).hal.136

³⁶ QS Al-Muddatsir [74]: 4-5

secara berkala untuk menjaga kebersihan diri. Di antaranya adalah sebagai berikut.³⁷

- 1) Membersihkan tangan sehabis bangun tidur.
- 2) Membersihkan rongga hidung sehabis bangun tidur.
- 3) Mandi dan membersihkan rambut.
- 4) Menjaga bekas air.
- 5) Membersihkan gigi setelah makan.
- 6) Potong kuku, mencukur kumis, dan mencukur bulu.

Salah satu sifat manusia yang secara tegas dicintai Allah adalah orang yang menjaga kebersihan. Kebersihan digandengkan dengan *taubat* dalam surat Al-Baqarah 222 yang berbunyi:³⁸

إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ التَّوَّابِينَ وَيُحِبُّ الْمُتَطَهِّرِينَ ﴿٢٢٢﴾

Artinya:

“*Sesungguhnya Allah senang kepada orang yang bertobat, dan senang kepada orang yang membersihkan diri*”. Tobat menghasilkan kesehatan mental, sedangkan kebersihan lahiriah menghasilkan kesehatan fisik.³⁹

³⁷ Muhammad Sulaiman & Aizuddinnur Zakaria, *Jejak Bisnis Rasul*, (Jakarta:Hikmah, PT: Mizan Publika, 2010), hal.133

³⁸ QS.Al-Baqarah [2]:222

³⁹ M.Quraish Shihab, *Al-Qur'an Tafsir Tematik Atas Pelbagai Persoalan Umat*,(Mizan, Khazanah Ilmu-ilmu Islam),hal.243

5. Bahan Ajar Al Qur'an Hadis Berbasis *Game*

Bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* adalah media pembelajaran yang menggabungkan dua unsur atau lebih yang terdiri dari teks, grafis, gambar, audio, video dan animasi secara terintegrasi. Bahan ajar ini disusun dengan mempertimbangkan faktor-faktor dan melakukan pengembangannya. Faktor-faktor tersebut adalah kecermatan isi, penggunaan bahasa, ilustrasi, perwajahan atau pengemasa, serta komponen bahan ajar.

Sehingga bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dapat diartikan sebagai aplikasi *game* yang digunakan dalam proses pembelajaran al Qur'an hadis, dengan kata lain untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan, dan sikap) serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan yang belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

B. Kajian Teori dalam Prespektif Islam

1. Pentingnya Memahami Al-Qur'an dan Hadis dalam Islam

Umat islam memiliki modal yang sangat besar untuk bersatu, karena mereka beribadah kepada ilaah (Tuhan) yang satu, mengikuti nabi yang satu, berpedoman pada kitab suci yang satu, berkiblat kepada kiblat yang satu. Selain itu, ada jaminan dari Allah dan Rasul-Nya, bahwa mreka tidak akan

sesat selama mengikuti petunjuk Allah SWT, berpegang teguh kepada Al Qur'an dan al Hadist. Allah SWT berfirman⁴⁰:

فَإِمَّا يَأْتِيَنَّكُمْ مِنِّي هُدًى فَمَنِ اتَّبَعَ هُدَايَ فَلَا يَضِلُّ وَلَا يَشْقَىٰ ﴿١٢٣﴾ وَمَنْ
أَعْرَضَ عَن ذِكْرِي فَإِنَّ لَهُ مَعِيشَةً ضَنْكًا وَنَحْشُرُهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ أَعْمَىٰ ﴿١٢٤﴾

Artinya:

“Maka jika datang kepadamu petunjuk daripada-Ku, lalu Barangsiapa yang mengikut petunjuk-Ku, ia tidak akan sesat dan tidak akan celaka. Dan barang siapa berpaling dari peringatan-Ku, maka Sesungguhnya baginya penghidupan yang sempit, dan Kami akan menghimpunkannya pada hari kiamat dalam keadaan buta.”

Dalam menjelaskan kedua ayat ini, Abdullah bin Abbas berkata *“Allah menjamin kepada siapa saja yang membaca al Qur'an dan mengikuti apa-apa yang di dalamnya, bahwa dia tidak akan sesat di dunia dan tidak akan celaka di akhirat⁴¹.”*

Nabi Muhammad SAW, bersabda :

تَرَكْتُ فِيكُمْ أَمْرَيْنِ لَنْ تَضِلُّوْا مَا تَمَسَّكْتُمْ بِهِمَا : كِتَابَ اللَّهِ وَ سُنَّةَ رَسُولِهِ

Artinya :

“aku telah tinggalkan pada kamu dua perkara. Kamu tidak akan sesat selama berpegang kepada keduanya, (yaitu) Kitab Allah dan Sunnah Rasul-Nya.⁴²

⁴⁰ (Q.S Thaha: 123,124)

⁴¹ Tafsir ath Thabari, 16/225

⁴² (Hadist *Shahih Lighairihi*, H.R. Malik; al-Hakim, al-Baihaqi, Ibnu Nashr, Ibnu Hazm. Dishahihkan oleh Syaikh Salim al-Hilali di dalam *At Ta'zhim wal Minnah fil Intisharis Sunnah*, hlm.12-13)

2. *Game* Menurut Presektif Islam

Islam mewajibkan kepada umatnya agar mengabdikan seluruh hidupnya hanya untuk beribadah kepada Allah swt. Islam selalu untuk memerintahkan umatnya agar melaksanakan perintah Allah dengan segenap potensi yang ia miliki dan tidak melanggar larangan-larangan Allah swt.⁴³

Islam membolehkan jenis-jenis hiburan (*game*) yang di dalamnya terdapat unsur-unsur pendidikan, kesehatan, dan nilai-nilai moral lainnya. Jenis-jenis hiburan (*game*) yang dilarang dalam agama Islam, sebagai berikut:⁴⁴

- a. Hiburan (*game*) yang mengandung unsure berbahaya, seperti tinju, karena di dalamnya terdapat unsure menyakiti badan sendiri dan orang lain.
- b. Hiburan (*game*) yang menampilkan fisik dan aurat wanita di depan laki-laki bukan mahramnya, seperti renang dan gulat.
- c. Hiburan (*game*) yang mengandung unsur judi, dll.

Sesungguhnya tidak dapat dipungkiri ada pula jenis-jenis *game* yang membawa manfaat, seperti *game* yang digunakan sebagai alat bantu belajar. *Game* diperbolehkan dan dimainkan sesuai dengan porsinya, alias tidak berlebihan. Jangan sampai hiburan (*game*) menyita seluruh waktu, menghalangi dari aktivitas lainnya dan mengambil waktu-waktu serta bekerja.

Para orang tua hendaknya selalu menemani anaknya jika ingin bermain *game*. Peran orang tua bisa dimulai dari memilihkan jenis *game* yang baik dan

⁴³ QS. Asy-Syu'ara (26): 108; An-Nisaa' (4): 14

⁴⁴ Ipik Ernaka, *Hukum Bermain Game Online*, 27 (Mei, 2001), hlm.3

cocok untuk anaknya, lalu sampai pada pengaturan jadwalnya dalam mengisi waktu. Anak-anak jangan sampai dibiarkan sendirian dalam menentukan aktivitasnya, sebab hal tersebut sangat rentan menimbulkan terjadinya perilaku menyimpang dari anak. Dalam al-Qur'an Allah swt berfirman:⁴⁵

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا قُوًا أَنفُسِكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا وَقُودُهَا النَّاسُ وَالْحِجَارَةُ

Artinya :

“Hai orang-orang yang beriman, peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka yang bahan bakarnya adalah manusia dan batu.”

Dalam Islam kewajiban orang tua bukan sekedar memenuhi kesejahteraan fisik berupa sandang, pangan dan papan semata, tetapi yang lebih penting dari itu adalah pembentukan cara berfikir, mental dan akhlak anaknya.

⁴⁵ QS. Al-Tahrim (66):6

C. Kerangka Berpikir

Berikut merupakan kerangka teori pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*, sebagai berikut :

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir Pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*



A. Model Penelitian & Pengembangan

Jenis penelitian dalam proposal penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research dan development*). Penelitian ini bertujuan untuk dapat menghasilkan suatu produk berupa bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* sebagai pembelajaran. Sehingga menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat bermanfaat di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji kelayakan produk tersebut. Jadi penelitian dan pengembangan bersifat longitudinal atau bertahap.⁴⁶

Penelitian pengembangan dalam bidang pendidikan merupakan penelitian bertujuan untuk meningkatkan keefektifan pembelajaran baik dalam proses maupun hasilnya dengan mengacu pada produk yang telah dikembangkan sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan penelitian yaitu mengembangkan produk berupa bahan ajar berbasis *game* dalam pembelajaran hadist kebersihan, yang bertujuan agar siswa lebih mudah memahami materi dan tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran.

Produk ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang tepat sebagai perantara dalam menyampaikan materi pelajaran. Oleh karena itu, salah satu cara yang ditempuh dalam penelitian ini adalah melalui “Pengembangan yang berorientasi

⁴⁶ Sugiono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Bandung:CV, Alfabeta, 2011), hal. 297

pada produk“ yaitu berupa media pembelajaran al qur’an hadist berbasis *Game* materi Kebersihan untuk kelas I MI Ma’arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

1. Model Desain Pengembangan

Pemilihan model pengembangan yang baik akan menghasilkan produk yang efektif dan efisien. Ketepatan pemilihan model pengembangan akan menghasilkan produk tersebut dapat di aplikasikan dengan baik dan member manfaat bagi para penggunanya. Hasil produk pengembangan yang baik dan tepat akan meningkatkan motivasi dan keinginan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan lebih terhadap materi yang disajikan. Selain itu, produk hasil pengembangan pembelajaran berbasis *game* yang baik dapat ebgatasi permasalahan belajar yang sering muncul dalam proses pembelajaran.⁴⁷

Adapun letak perbedaan model pengembangan ADDIE dan Pembelajaran digunakan di MI NU Ma’arif Nogosari Pandaan Pasuruan (*tanpa menggunakan model pengembangan*), maka dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.1
Perbedaan Model Pengembangan ADDIE dan Pembelajaran tanpa menggunakan model pengembangan di MI NU Ma’arif Nogosari Pandaan Pasuruan.

No.	Model Pengembangan ADDIE	Pembelajaran tanpa menggunakan model pengembangan di MI NU Ma’arif Nogosari Pandaan Pasuruan
1.	Menggunakan bahan ajar al Qur’an hadis yang akan dikembangkan berbasis (<i>Game</i>).	Menggunakan Buku Ajar, LKS.

⁴⁷ Donald Ary, Dkk. *Introduction in education*, Terj. Arif Furqon (Surabaya: Usaha Nasional), hlm.50

2.	Guru dapat membimbing siswa agar mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman sejawat dikelas serta aktif dalam proses pembelajaran.	Guru terlalu banyak ceramah dan bercerita dari isi buku dan tanpa memberikan media tambahan. (<i>monoton</i>)
3.	Menggunakan media/ alat yang lebih interaktif, inovatif dan menarik.	Menggunakan alat papan tulis tanpa ada alat/media lain sebagai pendukung.

Penggunaan model pengembangan ADDIE ini di maksudkan agar lebih menyempurnakan model pembelajaran disekolah yang selama ini telah diterapkan. Dengan adanya model pembelajaran yang diterapkan di sekolah, ataupun guru yang masih menggunakan model pembelajaran yang lama dapat memperbaiki proses pembelajaran, sehingga selain dapat meningkatkan prestasi belajar siswa juga dapat menambah motivasi siswa dalam belajar.

Adapun kelebihan serta kekurangan dalam model pengembangan ADDIE ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 3.2
Kelebihan dan Kekurangan Model Pengembangan ADDIE

Kelebihan	Kekurangan
Model ini sederhana dan mudah dipelajari serta strukturnya yang sistematis. Seperti kita ketahui bahwa model ADDIE ini terdiri dari 5 komponen yang saling berkaitan dan terstruktur secara sistematis yang artinya dari tahapan yang pertama sampai tahapan yang kelima dalam pengaplikasiannya harus secara sistematis, tidak bisa diurutkan secara	Model desain ini adalah dalam tahap analisis memerlukan waktu yang lama. Dalam tahap analisis ini pendesain/ pendidik diharapkan mampu menganalisis dua komponen dari siswa terlebih dahulu dengan membagi analisis menjadi dua yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Dua komponen analisis ini yang nantinya akan mempengaruhi lamanya proses

<p>acak atau kita bisa memilih mana yang menurut kita ingin di dahulukan. Karena kelima tahap/ langkah ini sudah sangat sederhana jika dibandingkan dengan model desain yang lainnya. Sifatnya yang sederhana dan terstruktur dengan sistematis maka model desain ini akan mudah dipelajari oleh para pendidik.</p>	<p>menganalisis siswa sebelum tahap pembelajaran dilaksanakan. Dua komponen ini merupakan hal yang penting karena akan mempengaruhi tahap mendesain pembelajaran yang selanjutnya</p>
---	---

Model diartikan sebagai kerangka konseptual yang dipergunakan sebagai acuan dalam melakukan kegiatan, menurut Briggs model adalah seperangkat prosedur yang berurutan untuk mewujudkan suatu proses.⁴⁸ Model desain pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada desain penelitian dan pengembangan ADDIE yang merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery, an Evaluation*.

Rancangan pengembangan model desain ADDIE ini terdiri dari lima tahap utama yaitu *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Kelima tahap dalam model ADDIE perlu dilakukan secara sistematis. Model desain ADDIE dengan komponennya dapat digambarkan dalam diagram berikut :⁴⁹

⁴⁸ Trianto, *Metode Pembelajaran Terpadu*, (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2007), hlm. 53

⁴⁹ Benny A. Pribadi, *Model Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Dian Rakyat, 2010) hlm. 125

Gambar 3.1
Tahapan Model Desain Pengembangan ADDIE



Model ADDIE adalah desain model pembelajaran yang sistematis dan terdiri dari 5 tahap ini meliputi desain keseluruhan proses pembelajaran cara sistematis.

a. Tahap analisa (*Analyze*)

Tahap analisis merupakan suatu proses *needs assesment* (analisis kebutuhan), mengidentifikasi masalah (kebutuhan), dan melakukan analisis tugas (*task analyze*). Output yang dihasilkan berupa karakteristik atau profile calon peserta didik, identifikasi kesenjangan, dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan

b. Tahap Desain (*Design*)

Pada tahap desain bahan ajar sedemikian rupa dengan merumuskan tujuan pembelajaran baik umum maupun khusus, selanjutnya mengembangkan butir-butir tes atau soal untuk mengukur tingkat kemajuan siswa dan tingkat pencapaian tujuan yang telah dirumuskan,

mengembangkan strategi pembelajaran, memilih dan mengembangkan bahan pembelajaran (yaitu dapat berupa : bahan cetak, audio, audio visual, dan media lain yang dirancang untuk mendukung pencapaian tujuan) untuk mendukung peningkatan efektifitas.

c. Tahap pengembangan (*Development*)

Tahap pengembangan meliputi menyiapkan material untuk belajar mengajar sesuai dengan spesifikasi produk yang dikembangkan, dengan mempersiapkan lingkungan belajar lain yang mendukung proses pembelajaran. Artinya pada tahap ini segala sesuatu yang dibutuhkan atau yang akan mendukung proses pembelajaran semuanya harus disiapkan.

d. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi meliputi pengiriman atau penggunaan produk pengembangan untuk diaplikasikan dalam proses pembelajaran yang sudah didesain sedemikian rupa pada tahap desain. Pada tahap ini dimulai dengan menyiapkan pengajar, serta menyiapkan peralatan belajar dan lingkungan yang dikondisikan setelah semuanya tersedia maka peneliti bisa mengimplementasikan produk yang dikembangkan kedalam proses pembelajaran.

e. Tahap evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap evaluasi meliputi 2 bentuk evaluasi yaitu evaluasi formatif dan sumatif dan kemudian dilakukan revisi apabila diperlukan. Evaluasi yang dilakukan pada penelitian pengembangan kali ini yaitu

evaluasi formatif pada tiap fase pengembangan yaitu selanjutnya dilakukan revisi untuk mengetahui apakah produk pengembangan apakah sudah valid untuk diaplikasikan dalam pembelajaran. Pada tahap evaluasi peneliti melakukan evaluasi terhadap produk pengembangan yang meliputi isi / materi, media, desain pembelajaran yang dikembangkan serta evaluasi terhadap efektifitas dan keberhasilan media yang dikembangkan.

Desain pengembangan ADDIE ini sesuai digunakan dalam penelitian pendidikan khususnya dalam pembelajaran, karena dalam desain pengembangan ini memiliki tahapan yang sistematis.

2. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan bahan ajar al Qur'an hadist berbasis *game* ini mengikuti tahapan ADDIE yang sudah ada. Adapun langkah-langkah dalam pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

1) Analisis Kebutuhan

Langkah pertama yang dilakukan mengidentifikasi tujuan umum pembelajaran al Qur'an hadis dengan melakukan analisis kebutuhan untuk menentukan tujuan. Langkah ini berarti menentukan apa yang diinginkan untuk dapat dilakukan peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran al Qur'an hadis. Tujuan umum adalah pernyataan yang

menjelaskan kemampuan apa saja yang harus dimiliki oleh siswa setelah selesai mengikuti suatu pelajaran. Tujuan umum diidentifikasi berdasarkan hasil analisis kebutuhan, kurikulum bidang studi, masukan dari para ahli bidang studi.

Tahap pertama peneliti menggambarkan tentang kemampuan yang diharapkan dan dimiliki oleh siswa setelah menggunakan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* untuk kelas I MI pada materi pokok Hadis Kebersihan. Hal ini dilakukan dengan mengkaji kurikulum al Qur'an hadist yang mengacu pada kurikulum 13 sesuai dengan Kompetensi Isi dan Kompetensi Dasar.

Tabel 3.3
Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	Kompetensi Dasar
1. Menerima dan menghayati ajaran agama Islam	1.3 Meyakini bahwa Allah mencintai orang yang menjaga kebersihan.
2. Memiliki akhlak (adab) yang baik dalam beribadah dan berinteraksi dengan diri sendiri, sesama dan lingkungannya.	2.1 Memiliki perilaku mencintai al-Qur'an Hadis
	2.3 Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa	3.3 Mengetahui arti hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat muslim

ingin tahu tentang al- Qur'an, hadis, fiqh, aqidah, dan sejarah Islam.	3.4 Memahami isi kandungan hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat muslim
4. Menyajikan pengetahuan faktual terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di madrasah	4.4 Menghafal hadis tentang kebersihan riwayat muslim

2) Identifikasi Masalah

Proses pembelajaran al Qur'an hadis kelas I di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan dilakukan dua jam dalam seminggu. Guru menggunakan bahan ajar berupa buku ajar siswa yang disusun oleh Wiyarso, Rokhman, Uvi Uswatun Hasanah dan diterbitkan oleh Kementrian Agama Republik Indonesia dan Lembar Kerja Siswa (LKS) al Qur'an hadis yang diterbitkan oleh penerbit CV. "MIA" Surabaya . dari hasil pengamatan dan wawancara kepada guru pengampu pelajaran al Qur'an hadis kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan, diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

- a) Nilai KKM yang harus diperoleh siswa kelas I pada pelajaran al Qur'an hadis yaitu 75. Dari 15 siswa masih ada dari beberapa siswa yang nilainya dianggap rendah pada materi hadis kebersihan.
- b) Siswa kurang memahami isi kandungan hadis kebersihan dalam kehidupan sehari-hari dan masih sulit untuk menghafal hadis kebersihan.

- c) Saat proses pembelajaran al Qur'an hadis siswa kebanyakan bermain sendiri.
 - d) Guru menggunakan metode ceramah dan metode *drill* dalam proses pembelajaran.
 - e) Guru tidak memanfaatkan fasilitas madrasah berupa LCD Proyektor dan Laboratorium dalam pembelajaran al Qur'an Hadis.
- 3) Analisis Kompetensi Lulusan Mata Pelajaran al Qur'an Hadis
- Adapun standar kompetensi lulusan (SKL) pada mata pelajaran al Qur'an hadis yang telah direncanakan pemerintah antara lain:
- a) Memahami dan mencintai al Qur'an dan hadis sebagai pedoman hidup umat Islam.
 - b) Meningkatkan pemahaman isi kandungan hadist dan mengkaitkan dengan fenomena kehidupan sehari-hari.
 - c) Mengahafal dan memahami makna hadis.
- 4) Deskripsi Karakteristik Siswa Kelas I Madrasah Ibtidaiyah pada pembelajaran al Qur'an hadis.

Pada pengembangan ini, peneliti akan mengembangkan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* kelas I Madrasah Ibtidaiyah dengan asumsi pemahaman konsep anak yang berada pada tahap Operasional Konkrit (7-12) dapat mempengaruhi kemampuan berpikir pada tahap selanjutnya. Dlaam masa ini perkembangan otak anak dapat berkembang dengan baik apabila

anak tersebut memperoleh pendidikan yang positif, menarik dan mudah dimengerti.

b. Tahap Desain (*Design*)

1) Tujuan Umum Khusus

Tujuan pembelajaran khusus adalah rumusan mengenai kemampuan atau perilaku yang diharapkan dapat dimiliki oleh para siswa sesudah mengikuti suatu program pembelajaran tertentu. Kemampuan atau perilaku tersebut harus dirumuskan secara spesifik dan operasional sehingga dapat diamati dan diukur. Dengan demikian, tingkat pencapaian siswa dalam perilaku yang ada dalam tujuan pembelajaran khusus dapat diukur dengan tes atau alat pengukur yang lainnya. Penulisan tujuan pembelajaran khusus digunakan sebagai dasar dalam mengembangkan strategi pembelajaran dan menyusun kisi-kisi tes pembelajaran.

Bedasarkan hasil analisis pembelajaran terhadap tujuan umum pembelajaran, identifikasi karakteristik dan kemampuan awal sasaran (siswa kelas I MI), Tujuan pembelajaran khusus pada materi pokok Hadis Kebersihan ditetapkan sebagai berikut :

Kompetensi Inti :

1. Menerima dan menghayati ajaran agama Islam
2. Memiliki akhlak (adab) yang baik dalam beribadah dan berinteraksi dengan diri sendiri, sesama dan lingkungannya.
3. Memahami pengetahuan factual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang al- qur'an, hadist, fiqh, aqidah, dan sejarah Islam.

4. Menyajikan pengetahuan factual terkait dengan pengembangan dari yang dipelajari di madrasah.
<p>Kompetensi Dasar :</p> <p>1.3 Meyakini bahwa Allah mencintai orang yang menjaga kebersihan. 2.1 Memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an Hadist 2.3 Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari 3.3 Mengetahui arti hadist tentang kebersihan secara sederhana riwayat muslim 3.4 Memahami isi kandungan hadist tentang kebersihan secara sederhana riwayat muslim 4.4 Menghafal hadist tentang kebersihan riwayat muslim</p>
<p>Indikator :</p> <p>a. Menyebutkan arti Hadis tentang kebersihan. b. Menjelaskan isi kandungan Hadis. c. Menghafalkan Hadis tentang kebersihan. d. Menyebutkan arti perilaku bersih. e. Menyebutkan cara-cara perilaku bersih dilingkungannya f. Menunjukkan keuntungan memiliki perilaku bersih dilingkungannya g. Menunjukkan perilaku bersih dilingkungannya</p>

2) Mengembangkan butir tes

Dari rumusan tujuan pembelajaran khusus di atas, selanjutnya akan dirumuskan mengenai instrument tes penilaian dan pengukuran untuk mengetahui tingkat ketercapaian tujuan pembelajaran khusus tersebut. Berdasarkan rumusan tujuan khusus pembelajaran di atas, dapat dirumuskan instrument tes penilaannya terbagi menjadi dua yaitu:

- a) Bentuk *Pre test* (tes sebelum materi diberikan kepada siswa dengan menggunakan bahan ajar yang lama).

- b) Bentuk *post test* (tes setelah materi diberikan kepada siswa dengan menggunakan bahan ajar yang dikembangkan).

3) Mengembangkan strategi pembelajaran

Langkah ini merupakan upaya memilih, menata, dan mengembangkan komponen-komponen umum pembelajaran dan prosedur-prosedur yang akan digunakan untuk membelajarkan peserta didik sehingga peserta didik dapat belajar dengan mudah sesuai karakteristiknya dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Komponen utama strategi pembelajaran meliputi kegiatan :

Komponen utama strategi pembelajaran meliputi kegiatan:

- a) Kegiatan *pra* pembelajaran, yakni strategi mengupayakan pengkondisian dan kesiapan mental siswa ketika akan mengikuti pelajaran.
- b) Kegiatan inti, yakni strategi penyampaian materi dari guru ke siswa agar mencapai tujuan pembelajaran al Qur'an hadis. Di dalam kegiatan inti menggunakan strategi dan bahan ajar al qur'an hadist berbasis *game* yang telah dikembangkan yang melibatkan siswa secara aktif ke dalam proses pembelajaran.
- c) Kegiatan penutup, yakni kegiatan memberi penguatan dan evaluasi materi yang telah disampaikan.

4) Mengembangkan dan memilih bahan pembelajaran

Langkah pokok dari kegiatan sistem desain pembelajaran al Qur'an hadis ini adalah langkah pengembangan dan pemilihan bahan pembelajaran. Adapun hasil produk pengembangan ini berupa *game* sebagai bahan ajar pendukung pembelajaran al Qur'an hadis kelas I MI tentang "Pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan".

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pengembang berupaya menyusun dan merancang bahan ajar berdasarkan informasi yang telah diperoleh dari berbagai tahap sebelumnya. Pengembang memodifikasi bahan ajar yang telah ada berupa bahan ajar cetak menjadi bahan ajar berbasis *game*, serta menentukan model dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Membuat sebuah bahan ajar berbasis *game* dalam pembelajaran yang sesuai dengan rancangan yang telah dibuat. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

1) Mengembangkan Desain *Interface* (Antar Muka)

Secara umum *interface* ini akan didesain untuk kemudahan siswa atau guru dalam menggunakan bahan ajar berbasis *game* dalam pembelajaran ini.

2) Pengembangan Sajian Materi

Format dari sajian materi dalam bahan ajar berbasis *game* dalam pembelajaran interaktif ini adalah materi pelajaran yang disusun dengan tampilan permainan.

Materi yang terdapat di dalam bahan ajar berbasis *game* dalam pembelajaran ini dirancang dengan menggunakan *font* dan pemilihan warna yang jelas dan cocok untuk anak Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

3) Pengemasan Produk

Setelah proses produksi bahan ajar berbasis *game* dalam pembelajaran interaktif ini selesai, multimedia akan disimpan dalam bentuk CD yang akan didesain dengan tampilan cover yang menarik, dan dapat di gunakan dalam PC ataupun di unggah di situs play store Android. Dan disertai buku ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* dan buku petunjuk penggunaan *game*.

Setelah dihasilkannya produk bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*, dilakukan pengujian berupa validasi kepada *expert judgement*. Validasi dilakukan kepada ahli materi, ahli media, dan ahli pembelajaran. Jika setelah validasi harus dilakukan perbaikan maka akan memasuki tahap revisi. Setelah bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* layak digunakan maka dilakukanlah tahap implementasi.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* ini oleh pengguna di lapangan. Bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* ini ditujukan untuk siswa kelas I (satu) MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Kabupaten Pasuruan yang berjumlah 15 siswa. Fokus dari implementasi ini menguji keefektifan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran al Qur'an hadis. Selain itu, untuk mengetahui pemahaman isi kandungan hadis yang terkait dengan kehidupan sehari-hari, dalam pembelajaran al Qur'an hadis sebelum dan sesudah menggunakan bahan ajar berbasis *game*.

e. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

1) Evaluasi formatif

Dari langkah menyeleksi dan mengembangkan bahan pembelajaran, langkah selanjutnya adalah merancang dan melaksanakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini dilakukan untuk memperoleh data guna merevisi bahan pembelajaran yang dihasilkan agar lebih efektif. Evaluasi formatif ini biasanya dilakukan dengan dua kelompok, yaitu evaluasi oleh para ahli dan evaluasi penggunaan bahan ajar bagi peserta didik. Evaluasi ini meliputi uji ahli isi bidang studi untuk melihat kebenaran isi materi tersaji, ahli desain untuk memperoleh kesesuaian desain yang dikembangkan. Sedangkan untuk evaluasi bagi peserta didik terdapat dua tahap yang akan diberikan kepada uji kelompok kecil (*small group*

evaluation), dan uji lapangan (*field evaluation*) dengan melakukan *pretest* dan *posttest*.

2) Evaluasi Sumatif

Evaluasi sumatif ditujukan untuk meningkatkan tingkat efektivitas produk bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* secara keseluruhan dibanding dengan produk lain. Peneliti tidak melaksanakan evaluasi sumatif dalam proses penelitian ini, karena membandingkan dengan program/produk lain tidak termasuk dalam fokus penelitian dan untuk melakukan proses tersebut dibutuhkan waktu dan biaya lebih banyak.

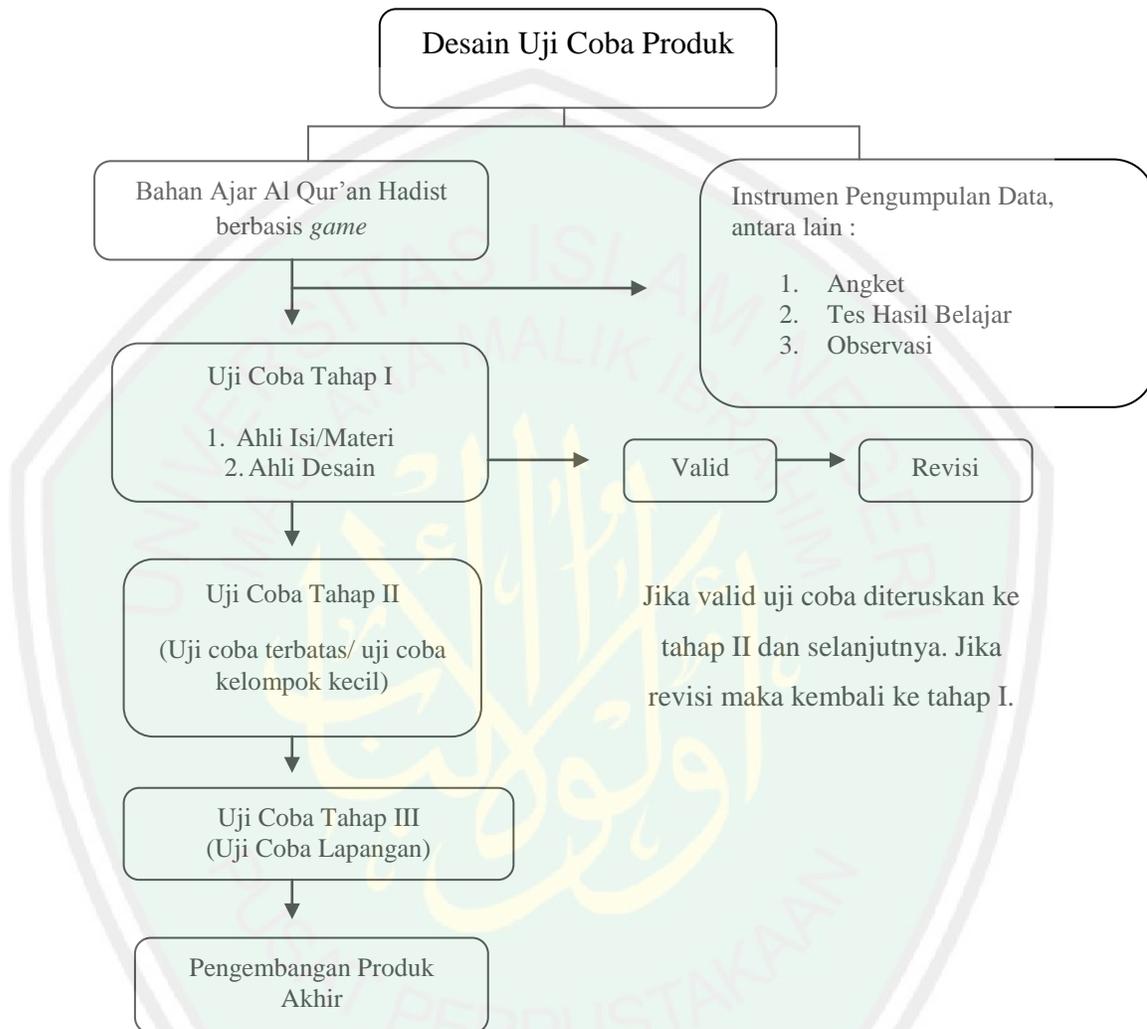
3. Uji Coba Produk

Uji coba produk dimaksudkan untuk mengumpulakn data yang dapat dipergunakan sebagai dasar untuk menetapkan tingkat efektif, produk yang dihasilkan. Bagian tersebut meliputi; a) desain uji coba, b) subyek uji coba, c) jenis data, d) instrument pengumpulan data, e) teknis analysis data.

a. Desain Uji Coba Produk

Desain uji coba yang dilakukan menggunakan desain uji coba deskriptif. Desain uji coba deskriptif memungkinkan pengembang untuk memperoleh data kuantitatif dan kualitatif yang sangat bermanfaat dalam penyempurnaan produk pengembangan. Selanjutnya desain uji coba tersebut secara umum dapat dijelaskan pada gambar sebagai berikut:

Gambar 3.2
Desain Uji Coba Produk



Uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk selesai. Uji coba produk bertujuan untuk mengetahui apakah produk yang dibuat layak digunakan atau tidak dan sejauh mana produk yang dibuat dapat mencapai sasaran. Produk yang baik minimal memenuhi dua kriteria, yaitu kriteria pembelajaran (*instructional criteria*) dan kriteria penampilan (*presentation criteria*).

Uji coba dilakukan tiga kali, yaitu;

- 1) Uji ahli (*expert judgement*), untuk menguatkan dan meninjau ulang produk awal serta memberikan masukan perbaikan. Uji ahli ini ditujukan pada ahli isi bidang studi, ahli desain pembelajaran.
- 2) Uji coba terbatas yang dilakukan terhadap kelompok kecil sebagai pengguna produk.
- 3) Uji lapangan (*field testing*), sehingga uji coba mutu produk yang dikembangkan benar-benar teruji secara empiris dan dapat dipertanggungjawabkan.⁵⁰

Dalam penelitian pengembangan 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.

Pada tahap pertama akan dilakukan uji coba terbatas. Uji coba terbatas ini dilakukan terhadap kelompok kecil pengguna produk. Dalam madrasah tersebut terdapat dua kelas yaitu kelas I A dan I B yang memiliki kemampuan heterogen, hal tersebut ditunjukkan dengan nilai rata-rata kelas yang sama yakni kelas I A 70,2 dan kelas I B 60,2.⁵¹ Dalam kegiatan pengembangan ini peneliti menggunakan teknik pengambilan sample dengan *Simple Random Sampling*, yakni pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara

⁵⁰ Zainal Arifin, *op.cit.*, hlm. 132

⁵¹ Hasil ulangan semester II mata pelajaran al Qur'an hadis tahun ajaran 2015/2016

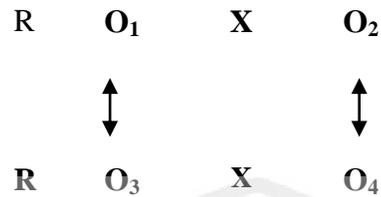
acak tanpa memerhatikan strata yang ada dalam populasi tersebut.⁵² Responden pada uji coba ini adalah 15 siswa. Penentuan subyek dilakukan secara acak dengan mewakili masing-masing kriteria sebagai berikut :

- 1) Termasuk siswa/i kelas I A dan kelas I B yang masih aktif di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.
- 2) Responden ditentukan berdasarkan kriteria yang memiliki kemampuan sama berjumlah 15 siswa.
- 3) Kesiadaan siswa sebagai nara sumber perolehan data dalam menggunakan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*.

Analisis data hasil tes digunakan untuk mengukur tingkat perbandingan hasil belajar siswa. Dalam uji coba lapangan pengujian data menggunakan desain eksperimen yang dilakukan dengan cara membandingkan keadaan sebelum dan sesudah menggunakan produk pengembangan (*pre-test* dan *post-test*). Penggunaan desain eksperimen (*pre-test* dan *post-test*) dimaksudkan karena produk pengembangan sebagai bahan uji coba.

Bagan eksperimen dengan kelompok kontrol (*Pretest-posttest control group desain*).

⁵² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan*, hlm. 120



Keterangan ;

O₁ : Nilai awal kelompok eksperimen

O₂ : Nilai awal kelompok kontrol

O₃ : Nilai kelompok eksperimen setelah menggunakan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*

O₄ : Nilai kelompok kontrol yang menggunakan bahan ajar sekolah

X : Bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*

R : Pengambilan kelompok eksperimen dan kontrol dilakukan secara random

Berdasarkan desain penelitian di atas untuk mendapatkan hasil penelitian yang lebih valid, dari kedua kelas tersebut dibedakan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Kelas eksperimen merupakan kelas di mana peneliti memberikan pembelajaran bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan bahan ajar atau alat bantu yang biasa digunakan oleh guru.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* pada kelas I semester II ini yaitu ahli isi bidang studi, ahli desain/ media pembelajaran, ahli pembelajaran yaitu guru mata pelajaran al Qur'an hadis di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan, dan siswa.

1) Ahli Materi/Isi bidang studi Al Qur'an Hadis

Sebelum diuji cobakan kepada siswa, maka bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* diujikan kepada ahli materi/isi. Hal ini dilakukan untuk mengetahui kelengkapan serta kesesuaian materi yang disajikan dalam bahan ajar berbasis *game* sesuai dengan tingkat jenjang sasaran pengembangan. Ahli materi tersebut adalah Dosen yang benar-benar ahli dibidang pelajaran tersebut.

Peneliti memilih Dr.H.Aunur Rofiq,Lc dan Zainal Arifin, M.Ag sebagai validasi isi/materi pembelajaran produk karena beliau ahli dalam bidang hadis, selain itu dilihat dari latar belakang pendidikan beliau sudah tepat jika sebagai validator isi/materi produk yang akan dikembangkan.

2) Ahli Media/Desain produk

Tujuan dari penialian uji coba kepada ahli media/desain adalah untuk mengukur tingkat kevalidan media dan mengetahui sejauh mana media pembelajaran animasi ini memenuhi kriteria pembuatan media untuk siswa Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah.

Peneliti memilih Dr. Hj.Samsul Susilowati, M.Pd dan Dr. Suhartono, M. Kom sebagai validasi media/desain pembelajaran produk, karena beliau ahli dalam bidang multimedia/IT, selain itu dilihat dari latar belakang pendidikan beliau sudah tepat jika sebagai validator media/desain pembelajaran/produk.

3) Subjek Guru Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis

Setelah media pembelajaran *game* ini diujicobakan kepada ahli materi dan ahli media, dilanjutkan kepada subjek guru mata pelajaran, yaitu mengajar mata pelajaran al Qur'an hadis dan kesediaan guru mata pelajaran sebagai penilai dan pengguna produk pengembangan untuk sumber perolehan data hasil pengembangan.

4) Siswa

Responden yang menjadi subjek ujicoba adalah siswa kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan dengan jumlah keseluruhan siswa. Pemilihan MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan sebagai lokasi uji coba didasarkan pada beberapa alasan, yaitu: (a) siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi pokok hadis kebersihan, (b) belum mempunyai bahan ajar berbasis *game* dalam pembelajaran hadis kebersihan pada mata pelajaran al Qur'an Hadis, (c) tersedianya fasilitas berupa LCD dan laboratorium komputer namun tidak dimanfaatkan secara maksimal.

4. Jenis Data

Jenis data yang dikumpulkan disesuaikan dengan informasi yang dibutuhkan tentang produk yang dikembangkan dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Data digunakan sebagai dasar untuk menentukan keefektifan, daya tarik produk yang dihasilkan. Berdasarkan jenis data yang diungkapkan di atas,

untuk mempermudah analisisnya, maka dikelompokkan menurut sifatnya menjadi dua yaitu berupa data kualitatif dan data kuantitatif.⁵³

- a. Data kuantitatif, dikumpulkan melalui lembar penilaian ahli, angket penilaian guru mata pelajaran al Qur'an Hadis, dan hasil tes belajar siswa (*pre-test* dan *post-test*).
- b. Data kualitatif, dapat berupa informasi yang didapatkan melalui wawancara guru, siswa, masukan, tanggapan dan saran dari para ahli isi, ahli media pembelajaran serta dokumen perangkat mengajar guru.

5. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan berupa tes. Tes digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil yang menunjukkan perubahan pemahaman sebelum dan sesudah proses pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *game* dalam pembelajaran. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa instrumen pengumpulan data, antara lain lembar validasi ahli, lembar evaluasi media/desain, angket, dan tes hasil belajar. Dan tujuan dalam setiap instrumen pengumpulan data tersebut antara lain:

- a. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi/Isi

Lembar penilaian validasi ahli materi/isi disusun untuk mengetahui kesesuaian konsep materi dalam bahan ajar berbasis *game* yang telah digunakan, serta untuk mengetahui efektifitas sebagai bahan ajar dalam

⁵³ Suharsimi Arikunto. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bina Aksara, 2013), hlm. 25

pembelajaran oleh dosen ahli bidang al Qur'an dan Hadis dan ahli Materi/Isi pembelajaran.

b. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media/Desain

Lembar penilaian validasi ahli media/desain dibuat dan disusun untuk mengetahui pandangan terhadap bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*. Dan lembar penilaian media/desain ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan revisi produk yang dikembangkan.

c. Angket

Angket atau kuesioner (*questionnaire*) merupakan suatu teknik atau cara pengumpulan data secara tidak langsung. Angket berisi sejumlah pertanyaan yang harus dijawab atau direspon oleh responden.⁵⁴ Angket ini bertujuan untuk mengumpulkan data tentang ketepatan komponen bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*, ketepatan perancangan atau desain pembelajaran, ketepatan isi *game*, kemenarikan dan keefektifan penggunaan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*. Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang tanggapan dan saran dari subjek uji coba, selanjutnya dianalisis dan digunakan sebagai revisi.

Peneliti akan menyusun angket menjadi empat macam. Pertama, angket penilaian ahli isi bidang studi mata pelajaran Al Qur'an Hadis yang terdiri dari aspek isi/materi. Kedua, angket penilaian ahli desain media

⁵⁴ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* {Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007}, hlm. 219

pembelajaran yang terdiri dari aspek tampilan dan audio. Ketiga, angket penilaian guru mata pelajaran al Qur'an Hadis yang terdiri dari aspek pembelajaran dan kebahasaan, aspek isi/materi, dan aspek tampilan dan audio. Keempat, angket penilaian untuk siswa yang terdiri dari kualitas tampilan dan audio. Adapun kisi-kisi angket untuk ahli isi bidang studi, ahli desain, guru mata pelajaran al Qur'an Hadis, dan siswa adalah sebagai berikut :

Tabel 3.4
Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Materi/Isi

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kesesuaian tujuan	a. Kejelasan kompetensi Inti, Kompetensi dasar.	1	1
2.	Kemenarikan media	a. Daya tarik bahan ajar Al Qur'an Hadist berbasis <i>game</i> .	2	1
3.	Kesesuaian materi	a. Ketepatan urutan penyajian	3-4	2
		b. Ketepatan materi		
4.	Kelengkapan materi	a. Kelengkapan materi yang disajikan	5-7	3
		b. Kemudahan untuk mempelajari materi		
		c. Kejelasan istilah-istilah dalam materi		
5.	Kelengkapan evaluasi atau tes	a. Kecukupan latihan atau evaluasi	8-9	2
		b. Relevansi evaluasi dengan materi		
6	Ketepatan penggunaan bahasa	a. Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	12	3
		b. Lugas, komunikatif dalam penggunaan istilah/icon		
		c. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik		

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Angket Penilaian Kualitas Desain

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Aspek Kemenarikan		1-10	10
	a. Petunjuk penggunaan	1) Kejelasan petunjuk pengguna <i>game</i> 2) Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar		
	b. Kejelasan teks atau huruf	1) Keterbacaan teks atau tulisan		
	c. Kualitas warna	1) Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		
	d. Kualitas gambar	1) Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi		
	e. Kualitas <i>layout</i>	1) Penataan atau penyusunan <i>layout</i> 2) Desain screen 3) Komposisi layout dan template		
	f. Kualitas audio backsound dan soundeffect	1) Kejelasan suara dan daya dukung music		
	g. Kualitas gerak karakter	1) Kemenarikan sajian animasi		
2.	Aspek Pembelajaran		10-18	8
	a. Kualitas konsep/isi	1) Kemudahan memahami konsep/isi		
	b. Kejelasan materi	1) Keluasan muatan materi 2) Pemberian motivasi belajar		
	c. Keseuaian	1) Keseuaian isi dengan desain <i>game</i> 2) Keseuaian materi dengan bahan ajar 3) Ketepatan pemilihan warna pada background 4) Keseuaian warna pada background 5) Kecerahan warna pada		

		background & teks		
--	--	-------------------	--	--

Tabel 3.6
Kisi-Kisi Angket Penilaian Guru Mata Pelajaran Al Qur'an Hadis

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan	a. Ketepatan penyampaian informasi	1-7	7
		b. Sistematika penyajian materi		
		c. Pemberian motivasi belajar		
		d. Pemberian pesan moral		
		e. Penggunaan bahasa		
		f. Penyajian kalimat		
		g. Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat penguasaan kognitif siswa MI		
2.	Aspek Isi/Materi	a. Kesesuaian Kompetensi Isi/kompetensi dasar dengan isi/materi	8-13	6
		b. Kebenaran konsep		
		c. Aktualisasi isi/materi		
		d. Kecukupan isi/materi untuk mencapai tujuan		
		e. Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi/materi		
		a. Pemilihan jenis	14-24	11

		huruf		
		b. Ketepatan pemilihan ukuran huruf		
		c. Keterbacaan teks		
		d. Tampilan gambar / animasi		
		e. Kejelasan warna gambar		

Tabel 3.7
Kisi-Kisi Angket Penilaian Siswa

No.	Aspek yang Dinilai	Indikator	No. Item	Jumlah
1.	Kualitas Tampilan dan Audio	a. Keterbacaan teks atau tulisan	1-6	6
		b. Kejelasan uraian materi		
		c. Kualitas tampilan gambar		
		d. Kemenarikan sajian <i>game</i>		
		e. Komposisi warna		
		f. Audio dan music		
2.	Kualitas Penyajian	a. Kemudahan memahami materi	7-110	5
		b. Daya tarik alur pembelajaran		
		c. Kemudahan penggunaan <i>game</i>		
		d. Daya tarik pembelajaran dengan <i>game</i>		

d. Tes Hasil Belajar (*Pre-Test* dan *Post-Test*)

Tes hasil belajar atau tes prestasi belajar digunakan untuk mengukur hasil-hasil belajar yang dicapai siswa selama kurun waktu tertentu. tes yang digunakan adalah tes formatif, yang dilakukan untuk mengukur

tingkat penguasaan siswa dan posisinya baik antar teman sekelas maupun dalam penguasaan target materi.⁵⁵

e. Pedoman Observasi

Pedoman observasi dibuat sebagai panduan untuk mengetahui proses berlangsungnya pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran yang dikembangkan. Observasi juga dilakukan untuk mengetahui kondisi awal sekolah dan karakteristik siswa.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam pengembangan bahan ajar al qur'an hadist ini, teknik analisis data untuk data kuantitatif yang diperoleh melalui angket menggunakan *skala likert* dalam bentuk pilihan ganda, selanjutnya diolah dengan cara dibuat presentase dengan rumus analisis sebagai berikut:⁵⁶

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

Keterangan :

P = Presentase
 $\sum xi$ = Jumlah total skor yang diperoleh
 $\sum x$ = Jumlah skor ideal

Dalam pemberian makna dimana pengambilan keputusan untuk merevisi *game* yang digunakan kualifikasi yang memiliki kriteria sebagai berikut.⁵⁷

⁵⁵ Nana Syaodih Sukmadinata, *Metode Penelitian Pendidikan* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2007), hlm 223

⁵⁶ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta: Bumi Aksara, 2003), Hlm.313

⁵⁷ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, hlm. 313

Tabel 3.8
Kriteria Tingkat Validitas

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

Berdasarkan kriteria di atas, bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dalam pembelajaran dinyatakan valid jika memenuhi kriteria skor 60 ke atas dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi/isi, ahli media/desain, subjek guru mata pelajaran al Qur'an hadis, dan responden siswa di kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan.

Berdasarkan kriteria diatas, bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dinyatakan tingkatan sangat valid jika memenuhi kriteria 80 ke atas dari seluruh unsur yang terdapat dalam angket penilaian validasi ahli materi, ahli media, ahli pembelajaran. Dalam penelitian ini, buku ajar akan dibuat harus memenuhi kriteria sangat valid. Oleh karena itu, dilakukan revisi apabila masih belum memenuhi kriteria valid/sangat valid.

Sedangkan untuk mengetahui keefektifan produk bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dapat dilihat dari tes hasil belajar, peneliti menggunakan tes berbentuk pilihan ganda dan uraian. Pada soal berbentuk pilihan ganda rumus penskoran mengacu pada rumus penskoran yang biasa dilakukan di madrasah yang diteliti.

Bentuk tes pilihan ganda yang berjumlah 10 butir dan bentuk tes uraian yang berjumlah 5 butir. Penskoran pada tes pilihan ganda adalah sebagai berikut :

$$S_a = R \times 8$$

Keterangan :

S_a (*score*) = Nilai soal pilihan ganda

R (*right*) = Jawaban yang benar

Sedangkan penskoran pada tes uraian adalah sebagai berikut :

$$S_b = R \times 4$$

Keterangan :

S_b (*score*) = Nilai soal uraian

R (*right*) = Jawaban yang benar

Kemudian, skor dari soal pilihan ganda dan uraian dijumlahkan.

Keterangan :

$$S_t = S_a + S_b$$

S_t (*score*) = Nilai total

S_a (*score*) = Nilai soal pilihan ganda

S_b (*score*) = Nilai soal uraian

Analisis tes hasil belajar tersebut menggunakan tes awal dan tes akhir dalam rangka untuk mengetahui data kemampuan awal (*pre test*) dan data kemampuan akhir (*post test*) dianalisis dengan menggunakan uji t untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara pembelajaran yang menggunakan bahan ajar lama atau yang telah dipakai oleh sekolah/madrasah dengan pembelajaran menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.

Analisis data untuk mengetahui perbedaan hasil belajar diperoleh melalui analisis Uji – T Dua Variabel Bebas. Tujuan Uji-t dua variable bebas tersebut diantaranya adalah, 1) membandingkan (membedakan) dua variabel tersebut sama tau berbeda, 2) menguji kemampuan generalisasi (signifikasi hasil penelitian yang berupa perbandingan dua rata-rata sampel).

Rumus uji-t dua variable sebagai berikut: ⁵⁸

$$t \text{ hitung} = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2r \cdot \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}}\right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}}\right)}}$$

Keterangan :

R = nilai korelasi x_1 dengan x_2

\bar{X}_1 = rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata nilai kelompok kontrol

s_1^2 = Varians kelompok eksperimen

s_2^2 = Varians kelompok kontrol

s_1 = Standar deviasi kelompok eksperimen

s_2 = Standar deviasi kelompok kontrol

n_1 = jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelompok kontrol

⁵⁸ Ridwan Dan Sunarto, *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Social, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*, (Bandung: Alfa sBeta, 2009), Hlm.126

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan, maka hasil uji coba dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf 0,05 atau 5% adalah sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

H_1 : Ada perbedaan yang signifikan (5%) antara sebelum dan sesudah menggunakan produk yang dikembangkan.

Untuk pengambilan keputusannya adalah sebagai berikut:

- a. Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hasilnya signifikan, artinya H_1 diterima
- b. Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka hasilnya nonsignifikan, artinya H_1 ditolak.

BAB IV

HASIL PENGEMBANGAN

Pada Bab IV ini, akan dipaparkan tiga hal pokok yang berkaitan dengan hasil pengembangan. Adapun tiga hal tersebut yaitu : 1) Hasil studi pendahuluan, 2) pemaparan data validasi, uji coba, dan kritik dan saran produk pengembangan. Data disajikan berdasarkan masukan dari para ahli materi, ahli desain/media pembelajaran, ahli pembelajaran/ guru Al Qur'an Hadis kelas I, uji coba kelompok kecil, dan uji coba lapangan. Isi setiap paparan meliputi penyajian data, analisis data, dan revisi produk pengembangan.

A. Hasil Studi Pendahuluan

Pengembangan bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis *game* kelas I ini dimaksudkan untuk mengatasi beberapa masalah diantaranya *Pertama*, hasil belajar Alqur'an hadis pada materi hadis kebersihan pada siswa kelas I di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan yang menunjukkan bahwa 30% siswa belum dapat mencapai nilai KKM yang telah ditetapkan yaitu 75, *Kedua*, adanya fasilitas sebagai pendukung pembelajaran yang tersedia di madrasah ibtidaiyah tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal dalam proses pembelajaran. fasilitas yang dimaksud seperti LCD Proyektor dan Laboratorium Komputer. *Ketiga*, secara umum memiliki persepsi yang tidak baik terhadap mata pelajaran al Qur'an hadis dan kurang diminati pada mata pelajaran ini dikarenakan siswa kebanyakan

dituntut hafalan surah ataupun hadis beserta artinya, dan mereka merasa terbebani dengan perintah guru yang mewajibkan siswa harus hafal dan harus bisa.

B. Penyajian Data Analisis Uji Coba

Terdapat dua macam data dalam penelitian ini, yaitu data kuantitatif dan kualitatif. Data tersebut diperoleh melalui dua tahap penilaian, yaitu validasi ahli dan uji coba lapangan. Data penilaian produk pengembangan bahan ajar dilakukan dalam 4 tahap sebagai berikut:

1. Tahap pertama diperoleh dari hasil penilaian terhadap bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dilakukan oleh dua dosen sebagai ahli materi al Qur'an hadis.
2. Tahap kedua diperoleh dari hasil penilaian terhadap desain produk pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dua dosen ahli desain bahan ajar pembelajaran.
3. Tahap ketiga diperoleh dari hasil penilaian terhadap produk pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dilakukan oleh guru kelas I di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan.
4. Tahapan keempat diperoleh dari hasil validasi terhadap produk pengembangan bahan ajar yang dilakukan pada uji coba lapangan yang diwakili oleh siswa kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan.

Terdapat dua macam data yang diperoleh dari hasil validasi yaitu data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil dari angket penilaian skala Likert. Sedangkan data kualitatif berupa penilaian tambahan atau saran dari validator. Untuk angket validasi ahli materi kriteria penskoran nilai adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1
Kriteria Penskoran Angket Validasi Ahli Materi, Ahli Desain, dan Ahli Pembelajaran Kelas I MI Ma'arif NU Nogoari Pandaan

Keterangan	Skor
Sangat Baik	4
Baik	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sedangkan untuk angket validasi siswa kriteria penskoran nilainya adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2
Kriteria Penskoran Angket Siswa

Jawaban	Skor
A	4
B	3
C	2
D	1

Berikut adalah penyajian data penilaian angket oleh ahli materi, ahli, media dan guru kelas I beserta kritik dan sarannya.

a. Profil Ahli Materi

Ahli validasi materi pada pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* terdiri dari dua ahli validasi materi. Adapun kriteria ahli desain/media pembelajaran adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan, bukan merupakan dosen pembimbing tesis penulis. Berikut merupakan para ahli yang dijadikan validator materi/isi:

Tabel 4.3
Profil Ahli Materi

Kode	Nama Responden	Keterangan
x_1	Dr. H. Aunur Rofiq, Lc	Ahli Materi Hadis Kebersihan
x_2	Zainal Arifin, M.Ag	Ahli Materi /hadis Kebersihan

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Produk pengembangan yang diserahkan kepada ahli materi hadis kebersihan adalah bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* pada kelas I Madrasah Ibtidaiyah. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*.

Tabel 4.4
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Kriteria	Skor	
		x_1	x_2
A. Kesesuaian Tujuan			
1.	Kejelasan kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar Pembelajaran.	4	4
B. Kelengkapan Materi			
2.	Kelengkapan materi yang disajikan	4	4

3.	Kemudahan untuk mempelajari materi	4	4
4.	Kejelasan istilah-istilah dalam materi	4	4
C. Kesesuaian Materi			
5.	Ketepatan urutan penyajian	4	4
6.	Ketepatan dalam materi	4	3
D. Ketepatan Penggunaan Bahasa			
7.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	4	4
8.	Lugas, komunikatif penggunaan istilah, <i>symbol/icon</i>	3	4
9.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	4	4
E. Kelengkapan Evaluasi atau Tes			
10.	Kecukupan latihan atau evaluasi	3	4
11.	Relevansi evaluasi dengan materi	4	4
F. Kemenarikan Media			
12.	Daya tarik bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis <i>Game</i> .	4	4
Jumlah		46	47
Skor Total		93	
Skor Maksimal		96	

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran perbaikan terhadap bahan ajar yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Data Penilaian Kualitatif dan Review Ahli Materi

Kode	Komponen	Komentar / Saran
x_1	Materi Hadis Kebersihan	Materi di tambah
x_2	Materi Hadis Kebersihan	Layak dan dapat diteruskan

c. Profil Ahli Desain/Media Pembelajaran

Ahli validasi desain/media pembelajaran pada pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* terdiri dari dua ahli desain/media

pembelajaran. Adapun kriteria ahli desain/media pembelajaran adalah dosen dengan kriteria minimal S2 pendidikan/non pendidikan, bukan merupakan dosen pembimbing tesis. Berikut merupakan para ahli validator desain/media pembelajaran:

Tabel 4.6
Profil Ahli Desain/Media Pembelajaran

Kode	Nama Validator	Keterangan
x_1	Dr. Hj. Samsul Susilowati, M.Pd	Ahli desain/media pembelajaran
x_2	Dr. Suhartono, M.Kom	Ahli desain/media pembelajaran

d. Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

Produk pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* pada materi hadis kebersihan kelas I. Berikut ini merupakan data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap bahan ajar yang dikembangkan.

Tabel 4.7
Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

No	Kriteria	Skor	
		x_1	x_2
A. Aspek Kemenarikan			
1.	Kejelasan petunjuk pengguna bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis <i>Game</i>	3	3
2.	Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar	3	3
3.	Keterbacaan teks atau tulisan	3	3
4.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna	3	3
5.	Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi	3	3
6.	Penataan atau penyusunan	3	3

	<i>layout</i>		
7.	Desain screen	3	3
8.	Komposisi layout dan template	3	3
9.	Kejelasan suara dan daya dukung musik.	3	3
10.	Kemenarikan sajian animasi	3	3
11.	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>	3	3
12.	Keserasian warna pada <i>background</i>	3	3
13.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	3	4
B. Aspek Kefektifan			
14.	Kemudahan memahami konsep	4	3
15.	Keluasan muatan materi	3	3
16.	Pemberian motivasi belajar	3	3
17.	Kesesuaian isi materi dengan bahan ajar	3	4
18.	Kesesuaian gambar dengan materi	3	3
Jumlah		55	56
Skor Total		111	
Skor Maksimal		144	

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran perbaikan terhadap pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*.

Tabel 4.8
Data Kualitatif dan Review Ahli Desain

Kode	Komponen	Komentar / Saran
x_1	Desain Bahan Ajar berbasis <i>game</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>game</i> bagian baground diberi identitas <i>game</i> bagian depan diberi kelas/jenjang sekolah
x_2	Desain Bahan Ajar berbasis <i>game</i>	Layak dan dapat diteruskan

e. Validasi Ahli Pembelajaran/Guru Kelas I

1) Identitas Ahli Pembelajaran/Guru Kelas I

Kriteria ahli pembelajaran/guru kelas I adalah berpendidikan S1 dan berpengalaman mengajar 6 tahun. Ibu Hj.Yamyunah, S.Pd. merupakan ahli pembelajaran/guru kelas I yang telah memenuhi kriteria sebagaimana yang dimaksud.

2) Hasil Ahli Pembelajaran/Guru Kelas I

Produk pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis yang telah diserahkan kepada ahli pembelajaran/guru kelas adalah berupa *game* pada materi hadis kebersihan pada kelas I Madrasah Ibtidaiyah. Berikut ini data kuantitatif hasil validasi atau penilaian terhadap bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan.

Tabel 4.9
Hasil Validasi Ahli Pembelajaran/Guru Kelas I

No	Kriteria	Skor
A. Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan		
1.	Ketepatan penyampaian informasi	4
2.	Sistematika penyajian materi	3
3.	Pemberian motivasi belajar	4
4.	Pemberian pesan moral	4
5.	Kefektifan bahan ajar	4
6.	Penggunaan bahasa	4
7.	Penyajian kalimat	4
8.	Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat penguasaan kognitif siswa MI	4

B. Aspek Isi/Materi		
9.	Kesesuaian standar kompetensi/kompetensi dasar dengan isi/materi	4
10.	Kebenaran konsep	4
11.	Aktualisasi isi/materi	4
12.	Kecukupan isi/materi untuk mencapai tujuan	4
13.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi/materi	4
C. Aspek Tampilan		
14.	Pemilihan jenis huruf	4
15.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	4
16.	Keterbacaan teks	4
17.	Tampilan gambar dan animasi	4
18.	Kejelasan warna gambar dan animasi	4
Total Skor		71
Skor Maksimal		72

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran perbaikan terhadap perbaikan bahan ajar yang diberikan oleh ahli pembelajaran/guru kelas I disajikan pada tabel berikut:

Tabel 4.10
Data Kualitatif Ahli Pembelajaran/guru kelas I

No	Komponen	Komentar/Saran
x_1	Pembelajaran	Materi sudah sesuai dengan <i>game</i> yang diberikan pada anak-anak. Anak-anak semangat belajar karena pembelajaran lebih inovatif.

f. Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Prouk pengembangan ini selanjutnya diuji cobakan pada kelompok kecil (*Small Group Evaliation*) yang diwakili oleh 6 responden yaitu dua anak

mewakili siswa bepkemampuan tinggi, dua anak berkemampuan sedang/menengah, dan dua anak yang berkemampuan rendah.

1) Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Tabel 4.11
Profil Siswa Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Responden	Kode	Nama
1	x_1	Fairy
2	x_2	Hyana
3	x_3	Nazwa Ayu Nur Aini
4	x_4	Saliq
5	x_5	Zaskia
6	x_6	Rengganis

2) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Produk pengembangan yang diserahkan untuk uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) pembelajaran al Qur'an hadis adalah berupa bahan ajar berbasis *game* pada materi hadis kebersihan di kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan. Berikut ini merupakan data hasil uji coba kelompok kecil (*small group evaluasi*):

Tabel 4.12
Penilaian Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

No	Pertanyaan	Skor					
		x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	x_6
1.	Apakah bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memudahkan adik dalam belajar?	4	4	4	4	4	4
2.	Apakah dengan penggunaan bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memberi semangat dalam belajar	3	3	3	3	3	3

	adik?						
3.	Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?	4	4	4	4	4	4
4.	Menurut adik, bagaimana permainan (<i>Game</i>) pada bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?	3	3	3	3	3	3
5.	Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini?	3	4	4	4	4	4
6.	Menurut adik-adik, bagaimana warna permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini?	4	3	3	3	3	4
7.	Bagaimana petunjuk penggunaan yang terdapat dalam permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini?	4	4	4	4	4	3
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam permainan (<i>Game</i>) bisa dipahami?	3	3	3	3	3	4
9.	Menurut adik-adik, bagaimana <i>video</i> dan permainan (<i>Game</i>) yang ada di bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?	3	4	4	4	4	4
10.	Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?	4	3	3	3	3	4
Total		35	35	35	35	35	37
Skor Total		212					
Skor Maksimal		240					

g. Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Uji coba lapangan dilakukan pada seluruh siswa di kelas eksperimen yaitu kelas I A yang berjumlah 15 siswa.

1) Profil Siswa Uji Coba Lapangan (*Field Evaluation*)

Tabel 4.13
Profil Siswa Uji Coba Lapangan (*Field Evaluation*)

Responden	Kode	Nama
1.	x_1	Abel
2.	x_2	Akbar
3.	x_3	Akhid
4.	x_4	Aziz
5.	x_5	Fairy
6.	x_6	Friza
7.	x_7	Hyana
8.	x_8	Ita Dewi Rohmawati
9.	x_9	Lefi
10.	x_{10}	Lutfi
11.	x_{11}	Nazwa Ayu Nur Aini
12.	x_{12}	Rengganis
13.	x_{13}	Sabni
14.	x_{14}	Saliq
15.	x_{15}	Zaskia

2) Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Evaluation*)

Produk pengembangan bahan ajar yang diserahkan untuk di uji coba lapangan (*field evaluation*) pada pembelajaran al Qur'an hadis yang berbasis *game* dengan materi pokok hadis kebersihan pada kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan. Berikut ini merupakan data hasil uji coba lapangan (*field evaluation*).

Tabel 4.14
Hasil Uji Coba Lapangan (*Field Evaluation*)

No	Pertanyaan	Skor yang diberikan oleh responden 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15
1.	Apakah bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memudahkan adik dalam belajar?	4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4
2.	Apakah dengan penggunaan bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?	4, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3
3.	Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?	4, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4, 4
4.	Menurut adik, bagaimana permainan (<i>Game</i>) pada bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?	3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 3
5.	Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini?	3, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 4
6.	Menurut adik-adik, bagaimana warna permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini?	3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3
7.	Bagaimana petunjuk penggunaan yang terdapat dalam permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini?	4, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4
8.	Apakah bahasa yang digunakan dalam permainan (<i>Game</i>) bisa dipahami?	4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3
9.	Menurut adik-adik, bagaimana <i>video</i> dan permainan (<i>Game</i>) yang ada di bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?	4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4
10.	Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?	3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 3

Skor Total	523
Skor Maksimal	600

h. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Produk pengembangan diujikan kepada siswa kelas I MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan yang dilakukan di kelas I B sebagai kelas kontrol yang tanpa perlakuan atau yang menggunakan bahan ajar sekolah dan di kelas I A sebagai kelas Eksperimen yang diberi perlakuan yaitu menggunakan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*. Dalam hal ini, peneliti mengambil sampel siswa 15 di kelas control dan 15 di kelas eksperimen. Data nilai yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4.15
Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas I A (*Eksperimen*)

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Abel	76	76
2.	Akbar	68	76
3.	Akhid	68	80
4.	Aziz	68	76
5.	Fairy	76	100
6.	Friza	76	94
7.	Hyana	76	100
8.	Ita Dewi Rohmawati	72	84
9.	Lefi	76	84
10.	Lutfi	72	84
11.	Nazwa Ayu Nur Aini	72	88
12.	Rengganis	76	84
13.	Sabni	60	76
14.	Saliq	72	88
15.	Zaskia	76	100

Tabel 4.16
Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas I B (*Kontrol*)

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Aditya Al Ayyubi	64	88
2.	Aira Autia	68	84
3.	Alyah Nuha	64	84
4.	Bima Putra	60	84
5.	Dhana	64	72
6.	Diana Shandra	56	76
7.	Indy Firdaus	56	72
8.	Kiki Mirza	60	80
9.	M. Fajar Fahri	64	76
10.	M. Haidar	56	76
11.	M. Sholahuddin	64	76
12.	Rindi Cantikasari	52	76
13.	Urifa Puji Astutik	56	76
14.	Wildan Ainul Fikri	60	75
15.	Zahrah Galuh	60	75

Dari hasil data diatas, dapat dikatakan bahwa adanya perbedaan antara penggunaan bahan ajar yang berbasis *game* dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran siswa, dengan pembelajaran yang tidak menggunakan bahan ajar yang dikembangkan. Hal itu terbukti dalam penilaian diatas yang terjadi dalam tabel 4.15 dan 4.16.

C. Analisis Data

Data hasil pengembangan yang telah diperoleh dari para ahli yang diperoleh dari ahli isi, ahli desain, ahli pembelajaran dan hasil uji coba lapangan. Selanjutnya dianalisis untuk menentukan tingkat kevalidan penyajian dan keefektifan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan.

Analisis data hasil pengembangan dapat dihitung persentase tingkat kevalidan bahan ajar sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum Xi}{\sum X} \times 100 \%$$

1. Uji Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli isi/materi dalam pembelajaran terhadap bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang telah dicantumkan pada tabel 4.4, maka dapat dihitung presentase tingkat pencapaian bahan ajar al Qur'an hadis sebagai berikut:

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(n \times \text{bobot tertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{93}{96} \times 100 \% = 97\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 97% setelah dikonversikan dengan tabel kriteria tingkat validitas, persentase tingkat pencapaian 97% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dan tidak perlu direvisi.

Paparan data hasil dari validitas ahli isi/materi terhadap produk pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan pada tabel 4.4 sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisi data statistik dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

Tabel 4.17
Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Angket	P(%) x_1	P(%) x_2	Ket.
1.	Kesesuaian Tujuan	<ul style="list-style-type: none"> Kejelasan kompetensi Inti, Kompetensi Dasar Pembelajaran 	1	100%	100%	Sangat Valid
2.	Kelengkapan Materi	<ul style="list-style-type: none"> Kelengkapan materi yang disajikan Kemudahan untuk mempelajari materi Kejelasan istilah-istilah dalam materi 	2, 3, 4	100%	100%	Sangat Valid
3.	Kesesuaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan urutan penyajian Ketepatan dalam materi 	5, 6	100%	75%	Sangat valid dan Valid
4.	Ketepatan Penggunaan Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Kemudahan memahami bahasa yang digunakan Lugas, komunikatif penggunaan istilah, <i>symbol/icon</i> Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik 	7, 8, 9	75%	100%	Valid dan Sangat Valid
5.	Kelengkapan Evaluasi atau Tes	<ul style="list-style-type: none"> Kecukupan latihan atau evaluasi Relevansi evaluasi dengan materi 	10, 11	75%	100%	Valid dan Sangat Valid
6.	Kemenarikan	<ul style="list-style-type: none"> Relevansi 	12	100%	100%	Valid

Media	evaluasi dengan materi				
Jumlah			97%	Sangat valid / tidak revisi	

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.4 dapat diketahui bahwa pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan secara umum sudah baik dari segi muatan isi/materi. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 93 dengan skor maksimal 96, maka diperoleh 97% ber kriteria sangat valid, maka bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan tidak perlu revisi.

Berdasarkan data kualitatif berupa saran/komentar ahli isi/materi pada tabel 4.5, bahwa pengembangan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dalam materi hadis kebersihan sudah layak dan dapat diteruskan.

2. Uji Ahli Desain/Media Pembelajaran

Berdasarkan hasil dari penilaian ahli desain/media pembelajaran terhadap pengembangan bahan ajar *game*, sebagaimana yang dapat dicantumkan dalam tabel 4.7 , maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(n \times \text{bobot tertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{111}{144} \times 100 \% = 77\%$$

Hasil perhitungan diatas dapat menunjukkan persentase kevalidan 77% setelah dikonversikan dengan tabel kriteria tingkat validitas , maka persentase tingkat pencapaian 77% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga pengembangan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* tidak perlu revisi.

Paparan data hasil dari ahli desain/media pembelajaran terhadap produk pengembangan berupa bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* materi hadis kebersihan kelas I Madrasah Ibtidaiyah, pada tabel 4.7 sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisi data statistik dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

Tabel 4.18
Hasil Validasi Ahli Desain/Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Angket	P (%) x_1	P (%) x_2	Ket.
1.	Apek Kemenarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Kejelasan petunjuk pengguna bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis <i>Game</i> • Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar • Keterbacaan teks atau tulisan • Ketepatan pemilihan dan komposisi warna • Kualitas dan 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13	75%	75%	Valid

		<p>ketepatan penggambaran animasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Penataan atau penyusunan <i>layout</i> • Desain <i>screen</i> • Komposisi layout dan template • Kejelasan suara dan daya dukung musik • Kemenarikan sajian animasi • Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i> • Keserasian warna pada <i>background</i> • Keserasian warna <i>background</i> dengan teks 				
2.	Aspek Keefektifan	<ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan memahami konsep • Keluasan muatan materi • Pemberian motivasi belajar • Pemberian motivasi belajar • Kesesuaian gambar dengan materi 	14, 15, 16, 17, 18	75%	75%	Valid
Jumlah					77%	Valid / tidak revisi

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.7, dapat diketahui bahwa bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang telah dikembangkan, secara umum sudah baik dari segi desainnya. Hal ini dapat ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 111 dengan skor maksimal 14, maka persentase validitas 77% berdasarkan konversi kriteria tingkat validitas bahan ajar al Qur'an berbasis *game* valid dan tidak perlu revisi.

Berdasarkan hasil data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli desain/media pembelajaran pada tabel 4.8, perlu dilakukan perbaikan mengenai *background* depan perlu ditambah identitas dan kelas/jenjang. Saran-saran untuk perbaikan dari ahli desain dapat dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

3. Uji Ahli Pembelajaran/ Guru Kelas I

Berdasarkan hasil penilaian dari ahli pembelajaran/guru kelas I terhadap bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game*, sebagaimana dicantumkan pada tabel 4.9, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(n \times \text{bobot tertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{71}{72} \times 100 \% = 98\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 98% setelah dikonversikan dengan tabel kriteria tingkat validitas, persentase pada tingkat pencapaian 98% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* tidak perlu revisi.

Paparan data hasil dari ahli pembelajaran/guru kelas I terhadap produk pengembangan berupa bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* materi hadis kebersihan kelas I Madrasah Ibtidaiyah, pada tabel 4.9 sebagaimana dianalisis secara kuantitatif dalam analisi data statistik dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

Tabel 4.19
Hasil Uji Ahli Pembelajaran/ Guru Kelas I

No	Aspek Penilaian	Indikator	Butir Angket	P (%) $x I$	Ket.
1.	Pembelajaran dan Kebahasaan	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan penyampaian informasi • Sistematika penyajian materi • Pemberian motivasi belajar • Pemberian pesan moral • Kefektifan bahan ajar • Penggunaan bahasa • Penyajian kalimat • Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat penguasaan kognitif siswa MI 	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	75%	Valid
2.	Isi/Materi	<ul style="list-style-type: none"> • Kesesuaian standar 	9, 10, 11,	100%	Sangat Valid

		kompetensi/kompetensi dasar dengan isi/materi <ul style="list-style-type: none"> • Kebenaran konsep • Aktualisasi isi/materi • Kecukupan isi/materi untuk mencapai tujuan • Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi/materi 	12, 13		
3.	Tampilan Bahan Ajar	<ul style="list-style-type: none"> • Pemilihan jenis huruf • Ketepatan pemilihan ukuran huruf • Keterbacaan teks • Tampilan gambar dan animasi • Kejelasan warna gambar dan animasi 	14, 15, 16, 17, 18	100%	Sangat Valid
Jumlah				98%	Sangat Valid/ tidak revisi

Berdasarkan analisis data pada tabel 4.9, dapat diketahui bahwa bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* yang telah dikembangkan, secara umum sudah baik dari segi desainnya. Hal ini dapat ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari data penelitian. Skor yang didapatkan adalah 71 dengan skor maksimal 72, maka persentase validitas 98% berdasarkan konversi kriteria tingkat validitas bahan ajar al Qur'an berbasis *game* sangat valid dan tidak perlu revisi.

Berdasarkan hasil data kualitatif yang diperoleh dari saran/komentar ahli pembelajaran/guru kelas I pada tabel 4.10, bahan ajar yang telah dikembangkan sudah baik dan pembelajaran menjadi inovatif. Saran-saran untuk perbaikan dari ahli pembelajaran dapat dijadikan bahan pertimbangan penulis untuk menyempurnakan produk pengembangan yang dihasilkan.

4. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) terhadap bahan ajar al Qur'an hadis pada materi hadis kebersihan yang dicantumkan dalam tabel 4.12, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(n \times \text{bobot tertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{212}{240} \times 100 \% = 88\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 88% setelah dikonversikan dengan tabel kriteria tingkat validitas, persentase tingkat pencapaian 88% berada pada tingkat kualifikasi valid sehingga bahan ajar al Qur'an hadis yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Paparan data pada tabel 4.12 hasil penilaian uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*) pada setiap komponen sebagaimana dapat dianalisis

secara kuantitatif dalam analisis data statistik dapat diinterpretasikan sebagai berikut :



Tabel 4.20
Hasil Uji Coba Kelompok Kecil (*Small Group Evaluation*)

No	Aspek Penilaian	Pertanyaan	Butir Angket	Skor						$\sum x_1$	$\sum x_2$	P(%)	Ket.
				x_1	x_2	x_3	x_4	x_5	x_6				
1.	Efektifitas pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memudahkan adik dalam belajar • Apakah dengan penggunaan bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memberi semangat dalam belajar adik • Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam bahan ajar Al Qur'an Hadis ini • Bagaimana petunjuk 	1, 2, 3, 7, 10	4	4	4	4	4	4	24	24	100%	Sangat Valid
				4	3	3	4	3	3	203	24	83%	Sangat valid
				4	4	4	3	4	4	23	24	95%	Sangat valid
				4	4	4	4	4	3	23	24	95%	Sangat valid

		<p>penggunaan yang terdapat dalam permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini</p> <ul style="list-style-type: none"> Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua 		3	4	3	4	4	3	20	24	83%	Sangat valid
2.	Tata Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> Apakah bahasa yang digunakan dalam permainan (<i>Game</i>) bisa 	4, 5, 6	3	4	3	4	4	3	20	24	83%	Sangat Valid

		dipahami		3	4	4	3	3	4	20	24	83%	Sangat valid
		<ul style="list-style-type: none"> • Menurut adik-adik, bagaimana <i>video</i> dan permainan (<i>Game</i>) yang ada di bahan ajar Al Qur'an Hadis ini • Menurut adik, bagaimana permainan (<i>Game</i>) pada bahan ajar Al Qur'an Hadis ini 		3	4	3	4	4	4	22	24	91%	Sangat valid
3.	Kemenarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan permainan 	8, 9	4	3	3	3	3	3	19	24	79%	Valid

	(<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini		4	3	4	4	3	3	20	24	83%	Sangat valid
	• Menurut adik-adik, bagaimana warna permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini											
Jumlah											88%	Sangat valid

Berdasarkan analisis data di atas, dapat diketahui bahwa bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari hasil penilaian kelompok kecil. Skor yang didapatkan adalah 212 dengan skor maksimal 240, maka diperoleh tingkat kevalidan 88% berdasarkan kriteria tingkat validitas, maka bahan ajar yang dikembangkan nilai tersebut valid, sehingga bahan ajar al-Quran hadis berbasis *game* tidak perlu revisi.

5. Hasil Uji Lapangan (*Field Evaluation*)

Berdasarkan hasil uji coba lapangan (*field evaluation*) terhadap bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* pada materi hadis kebersihan yang dicantumkan dalam tabel 4.14, maka dapat dihitung persentase tingkat pencapaian bahan ajar yang dikembangkan sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\sum(\text{skor total})}{\sum(n \times \text{bobot tertinggi})} \times 100 \%$$

$$\text{Persentase} = \frac{523}{600} \times 100 \% = 87\%$$

Hasil perhitungan diatas menunjukkan persentase kevalidan 87% setelah dikonversikan dengan tabel kriteria tingkat validitas, persentase tingkat pencapaian 87% berada pada tingkat kualifikasi sangat valid sehingga bahan ajar al Qur'an hadis yang dikembangkan tidak perlu direvisi.

Paparan data pada tabel 4.14 hasil penilaian uji coba lapangan (*field evaluation*) pada setiap komponen sebagaimana dapat dianalisis secara kuantitatif dalam analisis data statistik dapat diinterpretasikan sebagai berikut :

		<p>penggunaan yang terdapat dalam permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini</p> <ul style="list-style-type: none"> • Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua 		3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 3	49	60	81%	Sangat valid
2.	Tata Bahasa	<ul style="list-style-type: none"> • Apakah bahasa yang digunakan dalam permainan (<i>Game</i>) bisa 	4, 5, 6	3, 4, 3, 4, 4, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3, 3, 3	49	60	81%	Sangat Valid

		dipahami		3, 3, 4, 3, 3, 4, 4, 4, 4, 3, 4, 3, 4, 4, 4	53	60	88%	Sangat valid
		<ul style="list-style-type: none"> • Menurut adik-adik, bagaimana <i>video</i> dan permainan (<i>Game</i>) yang ada di bahan ajar Al Qur'an Hadis ini • Menurut adik, bagaimana permainan (<i>Game</i>) pada bahan ajar Al Qur'an Hadis ini 		3, 4, 3, 4, 4, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 4, 3, 3, 3	51	60	85%	Sangat valid
3.	Kemenarikan	<ul style="list-style-type: none"> • Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan permainan 	8, 9	4, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 4, 3, 3, 3	47	60	78%	Valid

	(<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini	4, 3, 4, 4, 3, 3, 4, 4, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 4	56	60	93%	Sangat valid
	• Menurut adik-adik, bagaimana warna permainan (<i>Game</i>) Al Qur'an Hadis ini					
Jumlah					87%	Sangat valid

Berdasarkan analisis data di atas, dapat diketahui bahwa bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan secara umum sudah baik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan dari persentase yang diperoleh dari hasil penilaian kelompok kecil. Skor yang didapatkan adalah 523 dengan skor maksimal 600, maka diperoleh tingkat kevalidan 87% berdasarkan kriteria tingkat validitas, maka bahan ajar yang dikembangkan nilai tersebut valid, sehingga bahan ajar al-Quran hadis berbasis *game* tidak perlu revisi.

6. Hasil *Pre-Test* dan *Post-Test*

Berdasarkan hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test* hasil belajar *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen (I A) dan kelas control (IB) yang telah dipaparkan pada tabel 4.15 dan 4.16, selanjutnya dianalisis tingkat keefektifan penggunaan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* dengan melakukan beberapa tahap analisis sebagai berikut :

a. Analisis Tahap Awal

1) Rata-rata hitung (*mean*)

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 4.15 dan 4.16, selanjutnya dianalisis rata-rata hasil belajar *pre-test* dan *post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai berikut :

Tabel 4.22
Rata-rata *Pretets-Posttest* kelas eksperimen dan kontrol

Kelompok	Rata-rata hitung	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Eksperimen	70	86
Kontrol	60	78

2) Ragam/varians

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 4.15 dan 4.16, kemudian dijadikan data sebagai analisis varians pada kelompok eksperimen dan kontrol untuk dijadikan teknik untuk mengetahui homogenitas kelompok.

b. Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan hasil belajar pada tabel 4.15 dan 4.16, kemudian dijadikan data sebagai analisis uji normalitas pada kelompok eksperimen dan kontrol, analisis uji normalitas *pre-test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan kontrol dengan menggunakan SPSS 16.

Data dikatakan normal apabila nilai signifikan lebih besar dari 0,05 ($P > 0,05$). Sebaliknya, apabila signifikan kurang dari 0,05 maka data dikatakan tidak normal. Setelah dilakukan analisis menggunakan SPSS data hasil *pre-test* dan *post test* pada kelompok eksperimen dan control dinyatakan berdistribusi normal. Deskripsi hasil uji normalitas dipaparkan pada tabel berikut:

Tabel 4.23
Uji normalitas *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kontrol

Tests of Normality							
	kelompok	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
nilai	eksperimen	.170	15	.200*	.912	15	.144
	Control	.202	15	.101	.924	15	.218

c. Uji Homogenitas *Pre-test* dan *Post-test*

Berdasarkan analisis hasil SPSS 16 yang telah dilakukan menyatakan bahwa kedua kelompok homogeny. Hasil analisis homogenitas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.24
Uji homogenitas *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen dan kontrol

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
nilai	Based on Mean	.236	1	28	.631
	Based on Median	.132	1	28	.720
	Based on Median and with adjusted df	.132	1	25.940	.720
	Based on trimmed mean	.211	1	28	.650

d. Analisis Tahap Akhir

Data hasil *test* dianalisis dengan melakukan uji prasyarat (*normalitas* dan *homogenitas*) dilanjutkan dengan uji hipotesis. Uji hipotesis yang digunakan yaitu *gain score* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Deskripsi dari hasil perhitungan *gain score* pada kelompok eksperimen yang terdiri 15 siswa, terdapat 4 siswa (27%) berada pada kategori tinggi, 8 siswa (26%) pada kategori sedang dan 3 siswa (20%) pada kategori rendah. Sedangkan dalam kelompok kontrol terdiri dari 1 siswa (6%) berada pada kategori tinggi, 12 siswa (80%) pada kategori sedang dan 2 siswa (13%) pada kategori rendah. Jika disajikan dalam bentuk tabel hasil perhitungan *gain score* tersebut adalah sebagai berikut :

Tabel 4.25
Distribusi Frekuensi Gain score

Gain	Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
		F	%	F	%
$g \leq 0,3$	Rendah	8	20	2	13
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang	3	26	12	80
$0,7 \geq g$	Tinggi	4	27	1	6

D. Revisi Produk

Berdasarkan hasil penilaian para validator, dengan tingkat kualifikasi rata-rata valid/layak dan tidak revisi, maka pada produk pengembangan berupa bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* memiliki beberapa saran perbaikan. Akan tetapi, saran ataupun komentar yang disampaikan oleh subyek validator, berusaha diwujudkan dengan sebaik-baiknya sehingga pengembangan produk dapat dihasilkan dengan baik dan layak digunakan.

Tabel 4.26
Revisi Produk

No.	Ahli Materi (sebelum)	Ahli Materi (sesudah direvisi)	Saran/Komentar
1.			Materi ditambah agar lebih luas lagi. SK dan KI di tambah.
	Ahli Desain/Media Pembelajaran (sebelum)	Ahli Desain/Media Pembelajaran (sesudah direvisi)	Saran/Komentar

2.			Diberi identitas kelas/jenjang sekolah
3.			Profil Pembuat bahan ajar/media pembelajaran dan ditambah evaluasi



BAB V

PENUTUP

A. Kajian Produk yang telah Direvisi

1. Pembahasan Hasil Validasi dan Hasil Angket Siswa Bahan Ajar *Game*

Pengembangan bahan ajar *game* yang diterapkan di MI Ma'arif NU Nogosari pada kelas I ini didasarkan tersedianya alat pendukung pembelajaran yang belum dapat dimanfaatkan oleh guru seperti LCD, ataupun Laboratorium Komputer yang dapat digunakan sebagai alat bahan ajar yang interaktif. Hal ini sesuai dengan pendapat Dimiyati dan Mudjiono tentang pembelajaran:

Pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain intruksional, untuk membuat belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.⁵⁹

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan ataupun informasi yang akan diberikan dalam suatu pembelajaran. Untuk menyampaikan pesan pembelajaran dari guru kepada siswa, biasanya guru menggunakan alat bantu mengajar (*teaching aids*) berupa gambar, model, atau alat-alat yang dapat memberikan pengalaman konkrit, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap dan retensi belajar.⁶⁰ Sedangkan bahan ajar adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar di kelas. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis maupun bahan tidak tertulis.⁶¹ Dalam penelitian ini, peneliti mengembangkan bahan ajar berbasis *game* yang diharapkan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

⁵⁹ Syaiful Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*, (Bandung : Alfabeta, 2011), hal. 62

⁶⁰ Arif Sadiman, dkk, *Media Pembelajaran*, (Jakarta:Rajawali Pers, 2006), hal.7

⁶¹ Majid, *National Center For Vocational Education Research Ltd/National Center For Competency Training*.2007.hal.173

Hasil dalam pengembangan ini dimaksudkan untuk dapat meningkatkan keefektifan pembelajaran pada mata pelajaran al-Qur'an hadis pada materi hadis kebersihan di kelas I untuk mencapai nilai yang telah ditetapkan dalam kurikulum serta untuk memberikan kemampuan dasar untuk belajar membaca, menulis, menghafal dan menerapkan hadis kebersihan dalam kehidupan sehari-hari.

Game merupakan bentuk partisipatif, interaktif dan hiburan.⁶² Dalam permainan (*game*) terdapat target-target yang ingin dicapai *pemainnya*. Kelincahan intelektual, pada tingkat tertentu, merupakan ukuran sejauh mana *game* itu menarik untuk dimainkan secara maksimal. *Game* juga identik dengan permainan anak-anak. Kita selalu berpikir *game* merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh anak-anak yang dapat *menyenangkan* hati mereka.

Bahan ajar berbasis *game* dikembangkan dengan ADDIE ini melalui serangkaian tahap pengembangan yang sistematis yakni tahap *analysis*, tahap *design*, tahap *development*, dan tahap *implementation*.

Untuk mengetahui bahan ajar berbasis *game* tersebut valid dan praktis dilakukan uji coba produk. Dalam pengujian produk bahan ajar maka dilakukan validasi oleh pakar yang berfokus pada tiga karakteristik utama yaitu materi/isi al-Qur'an hadis, desain media produk, dan pembelajaran al-Qur'an hadis. Validasi ini dilakukan untuk menilai rancangan produk yang telah dikembangkan. Setelah bahan ajar berbasis *game* divalidasi, kemudian dilakukan analisis kuantitatif dan kualitatif yang jumlah skor angket dan data kualitatif yaitu komentar/saran dari para ahli validator.

Hasil dari para ahli validator menunjukkan tingkat kriteria validitas sangat

⁶² Mahardika Abdi Prawira Tanjung, *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Jurnal:Ilmiah Komputer dan Informatika .2011.hal.1

valid pada isi/materi pembelajaran, sedangkan kriteria valid dari ahli desain/media dan sangat valid pada ahli pembelajaran. Sehingga bahan ajar berbasis *game* ini tidak dibutuhkan revisi.

Pada proses pengembangan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game*, peneliti melakukan uji coba kepada siswa kelas I sebagai pembelajar yang dimaksudkan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Peneliti melakukan dua tahap uji coba pada siswa kelas I yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Pada uji coba kelompok kecil dilakukan pada 6 siswa dan uji coba kelompok besar dilakukan kepada 15 siswa dalam kelompok eksperimen di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

Prototype yang telah dilakukannya uji coba kelompok kecil ini, mendapatkan persentase tingkat validitas 88% sehingga dikonversikan berada pada tingkat kualifikasi sangat valid. Sedangkan dalam uji coba lapangan mendapat persentase tingkat validitas 87% sehingga dikonversikan berada pada tingkat kualifikasi sangat valid. Bahan ajar berbasis *game* dilakukan dengan adanya laboratorium komputer dan dapat juga digunakan dengan *gadget* (android), serta dapat digunakan untuk belajar dimanapun dan kapanpun.

2. Pembahasan Hasil Uji Coba Produk di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan

Pengajaran dalam penelitian ini, peneliti mengetahui tingkat kemajuan yang telah dicapai oleh siswa dalam kurun waktu proses belajar selama 4 kali pertemuan dengan dilakukan *post-test*. Soal *post-test* disusun dengan soal yang berbeda dari soal *pre-test*. Hal ini dilakukan untuk menghindari *hallo-effect* pada responden. Hal ini pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* yang dikembangkan memberikan

pengaruh positif terhadap nilai hasil belajar siswa. Pencapaian keefektifan dalam bahan ajar berbasis *game* ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil belajar pada siswa eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

Selanjutnya, kegiatan uji coba produk yang dilakukan pada siswa kelas I MI MA'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan, uji coba ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan jenis *non equivalent group pretest-posttest design*. Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang tidak sama (*non equivalent*), satu kelompok berfungsi sebagai kelompok kontrol dan satu lagi berfungsi sebagai kelompok eksperimen.

Pada hasil uji homogenitas pada tabel 4.23 dari kedua kelas melalui kemampuannya dinyatakan signifikasinya lebih dari 0,05, maka disimpulkan bahwa kelas kontrol dan eksperimen berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau kedua kelas tersebut homogeny. Maka metode quasi eksperimen dengan jenis *non equivalent group pretest-posttest design* sesuai dengan penelitian ini.

Pada metode quasi eksperimen ukuran minimal sampel yang diterima adalah 15 subyek per kelompok.⁶³ Sehingga dalam penelitian pengembangan ini, peneliti hanya mengambil ukuran minimal sampel yaitu 15 responden pada kelompok kontrol dan eksperimen. Pada kelompok kontrol pembelajaran dilakukan tanpa bahan ajar berbasis *game*, sedangkan pada kelompok eksperimen pembelajaran dengan menggunakan bahan ajar berbasis *game*.

Hasil *pre-test* dikelas I A dan I B yang dilakukan secara bersamaan ini menunjukkan rata-rata dibawah KKM yaitu 52 pada kelas kontrol dan 60

⁶³ Umar Husein, *Riset Sumber Daya Manusia Dalam Organisasi*, (Jakarta:PT Gramedia Pustaka Utama, 1999), hlm. 67

pada kelas eksperimen. dari hasil *pre-test* ini peneliti dapat menganalisis kelemahan siswa dalam pembelajaran al-Qur'an hadis dalam materi hadis kebersihan. Hal ini sesuai dengan yang dijelaskan oleh Sadirman bahwa, hasil belajar merupakan hasil langsung berupa tingkah laku siswa setelah melalui belajar-mengajar yang sesuai dengan materi yang dipelajarinya. Sehingga hasil belajar dapat ditafsirkan sebagai output dari proses belajar-mengajar.⁶⁴

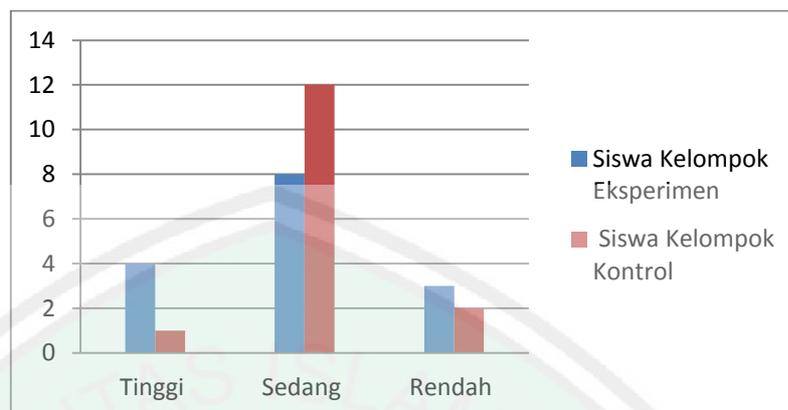
Peningkatan hasil belajar diperoleh dari hasil *post-test* yang diuji dengan *independent sample t-test* dinyatakan bahwa signifikan pada kemampuan kedua kelas melalui materi hadis kebersihan adalah 0,032. Hal ini terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan bahan ajar berbasis *game* dengan hasil belajar siswa yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *game*.

Selain itu, bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *game* dalam materi hadis kebersihan, secara efektif dapat meningkatkan hasil belajar kelas I A di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan. Dengan melihat rata-rata (*mean*) kelas kontrol lebih kecil disbanding kelas eksperimen $78 < 86$.

Analisis peningkatan hasil belajar (*gain*), diambil dari data *N-gain*. Berikut pemaparan uji *gain* pada kelompok eksperimen dan kontrol, ditunjukkan dalam bentuk diagram berikut:

⁶⁴ A.M.Sardiman, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, (Bandung: Rajawali Pers, 2007), hal.51

Gambar 5.1
Diagram Uji *Gain* Kelompok Eksperimen dan Kontrol



Pada diagram diatas dapat diamati bahwa adanya peningkatan siswa yang masuk pada kategori tinggi, adanya penurunan pada kategori sedang, dan peningkatan pada kategori rendah pada kelompok eksperimen.

Dari analisis diatas, peneliti dapat menganalisis adanya ketidakstabilan pada peningkatan hasil belajar siswa. Akan tetapi, untuk membuktikan rumusan masalah kedua dari penelitian ini yang perlu difokuskan adalah tentang peningkatan (*gain*) hasil belajar siswa eksperimen. Indeks *gain* pada kelompok eksperimen kategori tinggi 27% dan 6% pada kelompok kontrol. Indeks *gain* pada kelompok eksperimen 26% dan 80% pada kelompok kontrol. Indeks *gain* pada kelompok eksperimen 20% dan 13% pada kelompok kontrol. Maka dapat dikatakan bahwa pembelajaran melalui bahan ajar berbasis *game* secara signifikan efektif untuk meningkatkan hasil belajar mata pelajaran al-Qur'an hadis pada materi hadis kebersihan siswa kelas I di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

Apabila dilihat dari hasil indeks *gain*, siswa yang termasuk dalam kategori rendah dapat diprediksi oleh beberapa faktor penyebabnya yaitu faktor gaya belajar, faktor kesiapan siswa, dan faktor kemampuan siswa.

Jadi adanya siswa yang berada pada kategori rendah yang terdapat pada indeks *gain*, maka dapat dikatakan siswa tersebut memiliki gaya belajar yang kurang cocok apabila menggunakan bahan ajar berbasis *game* dalam proses pembelajarannya.

Selain menggunakan program komputer dilakukan juga perhitungan secara manual. Perhitungan tersebut dengan menggunakan rumus uji-t berkorelasi (*related*) dengan tingkat kepercayaan 95%. Penelitian ini menghasilkan $t_{hitung} = 3,94$ dan $t_{tabel} = 2,14$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_a ditolak. Artinya terdapat perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar al-Qur'an hadis siswa kelas I pada materi hadis kebersihan yang menggunakan bahan ajar berbasis *game* dengan hasil belajar siswa kelas I yang tidak menggunakan bahan ajar *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

B. Saran Pemanfaatan, Desiminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan pengembangan bahan ajar berbasis *game* ini adalah sebagai berikut:

a. Saran Pemanfaatan Produk

Kepada siswa, bahan ajar berbasis *game* ini telah tervalidasi dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, maka disarankan bagi siswa untuk menggunakan bahan ajar ini secara mandiri, sehingga siswa dapat mempelajarinya kapanpun dan dimanapun.

Kepada guru, saran bagi guru adalah agar bahan ajar berbasis *game* ini diterapkan lebih lanjut dalam proses pembelajaran dan menyesuaikan dengan kurikulum 2013 terlebih lagi dengan

penguasaan dibidang IT nya, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang efektif.

Kepada kepala sekolah, saran bagi kepala sekolah adalah agar menyimpan bahan ajar berbasis *game* ini dengan baik, sebagai salah satu koleksi sumber/alat bantu pembelajaran yang dapat dimanfaatkan oleh guru maupun siswa.

b. Desiminasi

Pengembangan bahan ajar al-Qur'an hadis berbasis *Game* ini tidak melakukan tahap deseminasi (penyebaran) produk, Namun bila dikehendaki untuk proses desiminasi beberapa yang perlu dipertimbangkan yaitu: bahan ajar al- Qur'an hadis berbasis *Game* ini disusun berdasarkan karakteristik siswa MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan. Bila hendak diperbanyak, sebaiknya dilakukan revisi sesuai dengan karakteristik pengguna lain.

c. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Pengembangan produk lebih lanjut dalam penelitian ini, dilakukan dan dilewati dengan lancar sehingga disarankan bagi peneliti lain agar mengembangkan produk sejenis yang lebih baik lagi. Bahan ajar berbasis *game* ini telah teruji validitas dan efektifitasnya dalam meningkatkan hasil belajar siswa, maka diharapkan bagi peneliti lain untuk melanjutkan penelitian ini dengan ruang lingkup yang luas dan mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi Prawira Tanjung, Mahardika. 2011. *Analisis Pengaruh Storytelling Terhadap Game Lorong Waktu – Pangeran Diponegoro Sebagai Media Edukasi Sejarah*. Jurnal: Ilmiah Komputer dan Informatika.
- Arikunto, Suharsimi. 2009. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Ary, Donald, Dkk. 2010. *Introduction in education*, Terj. Arif Furqon . Surabaya: Usaha Nasional
- Anrianti M, Asih. 2015. *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Permainan (Game) Edukasi dengan Pendekatan ASSURE Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas VIII Di SMP N 5 Karanganyar*. Teknologi Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
- Dwi Astutik, Ratna. 2012. *Pengembangan Madia Pembelajaran Membaca Aksara Jawa Berbasis Macromedia Flash Untuk Siswa Kelas VIII SMP*. Universitas Negeri Malang
- Ernaka, Ipik. 2001. *Hukum Bermain Game Online*
- Izzan, Ahmad. 2011. *Ulumul Qur'an "Tekstualisasi dan Kontekstualisasi Al-Qur'an"*. Bandung: Tafakur
- Kenny &, Gunter, G. 2011. *R.Digital booktalk: Digital media for reluctant readers*. Contemporary Issue in Technology and Teacher Education. Jurnal Ilmiah Komputer dan Informatika
- Kholida, Fia. 2010. *Profesional Guru Dalam Pengembangan Bahan Ajar Al-Qur'an Hadist Di Madrasah Tsanawiyah Sunan Kalijogo Ngadri Binangun Blitar*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Tulungagung.
- Lutfi, Achmad. 2009. *Al-Qur'an Hadist*, Direktorat Jendral Pendidikan Islam. Jakarta
- Majid. 2007. *National Center For Vocational Education Research Ltd/National Center For Competency Training*
- Muhaemin. 2008. *Al-Qur'an dan Hadist untuk kelas VII Madrasah Tsanawiyah*. Grafindo Media Pratama
- Permatasari, Indah. 2015. *Setan Selalu Bersemayam di Setiap Sudut Rumahku*. La Tahzan
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: PT. Dian Rakyat
- Pratama, Febrianto. 2012. *Pembuatan Game Animasi 3D Role Playing Game Untuk Pendidikan Budaya Dengan Unity 3D dan Bahasa Pemrograman C#*. Fakultas Komunikasi Dan Informatika Universitas Muhammadiyah Surakarta

- Setyosari, Punaji. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana
- Shihab, M.Quraish. 2009. *Al-Qur'an Tafsir Tematik Atas Pelbagai Persoalan Umat*. Mizan, Khazanah Ilmu-ilmu Islam
- Sukmadinata ,Nana Syaodih,,2007 .*Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Remaja Rosdakarya
- Sulaiman, Muhammad & Zakaria, Aizuddinnur. 2010. *Jejak Bisnis Rasul*. Jakarta:Hikmah, PT: Mizan Publika.
- Susila, Rudi. 2009. *Media Pembelajaran:Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian*. Bandung: CV Wacana Prima
- Sunarto Dan Ridwan. 2009. *Pengantar Statistika Untuk Penelitian Pendidikan, Social, Ekonomi, Komunikasi Dan Bisnis*, Bandung: Alfa Beta
- Trianto. 2007. *Metode Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Uyun, Fitratul. 2010. *Pengembangan Bahan Ajar Pembelajaran Al-Qur'an Hadist dengan Pendekatan Hermeneutik bagi kelas 5 Madrasah Ibtidaiyah Negeri (MIN) 1 Malang*, Tesis, Pascasarjana UIN Maliki Malang
- Wawancara dengan Ibu Dzuriatul Lum'ah,*Guru Mata Pelajaran Al Qur'an Hadist*, MI Ma'arif Nogosari Pandaan Pasuruan. 21 Januari 2016
- Yuliawati, Fitri. 2015. *Pengembangan Media Game Diagnosis Dokter Pintar Berbasis Adobe Flash CS3 Profesional Pada Pembelajaran Tematik Tema 1 Diriku Di MI/SD*, Skripsi, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta



LAMPIRAN A

Surat Keterangan Penelitian



LEMBAGA PENDIDIKAN MAARIF NU
MADRASAH IBTIDAIYAH MAARIF NU NOGOSARI
 Status : terakreditasi " B " NSM : 111245140134 NPSN : 60716792
 Jl. Gunung Gangsir Nampes-Nogosari Kec. Pandaan Kab. Pasuruan Telp. (0343)636385
 Website : www.mimaarifnunogosari.sch.id Email : maarif.nogosari@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : MUSTAIN Hs, S.Pd.I
 NIP : 197304252005011004
 Jabatan : Kepala MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan

Menyatakan bahwa :

Nama : Saidatur Rofiah, S.Pd.I
 NIM : 14760021
 Lembaga Asal : Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
 Alamat : Dsn. Kemiri RT/RW 002/008 Ds. Wonokoyo Kec. Beji Kab. Pasuruan

Mahasiswa tersebut diatas telah selesai melaksanakan penelitian tugas akhir karya tulis ilmiah (Tesis) dengan judul Pengembangan Bahan Ajar Berbasis *Game* Di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan. Pada tanggal 26 Maret s/d 7 Mei 2016 di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pandaan, 7 Mei 2016
 Kepala MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan



MUSTAIN Hs, S.Pd.I
 NIP. 197304252005011004



LAMPIRAN B

RPP Kelas Kontrol - Eksperimen



RPP Kelas Kontrol

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Sekolah	: MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan
Mata Pelajaran	: Al-Qur'an Hadis
Kelas/Semester	: 1 (Satu) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu	: 1 x 35 Menit (Pertemuan 1)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3. Meyakini bahwa Allah mencintai orang-orang yang menjaga kebersihan.
- 2.1. Memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.
- 2.3. Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari.

- 3.3. Mengetahui arti hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 3.4. Memahami isi kandungan hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 4.4. Menghafalkan hadis tentang kebersihan riwayat Muslim

C. Indikator Pembelajaran

1. Menyebutkan arti hadis tentang kebersihan
2. Menjelaskan isi kandungan hadis
3. Menghafalkan hadis tentang kebersihan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mensosialisasikan, dan mengkomunikasikan pembelajaran peserta didik mampu melafalkan Hadis tentang kebersihan, mengetahui arti dan memahami isi kandungan secara sederhana serta memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.

E. Materi Pokok

Hadis tentang kebersihan.

أَلْطَّهْرَةُ شَطْرُ الْإِيمَانِ (رواه مسلم)

Artinya : Kebersihan adalah sebagian dari iman. Hadis riwayat Muslim

F. Proses Pembelajaran

1. Pendahuluan

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- b. Guru menyapa, memeriksa kehadiran dan kerapian peserta didik.
- c. Guru memberikan motivasi peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru mempersiapkan buku ajar siswa al-Qur'an Hadis

- e. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyanyikan lagu “bangun pagi”.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memberi contoh cara pengucapan hadis yang benar sesuai makrajnya
- b. Peserta didik diharapkan membuka buku ajar siswa yang sudah tersedia
- c. Peserta didik menirukan pelafalan hadis dengan benar
- d. Peserta didik menirukan pengucapan hadis secara bergantian sampai lancar pengucapannya
- e. Peserta didik mengucapkan hadis secara menyeluruh
- f. Peserta didik menghafal bersama-sama dalam bimbingan guru secara klasikal.
- g. Peserta didik menghafal secara berkelompok dan dilanjutkan secara berpasangan.

3. Penutup

- a. Guru melaksanakan penilaian secara tulis.
- b. Guru merefleksi dengan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan.
- c. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut pembelajaran.
- d. Pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah dan doa serta salam.

G. Penilaian

Jenis Penilaian : Tes tulis, tes lisan

Bentuk Penilaian : Tes obyektif

H. Pengayaan

Kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah memenuhi target pembelajaran, yaitu menjadi tutor sebaya untuk mengecek kejelasan dan kelancaran lafal hadis sederhana dan tanda bacanya peserta didik lain yang belum.

I. Remedial

Kegiatan perbaikan hasil belajar peserta didik yang belum lancar (belum memenuhi target) melafalkan hadis sederhana, dibantu oleh tutor sebaya di bawah bimbingan guru dan melakukan penilaian kembali.

J. Interaksi guru dan orang tua

Guru membuat buku penghubung yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran selama di dalam kelas yang berisi menyelesaikan tugas dan pengamatan belajar anak di rumah dengan kolom komentar dan paraf.

Mengetahui,
Kepala MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan

Peneliti

MUSTAIN Hs, S.Pd.I
NIP. 197304252005011004

Saidatur Rofiah, S.Pd.I
NIM.14760021

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

(RPP)

Sekolah	: MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan
Mata Pelajaran	: Al-Qur'an Hadis
Kelas/Semester	: 1 (Satu) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit (Pertemuan ke 2-3)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3. Meyakini bahwa Allah mencintai orang-orang yang menjaga kebersihan.
- 2.1. Memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.
- 2.3. Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari.

- 3.3. Mengetahui arti hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 3.4. Memahami isi kandungan hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 4.4. Menghafalkan hadis tentang kebersihan riwayat Muslim

C. Indikator Pembelajaran

1. Menyebutkan arti hadis tentang kebersihan
2. Menjelaskan isi kandungan hadis
3. Menghafalkan hadis tentang kebersihan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mensosialisasikan, dan mengkomunikasikan pembelajaran peserta didik mampu melafalkan Hadis tentang kebersihan, mengetahui arti dan memahami isi kandungan secara sederhana serta memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.

E. Materi Pokok

Hadis tentang kebersihan.

اَلطَّهْوَرَةُ شَطْرُ الْاِيْمَانِ (رواه مسلم)

Artinya : Kebersihan adalah sebagian dari iman. Hadis riwayat Muslim

F. Proses Pembelajaran

1. Pendahuluan

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- b. Guru menyapa, memeriksa kehadiran dan kerapian peserta didik.
- c. Guru memberikan motivasi peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru mempersiapkan buku ajar siswa al-Qur'an Hadis

- e. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyanyikan lagu “bangun pagi”.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memberi contoh cara pengucapan hadis yang benar sesuai makhrajnya
- b. Peserta didik diharapkan membuka buku ajar siswa yang sudah tersedia
- c. Peserta didik menirukan pelafalan hadis dengan benar
- d. Peserta didik menirukan pengucapan hadis secara bergantian sampai lancar pengucapannya
- f. Peserta didik mengucapkan hadis secara menyeluruh
- g. Peserta didik menghafal bersama-sama dalam bimbingan guru secara klasikal.
- h. Peserta didik menghafal secara berkelompok dan dilanjutkan secara berpasangan.

3. Penutup

- a. Guru melaksanakan penilaian secara tulis.
- b. Guru merefleksi dengan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan.
- c. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut pembelajaran.
- d. Pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah dan doa serta salam.

G. Penilaian

Jenis Penilaian : Tes tulis, tes lisan

Bentuk Penilaian : Tes obyektif

H. Pengayaan

Kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah memenuhi target pembelajaran, yaitu menjadi tutor sebaya untuk mengecek kejelasan dan kelancaran lafal hadis sederhana dan tanda bacanya peserta didik lain yang belum.

I. Remedial

Kegiatan perbaikan hasil belajar peserta didik yang belum lancar (belum memenuhi target) melafalkan hadis sederhana, dibantu oleh tutor sebaya di bawah bimbingan guru dan melakukan penilaian kembali.

J. Interaksi guru dan orang tua

Guru membuat buku penghubung yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran selama di dalam kelas yang berisi menyelesaikan tugas dan pengamatan belajar anak di rumah dengan kolom komentar dan paraf.

Mengetahui,
Kepala MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan

Peneliti

MUSTAIN Hs, S.Pd.I
NIP. 197304252005011004

Saidatur Rofiah, S.Pd.I
NIM.14760021

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Sekolah : MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan
Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis
Kelas/Semester : 1 (Satu) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 1 x 35 Menit (Pertemuan ke 4)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3. Meyakini bahwa Allah mencintai orang-orang yang menjaga kebersihan.
- 2.1. Memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.
- 2.3. Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari.

- 3.3. Mengetahui arti hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 3.4. Memahami isi kandungan hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 4.4. Menghafalkan hadis tentang kebersihan riwayat Muslim

C. Indikator Pembelajaran

1. Menyebutkan arti hadis tentang kebersihan
2. Menjelaskan isi kandungan hadis
3. Menghafalkan hadis tentang kebersihan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mensosialisasikan, dan mengkomunikasikan pembelajaran peserta didik mampu melafalkan Hadis tentang kebersihan, mengetahui arti dan memahami isi kandungan secara sederhana serta memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.

E. Materi Pokok

Hadis tentang kebersihan.

أَلْطَّهْرَةُ شَطْرُ الْإِيمَانِ (رواه مسلم)

Artinya : Kebersihan adalah sebagian dari iman. Hadis riwayat Muslim

F. Proses Pembelajaran

1. Pendahuluan

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- b. Guru menyapa, memeriksa kehadiran dan kerapian peserta didik.
- c. Guru memberikan motivasi peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru mempersiapkan buku ajar siswa al-Qur'an Hadis

- e. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyanyikan lagu “bangun pagi”.

2. Kegiatan Inti

- a. Guru memberi contoh cara pengucapan hadis yang benar sesuai makhrajnya
- b. Peserta didik diharapkan membuka buku ajar siswa yang sudah tersedia
- c. Peserta didik menirukan pelafalan hadis dengan benar
- d. Peserta didik menirukan pengucapan hadis secara bergantian sampai lancar pengucapannya
- e. Peserta didik mengucapkan hadis secara menyeluruh
- f. Peserta didik menghafal bersama-sama dalam bimbingan guru secara klasikal.
- g. Peserta didik menghafal secara berkelompok dan dilanjutkan secara berpasangan.

3. Penutup

- a. Guru melaksanakan penilaian secara tulis.
- b. Guru merefleksi dengan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan.
- c. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut pembelajaran.
- d. Pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah dan doa serta salam.

G. Penilaian

Jenis Penilaian : Tes tulis (*post-test*)

Bentuk Penilaian : Tes obyektif

H. Pengayaan

Kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah memenuhi target pembelajaran, yaitu menjadi tutor sebaya untuk mengecek kejelasan dan kelancaran lafal hadis sederhana dan tanda bacanya peserta didik lain yang belum.

I. Remedial

Kegiatan perbaikan hasil belajar peserta didik yang belum lancar (belum memenuhi target) melafalkan hadis sederhana, dibantu oleh tutor sebaya di bawah bimbingan guru dan melakukan penilaian kembali.

J. Interaksi guru dan orang tua

Guru membuat buku penghubung yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran selama di dalam kelas yang berisi menyelesaikan tugas dan pengamatan belajar anak di rumah dengan kolom komentar dan paraf.

Mengetahui,
Kepala MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan

Peneliti

MUSTAIN Hs, S.Pd.I
NIP. 197304252005011004

Saidatur Rofiah, S.Pd.I
NIM.14760021



RPP Kelas Ekperimen

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)

Sekolah : MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan
Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis
Kelas/Semester : 1 (Satu) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 1 x 35 Menit (Pertemuan 1)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3. Meyakini bahwa Allah mencintai orang-orang yang menjaga kebersihan.

- 2.1. Memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.
- 2.3. Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.3. Mengetahui arti hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 3.4. Memahami isi kandungan hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 4.4. Menghafalkan hadis tentang kebersihan riwayat Muslim

C. Indikator Pembelajaran

1. Menyebutkan arti hadis tentang kebersihan
2. Menjelaskan isi kandungan hadis
3. Menghafalkan hadis tentang kebersihan

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mensosialisasikan, dan mengkomunikasikan pembelajaran peserta didik mampu melafalkan Hadis tentang kebersihan, mengetahui arti dan memahami isi kandungan secara sederhana serta memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.

E. Materi Pokok

Hadis tentang kebersihan.

الطَّهْوَرَةُ شَطْرُ الْإِيمَانِ (رواه مسلم)

Artinya : Kebersihan adalah sebagian dari iman. Hadis riwayat Muslim

F. Proses Pembelajaran

1. Pendahuluan
 - a. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.
 - b. Guru menyapa, memeriksa kehadiran dan kerapian peserta didik.

- c. Guru memberikan motivasi peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.
 - d. Guru mempersiapkan buku ajar siswa al-Qur'an Hadis
 - e. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyanyikan lagu "bangun pagi".
2. Kegiatan Inti
- a. Guru memberi contoh cara pengucapan hadis yang benar sesuai makhrajnya
 - b. Peserta didik diharapkan membuka buku ajar siswa yang sudah tersedia
 - c. Peserta didik menirukan pelafalan hadis dengan benar
 - e. Peserta didik menirukan pengucapan hadis secara bergantian sampai lancar pengucapannya
 - f. Peserta didik mengucapkan hadis secara menyeluruh
 - g. Peserta didik menghafal bersama-sama dalam bimbingan guru secara klasikal.
 - h. Peserta didik menghafal secara berkelompok dan dilanjutkan secara berpasangan.
3. Penutup
- a. Guru melaksanakan penilaian secara tulis.
 - b. Guru merefleksi dengan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan.
 - c. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut pembelajaran.
 - d. Pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah dan doa serta salam.

G. Penilaian

Jenis Penilaian : Tes tulis

Bentuk Penilaian : Tes obyektif

H. Pengayaan

Kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah memenuhi target pembelajaran, yaitu menjadi tutor sebaya untuk mengecek kejelasan dan kelancaran lafal hadis sederhana dan tanda bacanya peserta didik lain yang belum.

I. Remedial

Kegiatan perbaikan hasil belajar peserta didik yang belum lancar (belum memenuhi target) melafalkan hadis sederhana, dibantu oleh tutor sebaya di bawah bimbingan guru dan melakukan penilaian kembali.

J. Interaksi guru dan orang tua

Guru membuat buku penghubung yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran selama di dalam kelas yang berisi menyelesaikan tugas dan pengamatan belajar anak di rumah dengan kolom komentar dan paraf.

Mengetahui,

Kepala MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan

Peneliti

MUSTAIN Hs, S.Pd.I
NIP. 197304252005011004

Saidatur Rofiah, S.Pd.I
NIM.14760021

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Sekolah : MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan
Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis
Kelas/Semester : 1 (Satu) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit (Pertemuan Ke 2-3)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3. Meyakini bahwa Allah mencintai orang-orang yang menjaga kebersihan.
- 2.1. Memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.

- 2.3. Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.3. Mengetahui arti hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 3.4. Memahami isi kandungan hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 4.4. Menghafalkan hadis tentang kebersihan riwayat Muslim

C. Indikator Pembelajaran

- 1. Menyebutkan arti hadis tentang kebersihan
- 2. Menjelaskan isi kandungan hadis
- 3. Menghafalkan hadis tentang kebersihan
- 4. Menyusun hadis tentang kebersihan
- 5. Menerapkan hadis tentang kebersihan dalam kehidupan sehari-hari

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mensosialisasikan, dan mengkomunikasikan pembelajaran peserta didik mampu melafalkan Hadis tentang kebersihan, mengetahui arti dan memahami isi kandungan secara sederhana serta memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.

E. Materi Pokok

Hadis tentang kebersihan.

الطَّهْرَةُ شَطْرُ الْإِيمَانِ (رواه مسلم)

Artinya : Kebersihan adalah sebagian dari iman. Hadis riwayat Muslim

الْإِسْلَامُ نَظِيفٌ فَتَنْظِفُوا فَإِنَّهُ لَا يَدْخُلُ الْجَنَّةَ إِلَّا نَظِيفٌ

Artinya : "Agama Islam itu adalah agama yang bersih atau suci, maka hendaklah kamu menjaga kebersihan. Sesungguhnya tidak akan masuk surga kecuali orang-orang yang suci". (HR. Baihaqiy)

F. Proses Pembelajaran

1. Pendahuluan

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- b. Guru menyapa, memeriksa kehadiran dan kerapian peserta didik.
- c. Guru memberikan motivasi peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru mempersiapkan aplikasi *game*
- e. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyanyikan lagu “bangun pagi”.

2. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik diharapkan masuk ke laboratorium komputer bersama guru
- b. Peserta didik duduk di depan komputer yang tersedia
- c. Peserta didik mendengarkan guru dan melihat *game* yang tersinstall di komputer.
- d. Guru mulai memainkan *game* materi hadis tentang kebersihan.
- e. Peserta didik memperhatikan guru memainkan *game* petualangan dalam materi hadis tentang kebersihan.
- f. Peserta didik menirukan memainkan *game* petualangan dalam materi hadis tentang kebersihan.
- g. Peserta didik menirukan lafal hadis kebersihan yang diucapkan guru secara berulang ulang dengan semangat.
- i. Guru mengamati peserta didik memainkan dan melafalkan hadis tentang kebersihan peserta didik.
- j. Guru memberi penguatan terhadap lafal yang diucapkan serta permainan dalam *game* yang dimainkan anak secara berulang.
- k. Peserta didik menghafal bersama-sama dalam bimbingan guru secara klasikal.
- l. Peserta didik menghafal secara berkelompok dan dilanjutkan secara berpasangan.

- m. Peserta didik mendemonstrasikan hafalan Hadis tentang Kebersihan di depan kelas.

3. Penutup

- a. Guru melaksanakan penilaian secara tulis.
- b. Guru merefleksi dengan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan.
- c. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut pembelajaran.
- d. Pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah dan doa serta salam.

G. Penilaian

Jenis Penilaian : Tes lisan & tes tulis

Bentuk Penilaian : Tes obyektif

H. Pengayaan

Kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah memenuhi target pembelajaran, yaitu menjadi tutor sebaya untuk mengecek kejelasan dan kelancaran lafal hadis sederhana dan tanda bacanya peserta didik lain yang belum.

I. Remedial

Kegiatan perbaikan hasil belajar peserta didik yang belum lancar (belum memenuhi target) melafalkan hadis sederhana, dibantu oleh tutor sebaya di bawah bimbingan guru dan melakukan penilaian kembali.

J. Interaksi guru dan orang tua

Guru membuat buku penghubung yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran selama di dalam kelas yang berisi menyelesaikan tugas dan pengamatan belajar anak di rumah dengan kolom komentar dan paraf.

Mengetahui,
Kepala MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan

Peneliti

MUSTAIN Hs, S.Pd.I
NIP. 197304252005011004

Saidatur Rofiah, S.Pd.I
NIM.14760021



**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Sekolah : MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan
Mata Pelajaran : Al-Qur'an Hadis
Kelas/Semester : 1 (Satu) / 2 (Genap)
Alokasi Waktu : 1 x 35 Menit (Pertemuan ke 4)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI-1 Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI-2 Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
- KI-3 Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati mendengar, melihat, membaca dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
- KI-4 Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar (KD)

- 1.3. Meyakini bahwa Allah mencintai orang-orang yang menjaga kebersihan.
- 2.1. Memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.
- 2.3. Terbiasa berperilaku bersih dalam kehidupan sehari-hari.

- 3.3. Mengetahui arti hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 3.4. Memahami isi kandungan hadis tentang kebersihan secara sederhana riwayat Muslim
- 4.4. Menghafalkan hadis tentang kebersihan riwayat Muslim

C. Indikator Pembelajaran

1. Menyebutkan arti hadis tentang kebersihan
2. Menjelaskan isi kandungan hadis
3. Menghafalkan hadis tentang kebersihan
4. Menyusun hadis tentang kebersihan
5. Menerapkan hadis tentang kebersihan dalam kehidupan sehari-hari

D. Tujuan Pembelajaran

Setelah melalui proses mengamati, menanyakan, mengeksplorasi, mensosialisasikan, dan mengkomunikasikan pembelajaran peserta didik mampu melafalkan Hadis tentang kebersihan, mengetahui arti dan memahami isi kandungan secara sederhana serta memiliki perilaku mencintai Al-Qur'an-Hadis.

E. Materi Pokok

Hadis tentang kebersihan.

أَلْطَهْوَرَةُ شَطْرُ الْإِيمَانِ (رواه مسلم)

Artinya : Kebersihan adalah sebagian dari iman. Hadis riwayat Muslim

الْإِسْلَامُ نَظِيفٌ فَتَنْظِفُوا فَإِنَّهُ لَا يَدْخُلُ الْجَنَّةَ إِلَّا نَظِيفٌ

Artinya : "Agama Islam itu adalah agama yang bersih atau suci, maka hendaklah kamu menjaga kebersihan. Sesungguhnya tidak akan masuk surga kecuali orang-orang yang suci". (HR. Baihaqiy)

F. Proses Pembelajaran

1. Pendahuluan

- a. Guru mengawali pembelajaran dengan mengucapkan salam dan berdoa bersama.
- b. Guru menyapa, memeriksa kehadiran dan kerapian peserta didik.
- c. Guru memberikan motivasi peserta didik dengan menyampaikan tujuan pembelajaran.
- d. Guru mempersiapkan aplikasi *game*
- e. Guru bersama-sama dengan peserta didik menyanyikan lagu “bangun pagi”.

2. Kegiatan Inti

- a. Peserta didik diharapkan masuk ke laboratorium komputer bersama guru
- b. Peserta didik duduk di depan komputer yang tersedia
- c. Peserta didik mendengarkan guru dan melihat *game* yang tersinstall di komputer.
- d. Guru mulai memainkan *game* materi hadis tentang kebersihan.
- e. Peserta didik memperhatikan guru memainkan *game* tebak gambar dalam materi hadis tentang kebersihan.
- f. Peserta didik menirukan memainkan *game* tebak gambar dalam materi hadis tentang kebersihan.
- g. Peserta didik menirukan lafal hadis kebersihan yang diucapkan guru secara berulang ulang dengan semangat.
- h. Guru mengamati peserta didik memainkan dan melafalkan hadis tentang kebersihan peserta didik.
- i. Guru memberi penguatan terhadap lafal yang diucapkan serta permainan dalam *game* yang dimainkan anak secara berulang.
- j. Peserta didik menghafal bersama-sama dalam bimbingan guru secara klasikal.
- k. Peserta didik menghafal secara berkelompok dan dilanjutkan secara berpasangan.

1. Peserta didik mendemonstrasikan hafalan Hadis tentang Kebersihan di depan kelas.

3. Penutup

- f. Guru melaksanakan penilaian secara tulis.
- g. Guru merefleksi dengan pertanyaan atau tanggapan peserta didik dari kegiatan yang telah dilaksanakan sebagai bahan perbaikan.
- h. Guru merencanakan kegiatan tindak lanjut pembelajaran.
- i. Pembelajaran ditutup dengan membaca hamdalah dan doa serta salam.

G. Penilaian

Jenis Penilaian : Tes tulis (*post-test*)

Bentuk Penilaian : Tes obyektif

H. Pengayaan

Kegiatan tambahan yang diberikan kepada peserta didik yang telah memenuhi target pembelajaran, yaitu menjadi tutor sebaya untuk mengecek kejelasan dan kelancaran lafal hadis sederhana dan tanda bacanya peserta didik lain yang belum.

I. Remedial

Kegiatan perbaikan hasil belajar peserta didik yang belum lancar (belum memenuhi target) melafalkan hadis sederhana, dibantu oleh tutor sebaya di bawah bimbingan guru dan melakukan penilaian kembali.

J. Interaksi guru dan orang tua

Guru membuat buku penghubung yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran selama di dalam kelas yang berisi menyelesaikan tugas dan pengamatan belajar anak di rumah dengan kolom komentar dan paraf.

Mengetahui,
Kepala MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan

Peneliti

MUSTAIN Hs, S.Pd.I
NIP. 197304252005011004

Saidatur Rofiah, S.Pd.I
NIM.14760021





LAMPIRAN C

- **Angket Validasi Ahli Isi (Materi) & CV**
- **Angket Validasi Ahli Desain & CV**
- **Angket Validasi Ahli Pembelajaran**
- **Angket Angket Respon Siswa**

- **Lampiran Validasi Ahli isi (1)**



A. Identitas Ahli Isi/Materi

Nama : H. Achur Rafiq Lc., M.Ag., Ph.D
 NIP : 19670928200031001
 Instansi : UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
 Pendidikan :
 Alamat : Pulau Bawean

B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (✓) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A Sangat Baik	B Baik	C Tidak Baik	D Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
A. Kesesuaian Tujuan					
1.	Kejelasan kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar Pembelajaran.	✓			
B. Kelengkapan Materi					
2.	Kelengkapan materi yang disajikan	✓			
3.	Kemudahan untuk mempelajari materi	✓			
4.	Kejelasan istilah-istilah dalam materi	✓			
C. Kesesuaian Materi					
5.	Ketepatan urutan penyajian	✓			
6.	Ketepatan dalam materi	✓			
D. Ketepatan Penggunaan Bahasa					
7.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	✓			
8.	Lugas, komunikatif penggunaan istilah, <i>symbol/icon</i>		✓		
9.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	✓			
E. Kelengkapan Evaluasi atau Tes					
10.	Kecukupan latihan atau evaluasi	✓			
11.	Relevansi evaluasi dengan materi		✓		
F. Kemenarikan Media					
12.	Daya tarik bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis <i>Game</i> .	✓			



- **Lampiran Validasi Ahli Isi (2)**



A. Identitas Ahli Isi/Materi

Nama : Zainal Aritin MAg
 NIP : -
 Instansi : UIN MALIKI
 Pendidikan : S2 (PENDIDIKAN ISLAM)
 Alamat : Perum joyo brand Blok Ungu
 Merjosari.

B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (\checkmark) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
	Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
A. Kesesuaian Tujuan					
1.	Kejelasan kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar Pembelajaran.	✓			
B. Kelengkapan Materi					
2.	Kelengkapan materi yang disajikan	✓			
3.	Kemudahan untuk mempelajari materi	✓			
4.	Kejelasan istilah-istilah dalam materi	✓			
C. Kesesuaian Materi					
5.	Ketepatan urutan penyajian	✓			
6.	Ketepatan dalam materi		✓		
D. Ketepatan Penggunaan Bahasa					
7.	Kemudahan memahami bahasa yang digunakan	✓			
8.	Lugas, komunikatif penggunaan istilah, <i>symbol/icon</i>	✓			
9.	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	✓			
E. Kelengkapan Evaluasi atau Tes					
10.	Kecukupan latihan atau evaluasi	✓			
11.	Relevansi evaluasi dengan materi	✓			
F. Kemenarikan Media					
12.	Daya tarik bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis <i>Game</i> .	✓			



- **Lampiran Validasi Ahli Desain (1)**



A. Identitas Ahli Desain

Nama : DR. Suhartono, M.Kom.
 NIP : 19680512003121001.
 Instansi : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
 Pendidikan :
 Alamat : Puncak BPIP B7 Malang.

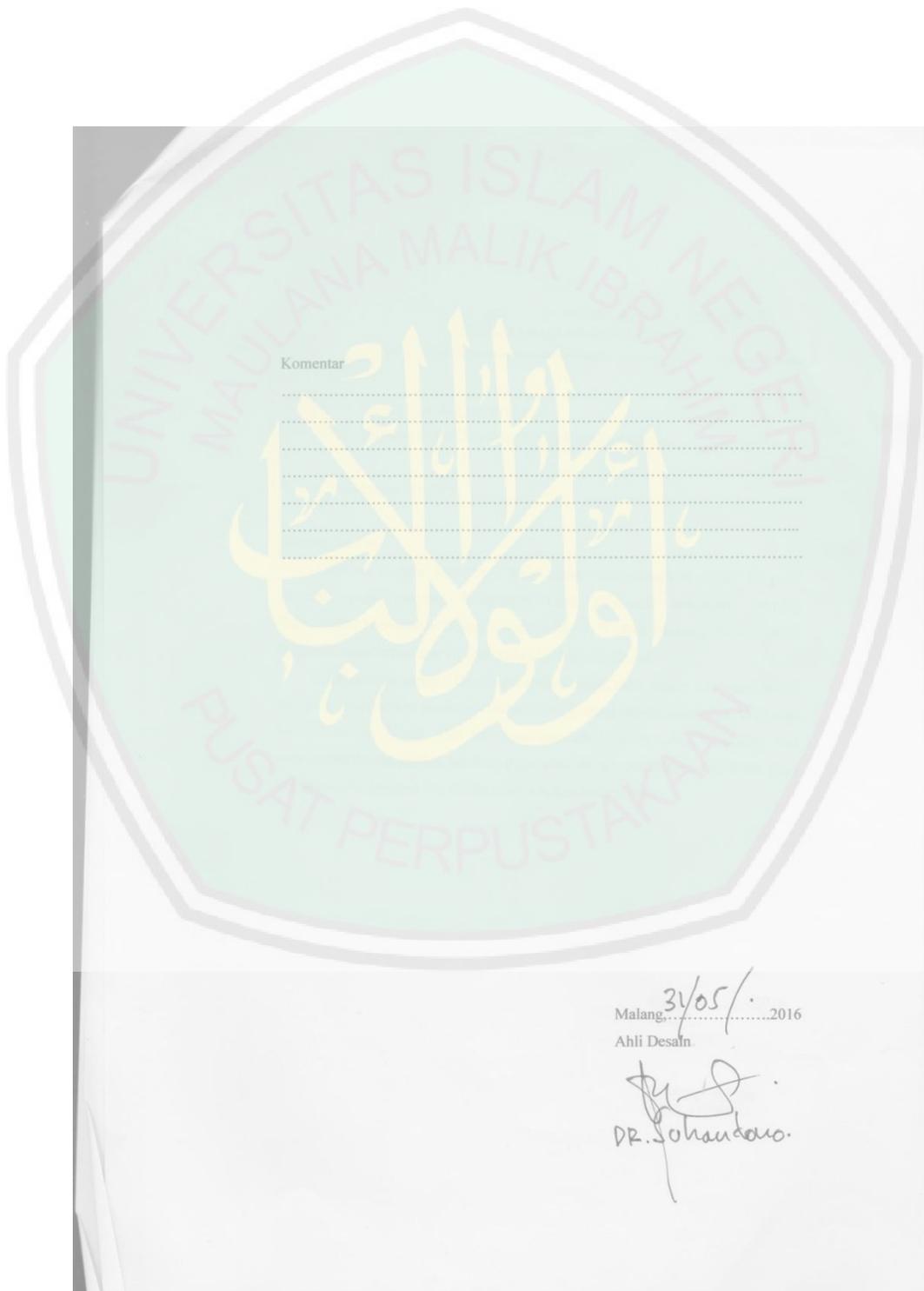
B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (\checkmark) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:
4. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
	Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
A. Aspek Kemenarikan					
1.	Kejelasan petunjuk pengguna bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis <i>Game</i>		✓		
2.	Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar		✓		
3.	Keterbacaan teks atau tulisan		✓		
4.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		✓		
5.	Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi		✓		
6.	Penataan atau penyusunan <i>layout</i>		✓		
7.	Desain screen		✓		
8.	Komposisi <i>layout</i> dan template		✓		
9.	Kejelasan suara dan daya dukung musik.		✓		
10.	Kemenarikan sajian animasi		✓		
11.	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>		✓		
12.	Keserasian warna pada <i>background</i>		✓		
13.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks	✓			
B. Aspek Kefektifan					
14.	Kemudahan memahami konsep		✓		
15.	Keluasan muatan materi		✓		
16.	Pemberian motivasi belajar		✓		
17.	Kesesuaian isi materi dengan bahan ajar	✓			
18.	Kesesuaian gambar dengan materi		✓		



A. Identitas Ahli Desain

Nama : Dr. H. Simbul Jurdawati, M. Pd
 NIP : 19760619215012005
 Instansi : Fak. Uin Maulana Malik
 Pendidikan : S3 Teknologi Pembelajaran
 Alamat : Jl. Raya Candi No 100, Widyadarmas

B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (\checkmark) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:
4. Adapun skala penilaian yang digunakan adalah:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A	B	C	D
	Sangat Baik	Baik	Tidak Baik	Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
A. Aspek Kemenarikan					
1.	Kejelasan petunjuk pengguna bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis <i>Game</i>		√		
2.	Kemenarikan menu pada halaman awal bahan ajar		√		
3.	Keterbacaan teks atau tulisan		√		
4.	Ketepatan pemilihan dan komposisi warna		√		
5.	Kualitas dan ketepatan penggambaran animasi		√		
6.	Penataan atau penyusunan <i>layout</i>		√		
7.	Desain screen		√		
8.	Komposisi layout dan template		√		
9.	Kejelasan suara dan daya dukung musik.		√		
10.	Kemenarikan sajian animasi		√		
11.	Ketepatan pemilihan warna pada <i>background</i>		√		
12.	Keserasian warna pada <i>background</i>		√		
13.	Keserasian warna <i>background</i> dengan teks		√		
B. Aspek Kefektifan					
14.	Kemudahan memahami konsep	√			
15.	Keluasan muatan materi		√		
16.	Pemberian motivasi belajar		√		
17.	Kesesuaian isi materi dengan bahan ajar		√		
18.	Kesesuaian gambar dengan materi		√		



Komentar

- Dalam 7 ditosan Untuk peragaan Sastra
Koran Al-Qura Karim Arab Saik
Buku di Ujung
- Ataupun di dalam 7 kognitif dipura oleh
Cendekiawan kelas / Sastra & Bahasa.

Malang, 20 Mei 2016

Ahli Desain

[Handwritten Signature]
 Dr. H. Samud Supriawan, M.Pd

- **Lampiran Validasi Ahli Pembelajaran**

ANGKET PENILAIAN VALIDASI GURU KELAS

Yth. Ibu
Guru Kelas
Di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan Pasuruan

Assalamualaikum Wr. Wb

Dengan hormat,

Dalam rangka penulisan tesis untuk menyelesaikan studi Program Magister pada program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Sekolah Pascasarjana Universitas Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, saya meneliti pengembangan bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis *Game*.

Sehubungan dengan keperluan tersebut diatas, saya mohon kesediaan ibu berkenan memberikan penilaian dan masukan tentang isi bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis *Game*. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan isi produk sebelum digunakan dalam pembelajaran di kelas. Atas kerjasama dan bantuan Bapak/Ibu saya ucapkan terimakasih.

Pandaan, 2016
Peneliti,

Saidatur Rofiah
NIM. 14760021

A. Identitas Ahli Desain

Nama : Yamyunah, S.Pd
 NIP :
 Instansi : MI Ma'arif NU Rogosari
 Pendidikan : S1 PGSD
 Alamat : Pekeongan RT01 RW11 Bajjeng
 Beji

B. Petunjuk pengisian angket

1. Bacalah setiap item dengan cermat
2. Instrumen ini terdiri dari kolom pernyataan dan kolom jawaban. Silahkan anda memberi tanda cek (\checkmark) pada salah satu jawaban yang sesuai dengan pernyataan Bapak/Ibu.
3. Keterangan makna pada angka pilihan Bapak/Ibu adalah sebagai berikut:

JAWABAN	Skala Penilaian			
	A Sangat Baik	B Baik	C Tidak Baik	D Sangat Tidak Baik
SKOR	4	3	2	1

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

No	Kriteria	Skor			
		4	3	2	1
A. Aspek Pembelajaran dan Kebahasaan					
1.	Ketepatan penyampaian informasi	✓			
2.	Sistematika penyajian materi	✓			
3.	Pemberian motivasi belajar		✓		
4.	Pemberian pesan moral	✓			
5.	Kefektifan bahan ajar	✓			
6.	Penggunaan bahasa	✓			
7.	Penyajian kalimat	✓			
8.	Kesesuaian struktur kalimat dengan tingkat penguasaan kognitif siswa MI	✓			
B. Aspek Isi/Materi					
9.	Kesesuaian standar kompetensi/kompetensi dasar dengan isi/materi	✓			
10.	Keberanan konsep	✓			
11.	Aktualisasi isi/materi	✓			
12.	Kecukupan isi/materi untuk mencapai tujuan	✓			
13.	Kesesuaian gambar untuk memperjelas isi/materi	✓			
C. Aspek Tampilan					
14.	Pemilihan jenis huruf	✓			
15.	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	✓			
16.	Keterbacaan teks	✓			
17.	Tampilan gambar dan animasi	✓			
18.	Kejelasan warna gambar dan animasi	✓			



- **Angket Respon Siswa (1)**

ANGKET UNTUK SISWA

A. Pengantar

Adik-adik, selain buku pelajaran yang sudah kamu kenal sebelumnya, masih ada banyak buku penunjang pelajaran lain yang bisa adik gunakan sebagai bahan ajar di sekolah maupun di rumah, salah satunya adalah buku ajar. Buku ajar merupakan bahan ajar yang dapat membantu adik belajar secara mandiri. Setelah ini adik akan diberi contoh bahan ajar secara langsung.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis *Game* di kelas I, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis *Game* di kelas I yang telah dibuat sebagai salah satu bahan belajar. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan adik sebagai siswa kelas I agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai media belajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan *Game* ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan hadis dalam pembelajaran Al Qur'an Hadis. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik sebagai pemakai media belajar.

Nama : H.Y.A.A

Kelas : 1

Sekolah : M.I.M.A' ABIE MU ANSARIL PAODJOO

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Sulit
 - d. Sangat sulit
2. Apakah dengan penggunaan bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?
 - a. Sangat memberi semangat
 - b. Memberi semangat
 - c. Tidak memberi semangat
 - d. Sangat tidak member semangat
3. Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?
 - a. Sangat mudah
 - b. Mudah
 - c. Sulit
 - d. Sangat sulit
4. Menurut adik, bagaimana permainan (*Game*) pada bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?
 - a. Sangat mudah materi
 - b. Sesuai materi
 - c. Tidak sesuai materi
 - d. Sangat tidak sesuai dengan materi
5. Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan permainan (*Game*) Al Qur'an Hadis ini?
 - a. Senang
 - b. Biasa saja
 - c. Tidak senang
 - d. Sangat tidak senang

6. Menurut adik-adik, bagaimana warna permainan (*Game*) Al Qur'an Hadis ini?
- Sangat menarik
 - Menarik
 - Tidak menarik
 - Sangat tidak menarik
7. Bagaimana petunjuk penggunaan yang terdapat dalam permainan (*Game*) Al Qur'an Hadis ini?
- Sangat mudah
 - Biasa saja
 - Sulit
 - Sangat sulit
8. Apakah bahasa yang digunakan dalam permainan (*Game*) bisa dipahami?
- Sangat mudah
 - Biasa saja
 - Sulit
 - Tidak sulit
9. Menurut adik-adik, bagaimana *video* dan permainan (*Game*) yang ada di bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?
- Sangat mudah
 - Mudah
 - Sulit
 - Sangat sulit
10. Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?
- Sangat memerlukan bantuan orang lain
 - Kadang-kadang memerlukan bantuan orang lain
 - Tidak memerlukan bantuan orang lain
 - Sangat tidak memerlukan bantuan orang lain

- **Angket Respon Siswa (2)**

ANGKET UNTUK SISWA

A. Pengantar

Adik-adik, selain buku pelajaran yang sudah kamu kenal sebelumnya, masih ada banyak buku penunjang pelajaran lain yang bisa adik gunakan sebagai bahan ajar di sekolah maupun di rumah, salah satunya adalah buku ajar. Buku ajar merupakan bahan ajar yang dapat membantu adik belajar secara mandiri. Setelah ini adik akan diberi contoh bahan ajar secara langsung.

Berkaitan dengan pelaksanaan pembuatan bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis *Game* di kelas I, maka peneliti bermaksud mengadakan pengecekan bahan ajar Al Qur'an Hadis berbasis *Game* di kelas I yang telah dibuat sebagai salah satu bahan belajar. Untuk maksud di atas, peneliti mohon kesediaan adik sebagai siswa kelas I agar mengisi angket di bawah ini sebagai pemakai media belajar. Tujuan dari pengisian angket adalah mengetahui kesesuaian pemanfaatan *Game* ini sebagaimana yang telah dirancang berdasarkan hadis dalam pembelajaran Al Qur'an Hadis. Hasil dari pengukuran melalui angket akan digunakan untuk penyempurnaan bahan ajar, agar dapat dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Sebelumnya saya sampaikan terima kasih atas kesediaan adik sebagai pemakai media belajar.

Nama : Abel.....
 Kelas : 1.....
 Sekolah : Mi. Ma'arif Nu Negeri Panpau.....

B. Petunjuk pengisian angket

1. Sebelum mengisi angket ini, mohon terlebih dahulu adik membaca atau mempelajari bahan ajar yang dikembangkan.
2. Berilah tanda silang (x) pada salah satu huruf a, b, c, atau d pada jawaban yang sesuai dengan penilaian yang adik anggap paling tepat.
3. Kecermatan dalam penilaian ini sangat diharapkan.

C. Pertanyaan-Pertanyaan Angket

1. Apakah bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memudahkan adik dalam belajar?
 a. Sangat mudah
 b. Mudah
 c. Sulit
 d. Sangat sulit
2. Apakah dengan penggunaan bahan ajar Al Qur'an Hadis ini dapat memberi semangat dalam belajar adik?
 a. Sangat memberi semangat
 b. Memberi semangat
 c. Tidak memberi semangat
 d. Sangat tidak member semangat
3. Apakah adik-adik mudah memahami materi yang ada di dalam bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?
 a. Sangat mudah
 b. Mudah
 c. Sulit
 d. Sangat sulit
4. Menurut adik, bagaimana permainan (*Game*) pada bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?
 a. Sangat mudah materi
 b. Sesuai materi
 c. Tidak sesuai materi
 d. Sangat tidak sesuai dengan materi
5. Bagaimana adik-adik ketika melihat tampilan permainan (*Game*) Al Qur'an Hadis ini?
 a. Senang
 b. Biasa saja
 c. Tidak senang
 d. Sangat tidak senang

6. Menurut adik-adik, bagaimana warna permainan (*Game*) Al Qur'an Hadis ini?
- Sangat menarik
 - Menarik
 - Tidak menarik
 - Sangat tidak menarik
7. Bagaimana petunjuk penggunaan yang terdapat dalam permainan (*Game*) Al Qur'an Hadis ini?
- Sangat mudah
 - Biasa saja
 - Sulit
 - Sangat sulit
8. Apakah bahasa yang digunakan dalam permainan (*Game*) bisa dipahami?
- Sangat mudah
 - Biasa saja
 - Sulit
 - Tidak sulit
9. Menurut adik-adik, bagaimana *video* dan permainan (*Game*) yang ada di bahan ajar Al Qur'an Hadis ini?
- Sangat mudah
 - Mudah
 - Sulit
 - Sangat sulit
10. Selama menggunakan bahan ajar, apakah kalian memerlukan bantuan orang lain seperti teman, guru, atau orang tua?
- Sangat memerlukan bantuan orang lain
 - Kadang-kadang memerlukan bantuan orang lain
 - Tidak memerlukan bantuan orang lain
 - Sangat tidak memerlukan bantuan orang lain

LAMPIRAN D

- **Daftar Nilai Siswa**
- **Sample *Pretest* - *Posttest* Siswa Kelas Kontrol**
- **Sample *Pretest* – *Posttest* Siswa Kelas Eksperimen**
- **Hitungan Uji – t**
- **Hitungan Uji Efektivitas (*U-Gain*)**

- **Daftar Nilai Siswa Kelas Kotrol – Eksperimen**

Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas I B (*Kontrol*)

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Aditya Al Ayyubi	64	88
2.	Aira Autia	68	84
3.	Alyah Nuha	64	84
4.	Bima Putra	60	84
5.	Dhana	64	72
6.	Diana Shandra	56	76
7.	Indy Firdaus	56	72
8.	Kiki Mirza	60	80
9.	M. Fajar Fahri	64	76
10.	M. Haidar	56	76
11.	M. Sholahuddin	64	76
12.	Rindi Cantikasari	52	76
13.	Urifa Puji Astutik	56	76
14.	Wildan Ainul Fikri	60	75
15.	Zahrah Galuh	60	75

Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kelas I A (*Eksperimen*)

No.	Nama	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1.	Abel	76	76
2.	Akbar	68	76
3.	Akhid	68	80
4.	Aziz	68	76
5.	Fairy	76	100
6.	Friza	76	94
7.	Hyana	76	100
8.	Ita Dewi Rohmawati	72	84
9.	Lefi	76	84
10.	Lutfi	72	84
11.	Nazwa Ayu Nur Aini	72	88
12.	Rengganis	76	84
13.	Sabni	60	76
14.	Saliq	72	88
15.	Zaskia	76	100

- Sample Pretes Siswa Kelas Kontrol (1)

Soal Pre-Test
MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN

Nama : PINDI cantika Sari
Kelas : 1
No. Absen :

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c jawaban yang benar !

1. Orang yang ingin sehat harus menjaga. . . .
 - a. Kebersihan
 - b. Keamanan
 - c. Pakaian
2. Menjaga kebersihan manfaatnya. . . .
 - a. Tidak ada
 - b. Sedikit
 - c. Sangat banyak
3. Tempat yang kotor harus. . . .
 - a. Dibersihkan
 - b. Dibiarkan
 - c. Disiram
4. Lantai rumah yang kotor harus. . . .
 - a. Dipel
 - b. Dibakar
 - c. Dibiarkan
5. Allah mencintai orang-orang yang. . . .
 - a. Kotor
 - b. Bersih
 - c. Malas
6. Bersih batin yaitu bersih. . . .
 - a. Pikiran
 - b. Pakaian
 - c. Tempat tinggal

7. Orang bersih selalu berkata. . . .
- Bohong
 - Kotor
 - Jujur
8. Tempat kotor menjadi sumber. . . .
- Rejeki
 - Penyakit
 - Kesehatan
9. Rasulullah SAW mencintai orang-orang yang menjaga. . . .
- Kebersihan
 - Kotoran
 - Sekolah
10. Jika keadaan sekolah bersih para siswa bisa belajar dengan. . . .
- Tidak nyaman
 - Nyaman
 - Tidak tenang

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

- Kebersihan sebagian dari Islam.....
- Kebersihan pangkal keselamatan.....
- Orang Islam akan masuk Surga..kalau menjaga kebersihan.
- Apabila bangun dari tidur, jangan mengambil makanan sebelum mencuci muka.....
- Jika ingin sehat harus menjaga kebersihan.....

- Sample Post-test Siswa kelas Kontrol (2)

Soal Pos-Test
MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN

Nama : Rindi cantika satri

Kelas : 1

No. Absen : _____

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c jawaban yang benar !

1. Orang yang hidup bersih selalu
 - a. Mengantuk
 - b. Sakit
 - c. Sehat
2. Jika badan, pakaian, dan lingkungan kotor rasanya . . .
 - a. Tidak nyaman
 - b. Nyaman
 - c. Sangat segar
4. $\text{الطُّهُورَةُ شَطْرُ الْإِيمَانِ}$ (رواه مسلم)
Hadis di atas artinya ...
 - a. Kebersihan adalah sebagian dari keimanan
 - b. Kebersihan adalah sebagian dari kebahagiaan
 - c. Kebersihan adalah sebagian dari keberanian
3. Ruangan kelas yang kotor harus...
 - a. Dibersihkan
 - b. Dicuai
 - c. Dijemur
5. Ketika sholat kita harus memakai pakaian yang
 - a. Bersih
 - b. Kotor
 - c. Berwarna

$S_a = 7$
 $S_b = 5$

6. Bagi umat Islam bersih adalah ...
- Sebagian dari keimanan
 - Sebagian dari kejujuran
 - Sebagian dari kebahagiaan
7. Orang yang hidup bersih terhindar dari.
- Serangan penyakit
 - Sehat
 - Kutu rambut
8. Semua orang muslim harus menjaga....
- Kebersihan
 - Kotoran
 - Penyakit
9. Bersih batin yaitu bersih.
- Pikiran
 - Pakaian
 - Tempat tinggal
10. Orang yang menjaga kebersihan akan masuk.
- Neraka
 - Surga
 - Akhirat

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

- Rasulullah SAW mengajarkan agar umat islam salalu menjaga kebersihan
- Tuliskan hadist kebersihan: وَاللَّهُ يَتَّبِعُ الْمُتَّبِعِينَ
- Kebersihan sebagian dari iman
- Badan, pakaian, dan lingkungan adalah hal yang harus dijaga kebersihan
- Apa manfaat dari menjaga kebersihan: sehat

- **Sample Pretes Siswa Kelas Kontrol (1)**

Soal Pre-Test
MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN

Nama : Dhanda 69
 Kelas : 1
 No. Absen : _____

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c jawaban yang benar !

1. Orang yang ingin sehat harus menjaga
 - a. Kebersihan
 - b. Keamanan
 - c. Pakaian
2. Menjaga kebersihan manfaatnya
 - a. Tidak ada
 - b. Sedikit
 - c. Sangat banyak
3. Tempat yang kotor harus
 - a. Dibersihkan
 - b. Dibiarkan
 - c. Disiram
4. Lantai rumah yang kotor harus
 - a. Dipel
 - b. Dibakar
 - c. Dibiarkan
5. Allah mencintai orang-orang yang
 - a. Kotor
 - b. Bersih
 - c. Malas
6. Bersih batin yaitu bersih
 - a. Pikiran
 - b. Pakaian
 - c. Tempat tinggal

7. Orang bersih selalu berkata. . . .
 - a. Bohong
 - b. Kotor
 - c. Jujur
8. Tempat kotor menjadi sumber. . . .
 - a. Rejeki
 - b. Penyakit
 - c. Kesehatan
9. Rasulullah SAW mencintai orang-orang yang menjaga. . . .
 - a. Kebersihan
 - b. Kotoran
 - c. Sekolah
10. Jika keadaan sekolah bersih para siswa bisa belajar dengan. . . .
 - a. Tidak nyaman
 - b. Nyaman
 - c. Tidak tenang

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Kebersihan sebagian dari Islam.....
2. Kebersihan pangkal sehat.....
3. Orang Islam akan masuk suq kalau menjaga kebersihan.
4. Apabila bangun dari tidur, jangan mengambil makanan sebelum mencuci tangan.
5. Jika ingin sehat harus menjaga kebersihan.....

- Sample Post-test Siswa Kelas Kontrol (2)

Soal Pos-Test
MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN

Nama : DHANO

Kelas : 1

No. Absen : _____

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c jawaban yang benar !

1. Orang yang hidup bersih selalu
 - a. Mengantuk
 - b. Sakit
 - c. Sehat
2. Jika badan, pakaian, dan lingkungan kotor rasanya . . .
 - a. Tidak nyaman
 - b. Nyaman
 - c. Sangat segar
4. **اَلطُّهُورَةُ شَطْرُ الْاِيْمَانِ (رواه مسلم)**
Hadis di atas artinya ...
 - a. Kebersihan adalah sebagian dari keimanan
 - b. Kebersihan adalah sebagian dari kebahagiaan
 - c. Kebersihan adalah sebagian dari keberanian
3. Ruang kelas yang kotor harus...
 - a. Dibersihkan
 - b. Dicuci
 - c. Dijemur
5. Ketika sholat kita harus memakai pakaian yang
 - a. Bersih
 - b. Kotor
 - c. Berwarna

6. Bagi umat Islam bersih adalah ...
- Sebagian dari keimanan
 - Sebagian dari kejujuran
 - Sebagian dari kebahagiaan
7. Orang yang hidup bersih terhindar dari. . . .
- Serangan penyakit
 - Sehat
 - Kutu rambut
8. Semua orang muslim harus menjaga....
- Kebersihan
 - Kotoran
 - Penyakit
9. Bersih batin yaitu bersih
- Pikiran
 - Pakaian
 - Tempat tinggal
10. Orang yang menjaga kebersihan akan masuk. . . .
- Neraka
 - Surga
 - Akhirat

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

- Rasulullah SAW mengajarkan agar umat islam selalu menjaga kebersihan
- Tuliskan hadist kebersihan وَاللَّهُ يَرْضَىٰ بِنِعْمَةِ الْعِبَادِ وَيَرْضَىٰ أَوْلِيَاءَهُمْ
- Kebersihan sebagian dari iman
- Badan, pakaian, dan lingkungan adalah hal yang harus dijaga orang
- Apa manfaat dari menjaga kebersihan sehat

- Sample Pretest Siswa Kelas Eksperimen (1)

Soal Pre-Test
MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN

Nama : Rohmahis
Kelas : Satu
No. Absen : 120

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c jawaban yang benar !

1. Orang yang ingin sehat harus menjaga
 - a. Kebersihan
 - b. Keamanan
 - c. Pakaian
2. Menjaga kebersihan manfaatnya
 - a. Tidak ada
 - b. Sedikit
 - c. Sangat banyak
3. Tempat yang kotor harus
 - a. Dibersihkan
 - b. Dibiarkan
 - c. Disiram
4. Lantai rumah yang kotor harus
 - a. Dipel
 - b. Dibakar
 - c. Dibiarkan
5. Allah mencintai orang-orang yang
 - a. Kotor
 - b. Bersih
 - c. Malas
6. Bersih batin yaitu bersih
 - a. Pikiran
 - b. Pakaian
 - c. Tempat tinggal

7. Orang bersih selalu berkata. . . .
 - a. Bohong
 - b. Kotor
 - c. Jujur
8. Tempat kotor menjadi sumber. . . .
 - a. Rejeki
 - b. Penyakit
 - c. Kesehatan
9. Rasulullah SAW mencintai orang-orang yang menjaga. . . .
 - a. Kebersihan
 - b. Kotoran
 - c. Sekolah
10. Jika keadaan sekolah bersih para siswa bisa belajar dengan. . . .
 - a. Tidak nyaman
 - b. Nyaman
 - c. Tidak tenang

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Kebersihan sebagian dari kebersihan.....
2. Kebersihan pangkal kebersihan.....
3. Orang Islam akan masuk syafa... kalau menjaga kebersihan.
4. Apabila bangun dari tidur, jangan mengambil makanan sebelum mencuci kebersihan.....
5. Jika ingin sehat harus menjaga kebersihan.....

- Sample Pretest Siswa Kelas Eksperimen (2)

Soal Pre-Test
MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN

Nama : *Ma'arifa Nur Afifah (uayya)*
Kelas : *5A10*
No. Absen : *221*

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c jawaban yang benar !

1. Orang yang ingin sehat harus menjaga. . . .
 - a. Kebersihan
 - b. Keamanan
 - c. Pakaian
2. Menjaga kebersihan manfaatnya. . . .
 - a. Tidak ada
 - b. Sedikit
 - c. Sangat banyak
3. Tempat yang kotor harus. . . .
 - a. Dibersihkan
 - b. Dibiarkan
 - c. Disiram
4. Lantai rumah yang kotor harus. . . .
 - a. Dipel
 - b. Dibakar
 - c. Dibiarkan
5. Allah mencintai orang-orang yang. . . .
 - a. Kotor
 - b. Bersih
 - c. Malas
6. Bersih batin yaitu bersih. . . .
 - a. Pikiran
 - b. Pakaian
 - c. Tempat tinggal

7. Orang bersih selalu berkata. . .
- Bohong
 - Kotor
 - Jujur
8. Tempat kotor menjadi sumber. . .
- Rejeki
 - Penyakit
 - Kesehatan
9. Rasulullah SAW mencintai orang-orang yang menjaga. . .
- Kebersihan
 - Kotoran
 - Sekolahan
10. Jika keadaan sekolah bersih para siswa bisa belajar dengan. . .
- Tidak nyaman
 - Nyaman
 - Tidak tenang

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

- Kebersihan sebagian dari iman.....
- Kebersihan pangkal kesehatan.....
- Orang Islam akan masuk su. a. . . . kalau menjaga kebersihan.
- Apabila bangun dari tidur, jangan mengambil makanan sebelum mencuci tal. a. a......
- Jika ingin sehat harus menjaga kebersihan.....

- Sample Post-test Siswa Kelas Ekperimen (1)

84

Soal Pos-Test
MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN

Nama : Renyuhis
Kelas : 1Satu
No. Absen : 118

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c jawaban yang benar !

1. Islam adalah agama yang . . .

a. Bersih
 b. Baru
 c. Lama

2. Berikut ini yang merupakan sikap menjaga kebersihan di sekolah, *kecuali*...

a. Menyapu halaman sekolah
 b. Membuang sampah sembarangan
 c. Membersihkan kelas

3. Halaman sekolah yang kotor harus...

a. Dibersihkan
 b. Dicuci
 c. Dijemur

4. $\text{أَلطَّهْرَةُ شَطْرُ الْإِيمَانِ}$ (رواه مسلم)
Hadis di atas artinya ...

a. Kebersihan adalah sebagian dari keimanan
 b. Kebersihan adalah sebagian dari kebahagiaan
 c. Kebersihan adalah sebagian dari keberanian

5. Semua orang muslim harus menjaga

a. Penyakit
 b. Kebersihan
 c. Kotoran

6. لا يَقْبَلُ اللهُ صَلَاةَ بَغَيْرِ طَهْوَرٍ (روه الطبراني و الحاكم)

Arti hadis di atas adalah

- a. Allah tidak menerima shalat seseorang, kecuali dalam keadaan suci (*bersih*)
- b. Allah menerima shalat dengan keadaan tidak suci
- c. Allah mencintai orang-orang yang bersih

7. Bagi umat Islam bersih adalah ...

- a. Sebagian dari keimanan
- b. Sebagian dari kejujuran
- c. Sebagian dari kebahagiaan

8. Orang yang hidup bersih terhindar dari . . .

- a. Serangan penyakit
- b. Sehat
- c. Kutu rambut

9. Allah tidak menerima sholat seseorang, kecuali dalam keadaan . . .

- a. Suci
- b. Kotor
- c. Najis

10. Orang yang menjaga kebersihan akan masuk . . .

- a. Neraka
- b. Surga
- c. Akhirat

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Rasulullah SAW mengajarkan agar umat islam salalu menjaga kebersihan
2. Tuliskan hadis kebersihan (Lengkap) *لا يقبل الله صلاة بغير طهور*
3. Ketika sholat harus menggunakan pakaian yang *suci...bersih*
4. Kita harus menjaga kebersihan lingkungan dan *pakaian & badan*
5. Apa manfaat dari menjaga kebersihan. *agar tidak sakit*

- Sample Post-test Siswa Kelas Eksperimen (2)

88

Soal Pos-Test
MI MA'ARIF NU NOGOSARI PANDAAN

Nama : *Nuzul Nuzul Nufaymi (Kelas)*
Kelas : *1*
No. Absen : *292*

I. Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b, c jawaban yang benar !

1. Islam adalah agama yang . . .

a. Bersih
 b. Baru
 c. Lama

2. Berikut ini yang merupakan sikap menjaga kebersihan di sekolah, *kecuali*...

a. Menyapu halaman sekolah
 b. Membuang sampah sembarangan
 c. Membersihkan kelas

3. Halaman sekolah yang kotor harus...

a. Dibersihkan
 b. Dicuci
 c. Dijemur

4. *أَلطَّهُوْرَةُ شَطْرُ الْإِيْمَانِ (رواه مسلم)*
Hadis di atas artinya ...

a. Kebersihan adalah sebagian dari keimanan
 b. Kebersihan adalah sebagian dari kebahagiaan
 c. Kebersihan adalah sebagian dari keberanian

5. Semua orang muslim harus menjaga

a. Penyakit
 b. Kebersihan
 c. Kotoran

6. لا يقبل الله صلاة بغير طهور (روه الطبراني و الحاكم)

Arti hadis di atas adalah

- a. Allah tidak akan menerima shalat seseorang, kecuali dalam keadaan suci (*bersih*)
 - b. Allah menerima shalat dengan keadaan tidak suci
 - c. Allah mencintai orang-orang yang bersih
7. Bagi umat Islam bersih adalah ...
- a. Sebagian dari keimanan
 - b. Sebagian dari kejujuran
 - c. Sebagian dari kebahagiaan
8. Orang yang hidup bersih terhindar dari
- a. Serangan penyakit
 - b. Sehat
 - c. Kutu rambut
9. Allah tidak menerima sholat seseorang, kecuali dalam keadaan ...
- a. Suci
 - b. Kotor
 - c. Najis
10. Orang yang menjaga kebersihan akan masuk
- a. Neraka
 - b. Surga
 - c. Akhirat

II. Isilah titik-titik di bawah ini dengan jawaban yang benar!

1. Rasulullah SAW mengajarkan agar umat islam salalu menjaga *kebersihan*.....
2. Tuliskan hadis kebersihan..... *(لا يقبل الله صلاة بغير طهور)*
3. Ketika sholat harus menggunakan pakaian yang *muslim*.....
4. Kita harus menjaga kebersihan lingkungan dan *badan*.....
5. Apa manfaat dari menjaga kebersihan..... *tidak sakit*

- **Hitungan Uji-t**

Langkah 1. Membuat Hipotesis

Ha : Terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar al Qur'an hadis siswa kelas I yang menggunakan bahan ajar berbasis *game* dengan hasil belajar al Qur'an hadis siswa kelas I yang tidak menggunakan bahan ajar berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan.

Ho : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar al Qur'an hadis siswa kelas I yang menggunakan bahan ajar berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan.

Langkah 2. Membuat Ha dan Ho dalam bentuk statistik

Ha : $\mu_a \neq \mu_b$

Ho : $\mu_a = \mu_b$

Langkah 3. Mencari rata-rata (\bar{X}), standart deviasi (s), Varians (s^2), dan korelasi

(r)

(1) Rata-rata nilai kelompok eksperimen (\bar{X}_1), dan kelompok kontrol (\bar{X}_2)

$$\begin{aligned}\bar{X}_1 &= \frac{\sum}{n_1} && \text{Keterangan :} \\ &= \frac{1290}{15} && \bar{X}_1 = \text{rata-rata nilai kelompok eksperimen} \\ &= \mathbf{86} && \bar{X}_2 = \text{rata-rata nilai kelompok kontrol} \\ &&& \sum_1 = \text{jumlah seluruh nilai kelompok eksperimen} \\ \bar{X}_2 &= \frac{\sum}{n_2} && \sum_2 = \text{jumlah seluruh nilai kelompok kontrol} \\ &= \frac{1170}{15} && n_1 = \text{jumlah siswa kelompok eksperimen} \\ &= \mathbf{78} && n_2 = \text{jumlah siswa kelompok kontrol}\end{aligned}$$

(2) Standar deviasi kelompok eksperimen (s_1) dan kelompok kontrol (s_2)

$$\begin{aligned}s_1 &= \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{X}_1)^2}{n_1 - 1}} && \text{Keterangan :} \\ &&& s_1 = \text{Standar deviasi kelompok eksperimen} \\ &&& s_2 = \text{Standar deviasi kelompok kontrol} \\ &&& x = \text{nilai responden} \\ s_1 &= \sqrt{\frac{1112}{14}} && \bar{X}_1 = \text{rata-rata nilai kelompok eksperimen} \\ &&& \bar{X}_2 = \text{rata-rata nilai kelompok kontrol} \\ s_1 &= \sqrt{2.38} && n_1 = \text{jumlah siswa kelompok eksperimen} \\ s_1 &= 1.54 && n_2 = \text{jumlah siswa kelompok kontrol} \\ s_2 &= \sqrt{\frac{\sum(x - \bar{X}_2)^2}{n_2 - 1}}\end{aligned}$$

$$s_2 = \sqrt{\frac{326}{14}}$$

$$s_2 = \sqrt{1.28}$$

$$s_2 = 1.13$$

(3) Varians kelompok control (s_1^2) dan kelompok eksperimen (s_2^2)

$$s_1^2 = \frac{\sum(x - \bar{X}_1)}{n_1 - 1}$$

$$= \frac{1112}{14}$$

$$= 79,4$$

$$s_2^2 = \frac{\sum(x - \bar{X}_2)}{n_2 - 1}$$

$$= \frac{326}{14}$$

$$= 16,8$$

Keterangan :

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

x = nilai responden

\bar{X}_1 = rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata nilai kelompok

n_1 = jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelompok kontrol

Tabel 4.29
Nilai *Pre-test* dan *Post-test* antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Nilai	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	KE	KK	KE	KK
Rata-rata	70	60	86	70
Jumlah siswa	14	14	14	14
Nilai tertinggi yang mungkin	60	76	100	76

dicapai = 100				
Nilai terendah yang mungkin dicapai = 0	60	52	76	60

Dari tabel diatas diketahui bahwa untuk *nilai hasil tes* kelompok eksperimen tara-rata skor . Sedangkan untuk *nilai hasil tes* kelompok kontrol rata-rata skor. skor.

(4) Korelasi (r) antra kelompok control dan kelompok eksperimen

Keterangan:

$$r = \frac{\sum xy}{\sqrt{\sum(x - \bar{X}_1) - \sum(x - \bar{X}_2)}}$$

$$= \frac{192}{\sqrt{1112.326}}$$

$$= \frac{192}{\sqrt{467,46}}$$

$$= \frac{192}{19}$$

$$= 10,10$$

r = korelasi anantara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

$\sum xy$ = jumlah perkalian deviasi x dan y

x = nilai responden

\bar{X}_1 = rata-rata nilai kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = rata-rata nilai kelompok kontrol

n_1 = jumlah siswa kelompok eksperimen

n_2 = jumlah siswa kelompok kontrol

Karena $s_1 \neq s_2^2$ sehingga $dk = n-1$ atau n_2-1 , $dk = 15-1=14$

Langkah 4. Mencari t hitung dengan rumus

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2} - 2 \cdot r \left(\frac{s_1}{\sqrt{n_1}} \right) \left(\frac{s_2}{\sqrt{n_2}} \right)}} \\
 &= \frac{86 - 78}{\sqrt{\frac{79,4^2}{15} + \frac{16,8^2}{15} - 2 \cdot 10,10 \left(\frac{1,54}{\sqrt{15}} \right) \left(\frac{1,13}{\sqrt{15}} \right)}} \\
 &= \frac{8}{\sqrt{\frac{79,4}{15} + \frac{16,8}{15} - 20,2 \left(\frac{1,54}{3,87} \right) \left(\frac{1,13}{3,87} \right)}} \\
 &= \frac{8}{\sqrt{\frac{79,4}{15} + \frac{16,8}{15} - 20,2 \cdot 0,39 \cdot 0,29}} \\
 &= \frac{8}{\sqrt{\frac{79,4}{15} + \frac{16,8}{15} - 2,284}} \\
 &= \frac{8}{\sqrt{6,41 - 2,284}} \\
 &= \frac{8}{\sqrt{4,126}} \\
 &= \frac{8}{2,03} \\
 &= \mathbf{3,94}
 \end{aligned}$$

Langkah 5. Menentukan $t_{\text{tabel}} = 2,14$

- Taraf signifikasinya ($\alpha = 0,05$)
- $dk = n_1 - 1 = 15 - 1 = 14$
- Sehingga diperoleh data $t_{\text{tabel}} = 2,14$ (interpolasi)

Langkah 6. Kriteria pengambilan kesimpulan

- Jika : $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak
- Jika : $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima

Langkah 7. Membandingkan t_{tabel} dengan t_{hitung}

Karena nilai t_{hitung} 3,94 dan t_{tabel} 2,14, maka H_0 ditolak dan H_a diterima, atau $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ $3,94 \geq 2,14$.

Langkah 8. Kesimpulan

H_a : Terdapat perbedaan signifikan peningkatan hasil belajar al Qur'an hadis pada siswa kelas I pada materi pokok hadis kebersihan yang menggunakan bahan ajar berbasis *game* dengan hasil belajar al Qur'an hadis siswa kelas I yang tidak menggunakan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan (DITERIMA).

H_0 : Tidak terdapat perbedaan signifikan pada hasil belajar al Qur'an hadis siswa kelas I yang menggunakan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* dengan hasil belajar al Qur'an hadis siswa kelas I yang tidak menggunakan bahan ajar al Qur'an hadis berbasis *game* di MI Ma'arif NU Nogosari Pandaan (DITOLAK).

Berdasarkan hasil uji-t yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya perbedaan signifikan pada hasil belajar siswa terhadap bahan ajar yang dikembangkan pada siswa kelas I kelompok kontrol dan kelompok eksperim

- **Hitungan Uji Efektivitas (*U-Gain*)**

- **Gain rata-rata kelas I B (*kontrol*)**

No	Nama	<i>Pretes</i>	<i>Postes</i>	<i>Post-pre</i>	<i>100-pretes</i>	<i>G</i>	Ket.
1.	Aditya Al Ayyubi	64	88	24	36	0,66	Sedang
2.	Aira Autia	68	84	16	32	0,5	Sedang
3.	Alyah Nuha	64	84	20	36	0,55	Sedang
4.	Bima Putra	60	84	24	40	0,6	Sedang
5.	Dhana	64	72	8	36	0,22	Rendah
6.	Diana Shandra	56	76	20	44	0,45	Sedang
7.	Indy Firdaus	56	72	16	44	0,36	Sedang
8.	Kiki Mirza	60	80	20	20	1	Tinggi
9.	M. Fajar Fahri	64	76	12	36	0,33	Sedang
10.	M. Haidar	56	76	20	44	0,45	Sedang
11.	M. Sholahuddin	64	76	8	36	0,22	Rendah
12.	Rindi Cantikasari	52	76	24	48	0,5	Sedang
13.	Urifa Puji Astutik	56	76	16	44	0,36	Sedang
14.	Wildan Ainul Fikri	60	75	15	40	0,37	Sedang
15.	Zahrah Galuh	60	75	15	40	0,37	Sedang
Gain rata-rata kelas kontrol						1	

- **Gain rata-rata kelas I A (eksperimen)**

No	Nama	<i>Pretes</i>	<i>Postes</i>	<i>Post-pre</i>	<i>100- pretes</i>	<i>G</i>	Ket.
1.	Abel	76	76	0	24	0	Rendah
2.	Akbar	68	76	8	32	0,25	Rendah
3.	Akhid	68	80	12	32	0,37	Sedang
4.	Aziz	68	76	8	32	0,25	Rendah
5.	Fairy	76	100	24	24	1	Tinggi
6.	Friza	76	94	18	24	0,75	Tinggi
7.	Hyana	76	100	24	24	1	Tinggi
8.	Ita Dewi Rohmawati	72	84	12	28	0,42	Sedang
9.	Lefi	76	84	8	24	0,33	Sedang
10.	Lutfi	72	84	12	28	0,42	Sedang
11.	Nazwa Ayu Nur Aini	72	88	16	28	0,57	Sedang
12.	Rengganis	76	84	8	24	0,33	Sedang
13.	Sabni	60	76	16	40	0,4	Sedang
14.	Saliq	72	88	16	28	0,57	Sedang
15.	Zaskia	76	100	24	24	1	Tinggi
<i>Gain rata-rata kelas Eksperimen</i>						3	



LAMPIRAN E

Daftar Riwayat Hidup

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Saidatur Rofiah
 NIM : 14760021
 TTL : Pasuruan, 24 Mei 1992
 Alamat : Pandaan Pasuruan
 No. Hp : 085732095160
 E-mail : inglovo38@gmail.com

a. Pendidikan Formal

1. TK Al – Faqihiyah Babat Gempol Pasuruan Tahun 1998.
2. MI Al – Faqihiyah Babat Gempol Pasuruan Tahun 1998 s/d 2004.
3. MTs Negeri Pandaan Pasuruan Tahun 2004 s/d 2007.
4. MA Negeri Bangil Pasuruan Tahun 2007 s/d 2010.
2. S1 Fakultas Tarbiyah /PGMI UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2010 s/d 2014.
1. S2 Program Magister PGMI Sekolah Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang Tahun 2014 s/d 2016

b. Pendidikan Non Formal

- ✓ Ma'had Sunan Ampel Al-Aly (MSAA) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

c. Karya Tulis Ilmiah

- ✓ Skripsi, “Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Web Offline Pada Materi Pokok Rangka Manusia Kelas IV SDN Randupitu Gempol Pasuruan”.