

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

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**INTAN MAULIANA**  
**NIM. 170212052**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
DARUSSALAM-BANDA ACEH  
2021 M/ 1442 H**

## LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

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

### SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan

Oleh :

**INTAN MAULIANA**  
**NIM. 170212052**

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Banda Aceh, 23 Juni 2021 M  
12 Dzulqaidah 1442 H

Disetujui oleh:

Pembimbing I,



**Bustami, M. Sc**  
NIP.198604082014031001

Pembimbing II



**Mulkan Fadhli, MT**  
NIP.198811282020121006

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

**SKRIPSI**

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh  
Dan Dinyatakan Lulus Serta Diterima  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan

Pada Hari/Tanggal : Selasa

27 Juli 2021 M  
17 Dzulhijjah 1442 H

Di Darussalam, Banda Aceh  
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

**Ketua,**

Bustami, M.Sc  
NIP.198604082014031001

**Sekretaris,**

Nurul Fajri, S.Pd

**Penguji I,**

Mulkan Fadhli, M.T  
NIP.198811282020121006

**Penguji II,**

Fauzi M.Pd.T  
NIDN.0118089501

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh

Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag

NIP. 195903091989031001

## LEMBARAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nam : Intan Mauliana

NIM : 170212052

Jurusan : Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi I'tikad 50 Berbasis *Power Point* Di  
Dayah Al-Furqan Aceh Besar

dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai saksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 27 Juli 2021

Yang menyatakan,



Intan Mauliana

NIM. 170212052

## ABSTRAK

Nama : Intan Mauliana  
NIM : 170212052  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan  
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi I'tikad 50 Berbasis *Power Point*  
Di Dayah Al-Furqan Aceh Besar  
Pembimbing I : Bustami, M. Sc  
Pembimbing II : Mulkan Fadhli, M.T  
Kata Kunci : Game Edukasi, Multimedia Interaktif, I'tikad 50 berbasis  
Power Point

Kajian ini untuk menjawab permasalahan pengembangan game edukasi i'tikad 50 berbasis power point di Dayah Al-furqan Aceh Besar disebabkan Anak tidak begitu tertarik dengan sistem pembelajaran yang bersifat ceramah atau konvensional, karena bagi anak sistem tersebut merupakan sistem pembelajaran yang sangat jenuh dan membosankan dan sulit dipahami, walaupun pembelajaran tersebut telah diulang-ulang bertahun-tahun tetapi masih juga anak-anak susah mengingatnya. Maka oleh karena itu, dibuatlah permainan yang edukatif dan menarik dalam pembelajaran I'tiqad 50 dapat menambah minat belajar I'tiqad 50. Penelitian ini mengangkat tujuan supaya menghasilkan game edukatif I'tiqad berbentuk power point dan mengetahui peningkatan hasil belajar murid dari implementasi hasil pada pembelajaran I'tiqad 50 sesudah menggunakan media game edukasi. Adapun metode yang dipakai dalam penelitian merupakan R&D (Research and Development) atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan upaya dalam menguraikan sistem edukasi yang efektif agar dapat dipergunakan oleh lembaga pendidikan, bukan dipergunakan sebagai pengujian teori. Hasil uji validasi oleh validator sebanyak 16 responden dengan aspek penilaian materi memperoleh nilai sebanyak 77,2%, dan aspek penilaian media memperoleh nilai sebanyak 78,2%. Hasil dari implementasi media pembelajaran game edukasi I'tikad 50 yang diterapkan pada kelas kontrol (KK) di Dayah Al-furqan memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,3 dan hasil pembelajaran tradisional (konvensional) diterapkan pada kelas biasa (KB) di Dayah Al-furqan memperoleh nilai rata-rata yaitu 74,6.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah AWT, yang telah memberikan rahmat, hidayah, karunia, kekuatan serta kesehatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan penulisan Skripsi dengan baik. Selanjutnya selawat dan salam sangjung sajikan kepada junjungan alam Nabi kita Muhammad SAW yang telah membawa kita dari alam kegelapan hingga terang seperti yang kita rasakan saat ini. Adapun Judul dari penulisan ini adalah : **“Pengembangan Game Edukasi I’tikad 50 Berbasis Power Point Di Dayah Al-furqan Aceh Besar”**.

Dalam penyelesaian studi dan memperoleh gelar sarjana pada program Studi Pendidikan Teknologi Informasi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, penulis mengajukan Penelitian ini sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan perkuliahan pada Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh. Pada saat proses pembuatan Skripsi ini penulis mendapat banyak suport dan bantuan dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak. Maka dari itu penulis ingin mengucapkan Terima Kasih yang sebanyak-banyaknya kepada:

1. Dr. Muslim Razali, S. H., M. Ag selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
2. Yusran M. Pd selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi.
3. Bustami, M. Sc, selaku dosen pembimbing I dan Mulkan Fadhli, M. T, selaku dosen pembimbing II yang telah memberi arahan dan nasehat bagi penulis demi kesempurnaan skripsi ini.
4. Bustami, M. Sc, selaku Penasehat Akademik(PA) penulis selama menempuh pendidikan di Program Studi Hukum Tata Negara serta terima kasih juga kepada seluruh dosen-dosen yang mengajar dan juga staf pada Program Studi Hukum Tata Negara selama proses belajar mengajar.
5. Teristimewa kepada orang tua tercinta Ayah H. Usman Bin Abdullah , Ibu Supiati Binti Muhammad Amin, Kakak Nina Khairah, Amd. AK, Abang

Maulana, Muhammad Ikhlas, Khairullah dan Adik Afrizal, Syahrial yang selalu memberikan cinta, kasih sayang, pengorbanan, didikan, dukungan moral, finansial, motivasi dan doa yang tiada hentinya agar penulis memperoleh yang terbaik, serta semua yang telah diberikan selama ini yang tidak ternilai harganya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan studi di Pendidikan Teknologi Informasi.

6. Terima kasih kepada Saudara saya Safira Maulina S. H, yang tak henti mendukung dan membantu penulis untuk menulis dan menyelesaikan skripsi ini.
7. Terima kasih juga kepada anak-anak santriwati di Dayah Al-furqan yang sudah membantu selama proses penelitian.

Semoga Allah selalu melimpahkan Rahmat dan Karunia-Nya. Penulis sangat menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih sangat banyak kekurangan. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat terutama bagi penulis sendiri dan kepada para pembaca. Maka kepada Allah jua lah kita berserah diri dan meminta pertolongan, seraya memohon taufiq dan hidayah-Nya untuk kita semua. Amin Yarabbal ‘alamin.

Banda Aceh, 29 Juli 2021

**Intan Mauliana**  
NIM. 170212052

## DAFTAR ISI

<b>LEMBARAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	3
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
A. Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	5
1. Multimedia .....	5
2. Multimedia Interaktif.....	5
3. Elemen Multimedia Interaktif .....	5
4. Multimedia Pembelajaran Interaktif.....	7
5. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif .....	7
B. Media Power Point.....	8
1. Pengertian Media Power Point .....	8
2. Kelebihan & Kekurangan Media Power Point .....	8
C. Game.....	9
1. Definisi Game .....	9
2. Jenis Game .....	10
D. Game Edukasi.....	11

E. Pengertian I'tiqad 50 .....	12
1. Pembelajaran I'tiqad 50 di Aceh.....	12
2. Kitab-kitab Yang Membahas I'tiqad 50 (lima puluh).....	12
F. Penelitian yang Relevan.....	16
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>18</b>
A. Metode Penelitian.....	18
B. Tahapan Penelitian .....	18
1. Observasi .....	19
2. Referensi.....	19
3. Merancang Game Edukasi.....	19
4. Uji Validasi.....	26
5. Implementasi .....	29
6. Analisis Data .....	30
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>32</b>
A. Hasil Tahapan Penelitian.....	32
1. Hasil Observasi Awal.....	32
2. Hasil Merancang Game Edukasi .....	34
3. Hasil Uji Validasi .....	40
4. Hasil Implementasi.....	43
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>50</b>
A. Kesimpulan .....	50
B. Saran.....	51
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>52</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>56</b>
<b>LAMPIRAN--LAMPIRAN .....</b>	<b>57</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 <i>Storyboard Game</i> I'tikad 50 .....	20
Tabel 2 Kisi-kisi Instrument Ahli Media .....	26
Tabel 3 Kisi-kisi Instrument Ahli Materi.....	27
Tabel 4 Skala Likert.....	28
Tabel 5 Kategori Kelayakan.....	28
Tabel 6 Teknik Implementasi.....	29
Tabel 7 Nilai Rata-rata Persoal Observasi Awal.....	32
Tabel 8 Nilai Rata-rata Observasi Awal .....	33
Tabel 9 Hasil Aspek Penilaian Materi .....	42
Tabel 10 Hasil Aspek Penilaian Media.....	43
Tabel 11 Nilai Rata-rata Persoal Kelas Kontrol.....	44
Tabel 12 Nilai Rata-rata Persoal Kelas Biasa .....	45
Tabel 13 Perbandingan Nilai Rata-rata Persoal Kelas Kontrol dan Kelas Biasa .....	46
Tabel 14 Nilai Rata-rata Kelas Kontrol .....	46
Tabel 15 Nilai Rata-rata Kelas Biasa.....	47

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Desain Icon Aplikasi .....	25
Gambar 2 Desain Play.....	25
Gambar 3 Desain Pilihan Menu .....	25
Gambar 4 Desain Pilihan Permainan .....	26
Gambar 5 Tampilan Icon .....	34
Gambar 6 Play.....	35
Gambar 7 Menu.....	35
Gambar 8 Pilihan Materi.....	35
Gambar 9 Pilihan Materi Sifat-sifat Allah .....	36
Gambar 10 Pilihan Materi Sifat-sifat Rasul .....	36
Gambar 11 Materi Sifat Wajib Bagi Allah .....	37
Gambar 12 Materi Sifat Mustahil Bagi Allah.....	37
Gambar 13 Materi Sifat Jaiz Bagi Allah.....	38
Gambar 14 Materi Sifat Wajib Bagi Rasul .....	38
Gambar 15 Materi Sifat Mustahil Bagi Rasul.....	38
Gambar 16 Materi Sifat Jaiz Bagi Rasul.....	39
Gambar 17 Pilihan Game I'tikad 50 .....	39
Gambar 18 <i>Game</i> Menyusun Kata.....	39
Gambar 19 <i>Game</i> Mecocokan Warna.....	40
Gambar 20 <i>Game Quiz</i> .....	40
Gambar 21 Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata.....	48

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keterangan (SK) Pengangkatan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan.....	57
Lampiran 2 Gambar Umum Lokasi Penelitian .....	58
Lampiran 3 Detail Profil Dayah.....	59
Lampiran 4 Foto Dayah .....	60
Lampiran 5 Observasi Awal.....	62
Lampiran 6 Dokumentasi Foto Observasi Implementasi Kelas Biasa di Dayah Al-Furqan .....	64
Lampiran 7 Dokumentasi Foto Observasi Implementasi Kelas kontrol di Dayah Al-Furqan .....	65
Lampiran 8 kuesioner.....	68
Lampiran 9 Jawaban Kuesioner.....	69
Lampiran 10 Lembar Observasi Soal Tes.....	71
Lampiran 11 Buku Panduan.....	77

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Teknologi informasi dikembangkan sesuai dengan kebutuhan manusia untuk mempermudah dan membantu manusia dalam melakukan aktifitasnya. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak lepas dari dukungan setiap pimpinan pemerintah untuk mendapatkan izin dalam melakukan perkembangan. Semua perkembangan ini membuat orang mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi secara efektif adalah juaranya.

Teknologi komputer salah satu alat yang berkembang pesat saat ini. Kegiatan manusia bergantung pada pemanfaatan dan kegunaan teknologi komputer. Alat-alat teknologi disebut dengan istilah “*hardware*” yaitu *computer*, radio, Televisi, video tape, dan lain-lain.<sup>1</sup> Teknologi Pendidikan adalah suatu teknik atau alat bantu untuk memudahkan pada saat proses belajar mengajar manusia. Jadi yang paling diutamakan dalam pendidikan yaitu berupa media komunikasi seperti saat ini yang dapat dipakai oleh manusia dalam dunia pendidikan.<sup>2</sup>

Pendidikan suatu upaya yang dilakukan secara sadar dan sengaja agar terlaksananya proses pembelajaran yang dinamis.<sup>3</sup> Disebabkan metode belajar yang cenderung monoton seperti metode ceramah yang membosankan, mencatat materi yang dapat membuat murid jenuh dan tanya jawab yang kurang efektif apabila hanya beberapa murid yang aktif.<sup>4</sup>

Permainan (*game*) tidak hanya digunakan untuk menghibur akan tetapi juga sebagai media pembelajaran yaitu bisa disebut dengan game edukatif atau permainan Pendidikan. Belajar akan membuat kita menyenangkan jika guru dapat mengajar secara kreatif dan inovatif.<sup>5</sup>

Game edukatif suatu rancangan aplikasi game dibuat semenarik mungkin untuk merangsang dan mengait perhatian anak khususnya anak usia dini termasuk meningkatkan konsentrasi dan menstabilkan masalah.<sup>6</sup> Game edukatif yang

dikembangkan sebagai media menyenangkan dan menarik disesuaikan dengan karakteristik anak, dan juga dengan karakteristik materi, sehingga menjadi media pembelajaran yang dapat membantu menyelenggarakan perkembangan anak dalam hal aspek. Perkembangan kognitif yaitu suatu aspek perkembangan yang menunjukkan perubahan kecerdasan seiring dengan pertumbuhan anak.<sup>7</sup>

Disebabkan Anak tidak begitu tertarik dengan sistem pembelajaran yang bersifat ceramah atau konvensional, karena bagi anak sistem tersebut merupakan sistem pembelajaran yang sangat jenuh dan membosankan dan sulit dipahami, walaupun pembelajaran tersebut telah diulang-ulang bertahun-tahun tetapi masih juga anak-anak susah mengingatnya. Maka oleh karena itu, dibuatlah permainan yang edukatif dan menarik dalam pembelajaran I'tiqad 50 dapat menambah minat belajar I'tiqad 50.

Berdasarkan hasil observasi dan tes berbentuk soal-soal yang dilakukan di Dayah Al-furqan Aceh Besar, diperoleh permasalahan bahwa yang terjadi di Lembaga Pendidikan Islami ini menunjukkan bahwa Ustadz dan Ustazah masih kurang menggunakan media dalam mengajar I'tiqad 50, media yang sering dipakai berupa buku panduan. Murid lebih banyak mencatat dan menghafal, sehingga murid merasa bosan dalam belajar. Maka oleh sebab itu penulis menawarkan pembelajaran I'tiqad 50 menggunakan media game edukasi, dikarenakan dari berbagai penelitian yang terdahulu telah membuktikan bahwa media game edukasi dapat meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga nilai siswa meningkat.

Hasil dari observasi awal pada saat pengangkatan permasalahan penelitian ini, peneliti telah membuat observasi soal tes sebanyak 10 soal yang berikan kepada kelas B sebanyak 30 santri dengan bahwa nilai rata-rata santri kelas B belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, sebab nilai rata-rata yang diperoleh santri kelas B pada pelajaran I'tiqad 50 tahun 2020/2021 yaitu 63,6. Nilai tersebut belum mencapai  $\geq 75$  untuk Standar Kompetensi mata pelajaran Tauhid yang telah ditetapkan. Hasil tersebut dapat dilihat pada lampiran.

Berdasarkan yang telah di uraikan dalam latar belakang masalah yang telah teliti, penulis mengangkat penelitian dengan judul **“Pengembangan Game Edukasi I’tiqad 50 Berbasis *Power Point* Di Dayah Al-furqan Aceh Besar”**

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang dapat di ambil yaitu :

1. Bagaimana pembuatan game edukatif I’tiqad 50 berbentuk *power point*?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar murid dari Implementasi hasil pada pembelajaran I’tiqad 50 sesudah menggunakan media game edukasi?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka peneliti menganggakatkan tujuan penelitian, yaitu:

1. Supaya menghasilkan game edukatif I’tiqad berbentuk *power point*.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar murid dari implementasi hasil pada pembelajaran I’tiqad 50 sesudah menggunakan media game edukasi?

## **D. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat bagi anak yaitu melalui game edukatif I’tiqad 50 ini anak dapat melihat, mengenali dan memahami suatu situasi tertentu secara langsung sehingga anak dapat mencapai tugas perkembangannya terutama aspek kognitifnya dalam pembelajaran I’tiqad 50.
2. Manfaat bagi Ustadz dan Ustazah yaitu Penelitian ini sangat mengharapkan agar dapat bermanfaat bagi Ustadz dan Ustazah dalam hal melakukan kegiatan belajar untuk memotivasi anak mencapai perkembangan kognitif dengan menggunakan game edukatif I’tiqad 50 yang valid, inovatif, mudah dan praktis.

3. Manfaat bagi Dayah yaitu hasil pengembangan dapat diharapkan memberikan dampak media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan game edukatif I'tiqad 50 berbentuk *power point* di Dayah agar tercapainya harapan tujuan pendidikan.
4. Manfaat untuk peneliti lain yaitu dapat menambah pengetahuan mengenai game edukatif I'tiqad 50 berbentuk *power point* pedoman ketika akan membuat laporan, proposal atau skripsi.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **A. Multimedia Pembelajaran Interaktif**

##### **1. Multimedia**

Kata multimedia dibagi dua yaitu multi dan media, artinya multi dalam bahasa latin berarti *nouns* yang mempunyai makna jamak. Dan media dalam bahasa latin yaitu *medium* yang mempunyai makna menghantarkan. Berdasarkan arti dua kata multi dan media tersebut, maka jika digabungkan keduanya menjadi multimedia. Multimedia merupakan gabungan dari beberapa media disampaikan melalui alat elektronik digital.<sup>8</sup> Multimedia memiliki arti kumpulan dari bermacam-macam media yang disatukan berbentuk alat untuk meluahkan pesan atau informasi dalam bentuk yaitu grafis, audio, gambar, teks, animasi dan video.<sup>9</sup>

##### **2. Multimedia Interaktif**

Multimedia dibagi 2 yaitu linier dan interaktif. definisi berdasarkan multimedia linier merupakan multimedia tidak memiliki indera pemantau buat bisa dipakai oleh user. definisi multimedia interaktif adalah multimedia ada indera peninjau buat bisa dipakai oleh user, jadi tergantung user buat bisa tetapkan juga menentukan langkah-langkah berjalannya multimedia.<sup>10</sup>

Multimedia interaktif adalah tampilan dibentuk multimedia yang memenuhi fungsi buat mengungkapkan berita dan memiliki antar-hubungan bagi user. Apabila user mempunyai keleluasan pada pengelola jalannya multimedia.

##### **3. Elemen Multimedia Interaktif**

Multimedia adalah penggunaan berdasarkan aneka media berupa gambar, grafik, suara, teks, animasi dan video, kemudian tambah komponen interaktif dipakai buat mengungkapkan berita. Berikut ini merupakan penerangan elemen-elemen yang ada pada multimedia, yaitu:

a. Teks

Teks merupakan gabungan dari kalimat bertujuan buat mengungkapkan materi pembelajaran bisa digunakan secara gampang dan cepat dipahami oleh pembacanya. Teks tidak dapat dipisahkan pada pemakaian komputer, ini merupakan elemen dasar pada pengolahan berbasis multimedia.

b. Grafik

Grafik adalah bahagian dari komponen penting dalam multimedia, disini gambar merupakan sebahagian dari model penggunaan grafik.

c. Gambar

Gambar adalah wujud keterangan berbentuk visual. Gambar dikembangkan memakai personal aplikasi sebagai akibatnya untuk efektif dan menarik apabila dipakai pada multimedia pembelajaran.

d. Video

Video merupakan media bisa simulasi dalam benda nyata. Video adalah wahana penyajian fakta yang mempunyai kelebihan berupa eksklusif, menarik, dan efektif.

e. Animasi

Animasi bisa diartikan suatu yang bergerak dari hasil penggabungan teks, gambar dan bunyi. Supaya membentuk suatu yang bergerak yang disebut animasi maka diperlukan memakai teknologi berupa komputer. Animasi bermanfaat membuat dan memvisualisasikan sesuatu selain memakai video.

f. Audio

Audio merupakan aneka macam suara berbentuk digital.

g. Interaktivitas

interaktivitas adalah elemen paling penting yang terdapat di multimedia interaktif dan sangat memanfaatkan personal *computer*. sebahagian aspek interaktif bisa berwujud latihan, permainan dan navigasi. apabila multimedia diberikan kemampuan

buat bisa ditinjau oleh user, maka multimedia tadi dapat dituntut interaktif multimedia.<sup>11</sup>

#### **4. Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Multimedia interaktif merupakan media teknologi menggunakan indera peninjau buat dipakai user, sebagai akibatnya tergantung dalam pengguna buat tetapkan atau menentukan langkah-langkah berjalannya multimedia. Sedangkan pembelajaran dapat diartikan menjadi langkah-langkah pada membangun situasi yang memungkinkan pada proses belajar.<sup>12</sup> Pembelajaran multimedia interaktif merupakan suatu acara pendidikan video, animasi, kombinasi *text*, gambar, dll, menggunakan donasi personal komputer dipakai buat memenuhi tujuan pembelajaran dan user bisa berhubungan secara aktif.

#### **5. Manfaat Multimedia Pembelajaran Interaktif**

Ada beberapa manfaat menggunakan multimedia interaktif pada pembelajaran, yaitu:

- a. proses belajar akan lebih inovatif dan interaktif.
- b. Pengajar dituntut menjadi invatif dan kreatif pada saat proses mengajar.
- c. multimedia bisa mengkolaborasikan banyak sekali media misalnya video, animasi, teks, audio, gambar,dll.
- d. dorongan murid pada proses belajar bisa semakin tinggi sebagai akibatnya tujuan pembelajaran yg diperlukan bisa terwujud.
- e. Dapat memantati pada materi yang susah dipahami apabila memakai indera peraga atau indera konvensional (ceramah).
- f. membimbing murid buat belajar berdikari pada saat menimba ilmu pengetahuan.<sup>13</sup>

## **B. Media Power Point**

### **1. Pengertian Media Power Point**

*Microsoft Office Power Point* merupakan sarana personal komputer buat menyampaikan materi yang dikembangkan oleh *Microsoft*, disamping *Microsoft word & excel* yang sudah dikenal *poly* orang.<sup>14</sup> Program *power point* adalah salah satu aplikasi yang dibuat spesifik buat bisa menampilkan acara multimedia menarik, gampang pada pembuatan, gampang pada penggunaan dan murah, lantaran tidak membutuhkan bahan standar selain indera buat penyimpanan data.<sup>15</sup>

*Microsoft Office Power Point* menyajikan fasilitas slide buat memuat utama-utama pembicaraan yang akan disajikan dalam proses pembelajaran. Dengan fasilitas *slide*, animasi bisa dimodifikasi sehingga menarik. Dan juga menggunakan *front picture*, *sound*, dan *effect* bisa digunakan buat menciptakan suatu *slide* yang bagus. Sehingga, mengakomodasi sinkron menggunakan modalitas belajar murid.<sup>16</sup> Berdasarkan pendapat para pakar bisa disimpulkan bahwa *power point* merupakan acara pelaksanaan presentasi yang adalah keliru satu acara pelaksanaan dibawah *Microsoft Office*, yang gampang dan tidak jarang dipakai menjadi media pembelajaran pada sekolah.

### **2. Kelebihan & Kekurangan Media Power Point**

Aplikasi *power point* memiliki keunggulan, antara lain adalah :

- a. Praktis, bisa dipakai buat seluruh berukuran kelas.
- b. Mengamati respon menurut penerima pesan dan memberikan kemungkinan tatap muka.
- c. Mempunyai beragam cara penyajian menggunakan aneka macam kombinasi animasi.
- d. Bisa dipakai berulang-ulang.<sup>17</sup>

Mengatakan bahwa selain memiliki kelebihan, *power point* pula mempunyai kelemahan, antara lain adalah :

- a. Pengadaan indera mahal dan tidak seluruh sekolah mempunyai.
- b. Membutuhkan LCD dan perangkat keras (personal komputer ) buat memproyeksikan pesan.
- c. Dibutuhkan keterampilan spesifik dan kerja yang bersistem buat menggunakannya.
- d. Untuk pemberi informasi yang mempunyai keterampilan memakai, memerlukan operator atau pembantu spesifik.<sup>18</sup>

## C. *Game*

### 1. Definisi *Game*

Kata *game* diambil berdasarkan bahasa Inggris artinya permainan yang dipercaya untuk suatu aktivitas yang sudah tertata dan umumnya untuk hiburan,<sup>19</sup> sebagai akibatnya permainan sebagai kebutuhan pada kehidupan. *Game* adalah permainan yang mampu dimainkan sang anggaran-anggaran eksklusif sebagai akibatnya terdapat yang menang dan kalah, umumnya pada cakupan yang serius, menggunakan tujuan hiburan.<sup>20</sup>

*Game* merupakan sebuah aplikasi permainan yang memakai media eksklusif yang berbasis multimedia yang dibentuk sebgus-bagusnya buat menarik minat pengguna sebagai akibatnya pengguna menikmati permainan.<sup>21</sup> *Game* didesain menggunakan pilihan dan pengaturan yang berbeda. Ketika membuat game taraf kesulitan permainan bisa beragam menggunakan taraf kesulitan terdapat yang sangat gampang dimengerti, gampang dan sulit.<sup>22</sup>

*Game* juga diklaim menjadi permainan yang terdiri berdasarkan beberapa peraturan yang menciptakan syarat kompetitif berdasarkan 2 orang atau lebih menggunakan menentukan teknik yang diciptakan buat mengoptimalkan kemenangan atau buat mengurangi kemungkinan kemenangan lawan.<sup>23</sup> Manfaat game merupakan buat menaikkan aspek kecerdasan dan reflek saraf. belajar memakai media yang

menarik dan menyenangkan akan menciptakan anak tertarik buat melihatnya dan semangat anak buat belajar akan lebih terdorong dan lebih aktif.<sup>24</sup>

Umumnya *game* bertujuan buat hiburan. Keberadaan *game* bisa mendukung pada menaikkan pula motivasi belajar anak yang mengalami penurunan semangat pada belajar lantaran didalamnya masih ada hal-hal eksklusif yang bisa menarik perhatian anak buat belajar.<sup>25</sup>

## 2. Jenis *Game*

*Game* memiliki berbagai macam jenis, yaitu sebagai berikut :

### a. *Quiz Game*

*Quiz Game* adalah permainan yang bentuk permainannya memakai pikiran, pada mana pemain berusaha buat menjawab pertanyaan menggunakan benar.

### b. *Puzzle Game*

*Puzzle Game* adalah jenis *game* yang memberikan tantangan dalam pemainnya dimana pemain wajib memecahkan teka-teki permasalahan. Permainan ini bertujuan buat meneliti agar mampu memecahkan masalah memakai strategi, dan logika.<sup>26</sup>

### c. *Shooting Game*

*Shooting game* atau *Action game* adalah *game* aksi tembak-menembak. *Game* ini menekankan pada tantangan fisik, lantaran tujuan pada permainan ini buat membunuh versus atau musuh menggunakan senjata disediakan.

### d. *Adventure Game* (permainan Petualangan)

*Game Adventure* adalah jenis *game* yang menggabungkan kombinasi *game* action dan petualangan, dalam biasanya mempunyai tampilan sebuah tantangan jangka panjang yang umumnya memakai fitur eksklusif pada mengatasi tantangan yang selalu ada.

### e. *Fighting Game*

Permainan ini memiliki karakteristik primer *mode one by one*, yang mana galat satu pemain pada kontrol sang komputer.

f. *Sport Game*

Permainan ini dianggap aliran *sport* karena mempunyai unsur olahraga pada dalamnya. Banyak olahraga pada global konkret yang dimasukkan ke pada *game* sebagai akibatnya tidak hanya bisa berolahraga pada global konkret, namun mampu juga dilakukan pada *game*.<sup>27</sup>

g. *Simulation Game*

*Game* ini merupakan *game* yang menaruh pengalaman melalui simulasi permainan oleh pemain pada permainannya.

h. *Educational Game* atau Game Edukasi

*Game* ini merupakan *game* yang lebih berpengaruh terhadap isi atau tujuan.<sup>28</sup>

#### **D. Game Edukasi**

Edukasi atau pendidikan juga dikatakan sebagai usaha yang direncanakan untuk mendorong maupun grup tertentu agar berjalannya pendidikan sebagaimana mestinya.

Edukasi adalah suatu proses perubahan sikap dan pengetahuan seorang atau sekelompok orang pada suatu usaha untuk mendewasakan cara berfikir insan melalui upaya pedagogi dan pelatihan, metode, tindakan untuk mendidik. Pendidikan juga bisa diperoleh secara formal juga non formal. Pendidikan secara formal didapatkan berdasarkan suatu pendidikan yang teratur dan telah didesain oleh suatu lembaga. Sedangkan jika pendidikan secara non-formal adalah pengetahuan insan diperoleh pada kehidupan sehari-hari baik berpengalaman atau belajar berdasarkan orang lain.<sup>29</sup>

Game edukasi ialah aplikasi hiburan dalam bentuk permainan yang dibuat untuk menarik minat belajar, tapi juga bisa bermain dan bersenang-senang. Game edukasi merupakan kombinasi dari konten bermain, mendidik, dan game komputer.<sup>30</sup>

#### **E. Pengertian I'tiqad 50**

I'tiqad 50 adalah ilmu tauhid yang mengandung kepercayaan kepada Allah dan rasul supaya umat islam mengenal sifat-sifat yang ada pada Allah dan rasul. Pada dasarnya Kata I'tiqad berasal dari 'aqada ya' qidu 'itiqaadan yang artinya kepercayaan. Dan I'tiqad biasa juga disebut Aqidah yang artinya keyakinan.<sup>31</sup>

Pengertian di atas menyimpulkan bahwa I'tiqad 50 adalah kepercayaan atau keyakinan umat islam terhadap Allah dan rasul dengan mengetahui sifat-sifat keduanya supaya menjadikan seorang hamba mengenal tuhananya.

### **1. Pembelajaran I'tiqad 50 di Aceh**

I'tiqad Ahli Sunnah Wal Jama'ah adalah suatu kepercayaan oleh mayoritas masyarakat Aceh dari sejak nenek moyang dulu hingga saat ini. Sampai saat ini I'tiqad 50 masih dipelajari di Aceh. Adapun pelajaran I'tiqad 50 dipelajari di lembaga non-formal dan formal yaitu di dayah atau pondok pesantren, baik santri tersebut yang mondok (menginap) dan yang hadir hanya di pengajian pada malam harinya. Dayah salah satu lembaga pendidikan agama terdepan dalam menyiapkan generasi-generasi anak yang dibekali dengan pemahaman tentang I'tiqad 50 yang kuat. Oleh karena itu, hampir seluruh kitab tauhid yang berakidah Ahli Sunnah Wal Jama'ah dibahas, dipelajari dan dikaji secara mendalam di Dayah.<sup>32</sup>

### **2. Kitab-kitab Yang Membahas I'tiqad 50 (lima puluh)**

Terkait apa-apa saja kitab yang membahas ilmu tauhid atau I'tiqad 50 antara lain: Tuhkfaturra'ibin, kifayatul Awwam, Kifayatul Muhtadin, Aqidatul Najin, Tijan Ad Darari dan sebagainya.

#### **a. Ruang Lingkup I'tiqad 50 (lima puluh)**

Adapun yang termasuk kedalam ruang lingkup pembahasan I'tiqad 50 adalah sebagai berikut:

- Sifat yang Wajib Bagi Zat Allah Swt

Sifat yang wajib bagi Allah Swt ialah sifat yang menunjuki kesempurnaan bagi zat Allah Swt yaitu ada 20 sifat. Sifat-sifat tersebut wajib ada pada Zat Allah Swt, tidak ada satupun manusia atau makhluk ciptaan Allah yang dapat menyerupai sifat-sifatnya Allah. Sifat-sifat Allah dapat diyakini berdasarkan petunjuk dalil-dalil dari Al-quran dan Hadis, berdasarkan akal sehat dan keimanan.

Adapun sifat-sifat yang wajib bagi zat Allah Swt ada 20 sifat yaitu sebagai berikut:

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

▪ Sifat-sifat yang Mustahil Bagi Zat Allah Swt

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

Adapun sifat-sifat yang mustahil bagi zat Allah Swt ada 20 sifat yaitu sebagai berikut:

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

- Sifat Yang Jaiz Bagi Zat Allah Swt

Sifat yang jaiz bagi zat Allah Swt ialah sifat yang boleh ada pada haknya Allah Swt atau biasa disebut sifat yang harus bagi Allah. Sifat tersebut yang mungkin ada yaitu suatu hal yang boleh atas hal tersebut wujud dan tidaknya, walaupun berupa hal yang buruk, seperti menciptakan makhluk, memberi rizki, seseorang dalam keadaan kafir, dilahirkannya seseorang, bermaksiat, dan lain sebagainya. Oleh sebab itu tidak ada suatu hal yang mungkin kecuali sifatnya itu baru sebab pekerjaan yang dilakukan Allah Swt mengalir dari sifat keadilannya Allah Swt.

Dalil sifat jaiz bagi Allah Swt adalah apabila wajib bagi Allah Swt untuk mewujudkan suatu hal yang mungkin maka hal tersebut kewajiban bagi Allah Swt, dan jika Allah tercegah maka hal tersebut mustahil bagi Allah Swt.

- Sifat Wajib Bagi Rasul

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

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

- Sifat-sifat Mustahil Bagi Rasul

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

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

- Sifat Yang Jaiz Bagi Rasul

Adapun sifat yang jaiz yang ada pada rasul itu merupakan sifat manusiawi biasa seperti manusia pada umumnya, akan tetapi sifat tersebut tidak merendahkan martabat seorang rasul. Sifat-sifat tersebut yaitu seperti kawin, tidur, makan, minum, gembira, sedih dan lain-lain.<sup>33</sup>

## F. Penelitian Yang Relevan

Penelitian relevan merupakan bahan yang digunakan untuk mendukung bagi peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini, ada sebagian penelitian terdahulu yang menyangkut dengan game edukasi, diantaranya yaitu :

1. Sri Mulyani (2020), pada penelitian yang berjudul “Implementari Game Edukasi Dalam Pembelajaran” menyatakan bahwa berdasarkan pada hasil penelitian tersebut dari penelusuran beberapa artikel dapat disimpulkan bahwa penggunaan game edukasi sebagai media pembelajaran memperoleh respon yang positif dan baik dari peserta didik maupun pengajar. Penggunaan game edukasi memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa, dalam meningkatkan keaktifan, minat dan motivasi siswa dalam belajar.
2. Lisa Rosalina (2018), pada penelitian yang berjudul “Pengembangan Game Edukatif Matematika Berbentuk Power Point Untuk Anak Usia 5-6 Tahun” berdasarkan penelitian tersebut hasil *expert review* dengan memperoleh nilai rata-rata pada delapan tema berjumlah 3,87 dengan keterangan sangat valid yang telah memenuhi standar kriteria produk pada materi dan desain game sehingga layak diujicobakan kepada anak berdasarkan saran dan komentar dari para ahli. Selanjutnya tahap *one-to-one* evaluation dengan memperoleh nilai rata-rata dari hasil observasi terhadap delapan tema berjumlah 86% dengan keterangan baik sekali yang sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan matematika anak usia 5-6 tahun pada penilaian observasi sehingga produk dinyatakan praktis dan mudah digunakan bagi anak. Adapun pada tahap *small group evaluation* dengan memperoleh nilai rata-rata observasi terhadap delapan tema berjumlah 92% dengan kategori baik sekali yang sesuai dengan indikator pencapaian perkembangan matematika anak usia 5-6 tahun pada penilaian observasi sehingga produk dinyatakan praktis dan mudah digunakan untuk anak. Disimpulkan bahwa game edukatif matematika berbentuk *power point* dinyatakan valid dan praktis bagi anak.

- Ahmad 'Afwal Fuadi (2020) pada penelitian ini yang berjudul "game edukasi yang diberi nama "*IO-Function*" menyatakan bahwa penelitian ini menunjukkan valid oleh sang validator yaitu memperoleh nilai kevalitan berjumlah 4,47 %, dinyatakan praktis. Berdasarkan hasil analisis dari respon siswa berbentuk angket yaitu dinyatakan praktis sangat baik memperoleh hasil 87,71 %. Dan efektif untuk melatih kemampuan penalaran kovariasional siswa dengan hasil 91,42 %.



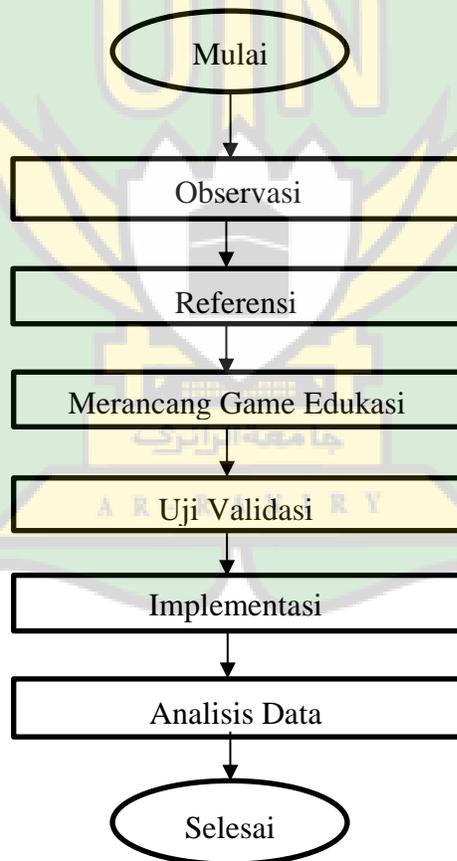
### BAB III METODE PENELITIAN

#### A. Metode Penelitian

Adapun metode yang dipakai dalam penelitian merupakan R&D (*Research and Development*) atau penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan upaya dalam menguraikan sistem edukasi yang efektif agar dapat dipergunakan oleh lembaga pendidikan, bukan dipergunakan sebagai pengujian teori.<sup>34</sup>

#### B. Tahapan Penelitian

Berikut ini tahapan-tahapan penelitian yang akan dilakukan, sebagai berikut:



## 1. Observasi

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

## 2. Referensi

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

## 3. Merancang Game Edukasi

Langkah-langkah pengembangan game edukasi berbasis *power point* ini menggunakan prosedur sebagai berikut:

### a. Mengembangkan game edukasi pembelajaran i'tiqad 50.

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

- 1) Mengembangkan game edukasi pembelajaran i'tiqad 50 dengan mengambil kompetensi dasar. Adapun langkah-langkah pengembangan game edukasi sebagai berikut:
  - a) Identifikasi kebutuhan intruksional,
  - b) Melakukan analisis pembelajaran dan menulis tes acuan,
  - c) Mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik peserta didik,
  - d) Menyusun strategi pembelajaran,
  - e) Membuat game edukasi evaluasi formatif.
- 2) Pembuatan game edukasi *software* berbasis *power point* terhadap pembelajaran i'tiqad 50,
- 3) Pengumpulan bahan

- a) materi di ambil dari buku panduan,
  - b) pengumpulan gambar-gambar yang menarik dan dipadukan dengan animasi-animasi,
  - c) Menggunakan *hyperlink*,
  - 4) Mengembangkan metode pembelajaran yang konvensional dengan menggunakan program game edukasi berbasis *powerpoint*,
  - 5) Melakukan validasi atau proses pengujian produk kepada validator materi dan media,
  - 6) Jika produk masih kurang menarik maka akan ada revisi produk dari hasil validasi atau proses pengujian produk oleh validator materi dan media,
  - 7) Melakukan produksi terhadap kelas yang berbeda dari kelas pengujian pada saat mengangkat permasalahan pada awal.
- b. *Storyboard Game I'tikad 50*
- Berikut ini *storyboard* atau skenario game I'tikad 50, sebagai berikut:

Tabel 1. *Storyboard Game I'tikad 50*

NO	Keterangan	Visual	Audio
1	<i>Opening</i>	Gambar icon: Game I'tikad 50	Musik Pembuka.
2	Halaman memulai	<i>Button :</i> <i>Play</i> <i>Log out</i>	Musik latar: <i>Effect Button.</i>
3	Judul dan Menu Utama	Tulisan: Mengenal I'tikad 50 <i>Button :</i> <i>Game dan Materi</i>	Musik latar: <i>Effect Button.</i>
4	Menu Materi	Tulisan: Mengenal I'tikad 50	Musik latar: Effect Button.

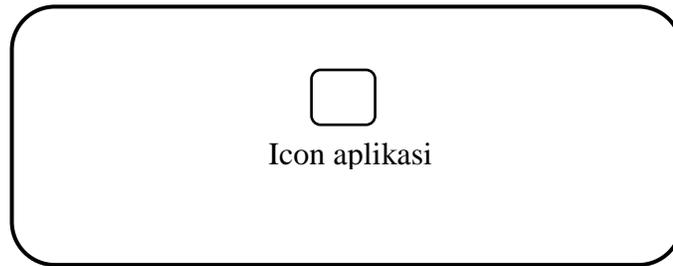
		<p><i>Button :</i></p> <p>Allah dan Rasul</p>	
5	Materi Sifat Allah	<p>Tulisan :</p> <p>Sifat-sifat Allah</p> <p><i>Animation Button dan</i></p> <p><i>Transition :</i></p> <p>Wajib 20</p> <p>Mustahil 20</p> <p>Jaiz 1</p>	<p>Musik Latar:</p> <p><i>Effect Button.</i></p>
6	Materi Sifat Rasul	<p>Tulisan :</p> <p>Sifat-sifat Rasul</p> <p><i>Animation Button dan</i></p> <p><i>Transition :</i></p> <p>Wajib 4</p> <p>Mustahil 4</p> <p>Jaiz 1</p> <p><i>Animation Button dan</i></p> <p><i>Transition :</i></p> <p>Kembali ke menu utama</p>	<p>Musik latar:</p> <p><i>Effect Button.</i></p>
7	Menu : Sifat Wajib Bagi Allah	<p>Tulisan :</p> <p>Sifat Wajib Bagi Allah 20</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wujud = ada</li> <li>2. Qidam = terdahulu</li> <li>3. Baqa = kekal</li> <li>4. Muhalafatuhu lil hawadist =berbeda dengan makhluknya</li> <li>5. ...</li> </ol>	<p>Musik Latar.</p> <p><i>Effect Button.</i></p>

		<p><i>Animation Button dan Transition :</i></p> <p>Lanjut materi</p> <p>Kembali ke menu materi</p>	
8	<p>Materi : Sifat Mustahil Bagi Allah</p>	<p>Tulisan : Sifat Mustahil Bagi Allah 20</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 'adam = tidak ada</li> <li>2. Khudus = baru</li> <li>3. Fana = rusak/binasa</li> <li>4. ....</li> </ol> <p><i>Animation Button dan Transition :</i></p> <p>Lanjut materi dan kembali materi</p> <p>Kembali ke menu materi</p>	<p>Musik Latar: <i>Effect Button.</i></p>
9	<p>Materi : Sifat Jaiz Bagi Allah</p>	<p>Tulisan : Sifat Jaiz Bagi Allah</p> <p><i>Animation Button dan Transition :</i></p> <p>Kembali materi</p> <p>Kembali ke menu materi</p>	<p>Musik Latar: <i>Effect Button.</i></p>
10	<p>Materi : Sifat Wajib Bagi</p>	<p>Tulisan : Sifat Wajib Bagi Rasul 4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Siddiq = benar</li> <li>2. Amanah = dapat dipercaya</li> </ol>	<p>Musik Latar: <i>Effect Button.</i></p>

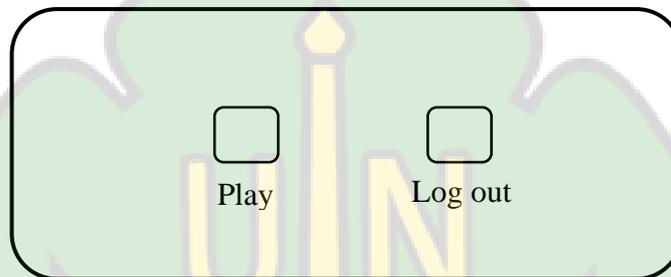
		<p>3. Tabliq= menyampaikan</p> <p>4. Fathanah = cerdas</p> <p><i>Animation Button dan Transition :</i></p> <p>Lanjut materi</p> <p>Kembali ke menu materi</p>	
11	<p>Materi : Sifat Mustahil Bagi Rasul</p>	<p>Tulisan : Sifat Mustahil Bagi Rasul 4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kazab = dusta</li> <li>2. Khianat = khianat</li> <li>3. Kataman= menyembunyikan</li> <li>4. Baladah = bodoh</li> </ol> <p><i>Animation Button dan Transition :</i></p> <p>Lanjut materi dan kembali materi</p> <p>Kembali ke menu materi</p>	<p>Musik Latar: <i>Effect Button.</i></p>
12	<p>Materi : Sifat Harus Jaiz Rasul</p>	<p>Tulisan : Sifat Jaiz Bagi Rasul</p> <p><i>Animation Button dan Transition :</i></p> <p>Kembali Ke Menu Utama</p>	<p>Musik Latar: <i>Effect Button.</i></p>
13	<p>Menu <i>Game</i></p>	<p>Tulisan : <i>Game I'tikad 50</i></p> <p>Button : Menyusun kata</p>	<p>Musik Latar: Effect Button.</p>

		Mencocokkan warna <i>Quiz</i>	
14	<i>Game :</i> Menyusun Kata	Tulisan : Tulisan didalam kotak perhuruf diantaranya terdapat tanda tanya dan di bawah pilihan huruf yang akan di pilih sebagai jawaban dari tanda tanya tersebut <i>Animation button dan transition :</i> Kembali ke menu game Jawaban yang akan bergerak ketempat yang sesuai Jawaban salah akan merah	Musik Latar: <i>Effect Button.</i>
15	<i>Game :</i> Mencocokkan Warna	Panah Arah yang harus diklik Tulisan berwarna	Musik Latar: <i>Effect Button.</i>
16	<i>Game :</i> Quiz	Tulisan : Berisi tulisan pertanyaan atau soal <i>Button :</i> Pilihan jawaban	Musik Latar: <i>Effect Button.</i>

c. Rancangan desain game edukasi I'tikad 50



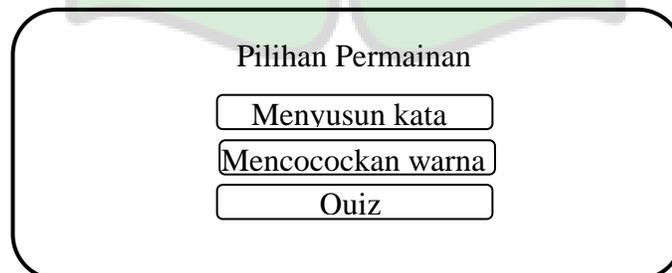
Gambar 1. Desain Icon Aplikasi



Gambar 2. Desain Play



gambar 3. Desain Pilihan Menu



Gambar 4. Desain Pilihan Permainan

#### 4. Uji Validasi

Validasi adalah langkah-langkah dalam memperoleh persetujuan kepantasan suatu produk. Peneliti mengembangkan media pembelajaran berupa game edukasi berbasis *power point* supaya pada saat proses pembelajaran tidak cenderung membosankan dan juga cepat untuk di pahami oleh anak didik.

Validasi itu sendiri bertujuan supaya mengetahui apakah produk ini pantas digunakan dan sesuai dengan pelajaran tersebut. Persetujuan dari validator dilakukan kepada Ustadz dan ustazah terhadap media game edukasi berbasis *power point* yang dikembangkan dalam penelitian tersebut.

Metode validasi menggunakan instrument kuesioner yang diberikan kepada Ustadz dan Ustazah dengan 10 pertanyaan.

a) Kisi-kisi Instrument Ahli Media

Instrumen yang digunakan untuk ahli media berhubungan dengan media pembelajaran yang dilihat dari sisi tampilan dan penggunaan.

Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli media, yaitu :

Tabel 2. Kisi-kisi Instrument Ahli Media

No	Komponen	Aspek-aspek Penilaian Media	Indikator	No. Butir
1	Tampilan	Media pembelajaran mudah digunakan	Kesesuaian navigasi	6
		Tombol perintah memiliki tautan ( <i>hyperlink</i> ) yang akurat	Tombol mulai Tombol lanjut Tombol kembali Tombol menu	7
		Media memberikan fasilitas interaktif bagi pengguna	Menarik bagi pengguna	8

	Huruf, angka dan simbol pada media ditulis dengan jelas	Pengaturan jarak: baris, dan <i>line</i> Ukuran huruf Ukuran simbol	9
	Pewarnaan pada isi media sangat baik	<i>Background</i> Ukuran Warna	10

a) Kisi-kisi Instrument Ahli Media

Instrumen yang digunakan untuk ahli media berhubungan dengan media pembelajaran yang dilihat dari sisi tampilan dan penggunaan. Berikut ini kisi-kisi instrumen ahli media.

Tabel 3. Kisi-kisi Instrument Ahli Materi

No	Komponen	Aspek-aspek Penilaian Materi	Indikator	No. Butir
1	Isi	Materi sesuai dengan topik bahasan	Kesesuaian materi	1
		Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	Kualitas materi	2
		Materi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik (pengguna)	Menarik bagi pengguna	3
		Penyajian materi disusun secara berurut (hirarkis)	<i>Slide</i> berurutan	4

		Penulisan materi tersusun teratur (sistematis)	Background Ukuran Warna	5
--	--	--	-------------------------	---

Tabel 4. Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Peneliti menggunakan 4 kategori sesuai skala Likert, maka nilai 0% sampai dengan 100% dibagi rata sehingga menghasilkan kategori kelayakan sebagai berikut :

Tabel 5. Kategori Kelayakan

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

Berikut ini rumus yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata, sebagai berikut:

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

Keterangan :

x : Skor rata-rata

$\Sigma x$  : Jumlah skor

N : Jumlah penilai

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

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

## 5. Implementasi

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

Tabel 6. Teknik Implementasi

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

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

## 6. Analisis Data

Analisis data akan dilakukan pada pertemuan ke 4 setelah melakukan implementasi selama 3 pertemuan. Tujuan dari teknik analisis ini adalah upaya melihat

apakah meningkatnya nilai dari hasil implementasi selama 3 pertemuan dengan menggunakan media game edukasi pembelajaran i'tiqad 50. Analisis dilakukan dengan memberikan 10 butir soal kepada kelas A (*control*) dan kelas B (biasa). Jika tidak menggunakan media game edukasi yaitu variabel X dan hasil yang menggunakan media game edukasi yaitu variabel Y akan dianalisis dengan menggunakan analisis statistik.

Adapun penjabaran variabel penelitian adalah sebagai berikut:

X : Pengembangan media pembelajaran berbentuk game edukasi.

Y1 : Motivasi pada saat belajar

Y2 : Nilai atau prestasi dari hasil belajar

Maka dapat dirumuskan hipotesa yaitu:

1) Hipotesa Alternatif (Ha)

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

2) Hipotesa Nihil (Ho)

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

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

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

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



**BAB IV**  
**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**A. Hasil Tahapan Penelitian**

**1. Hasil Observasi Awal**

Observasi awal dilakukan pada saat pengangkatan suatu permasalahan terhadap penelitian ini, observasi awal dengan memberikan 10 butir pertanyaan kepada 30 santri terhadap pembelajaran I'tikad 50.

Berikut ini merupakan hasil dari observasi pada awal pengangkatan permasalahan pada penelitian ini, sebagai berikut :

Tabel 1 menyatakan bahwa santri masih kurang memahami terhadap butir pertanyaan no. 3, 8, 9 dan 10. Nilai yang diperoleh pada soal tersebut sangatlah rendah.

Tabel 7. Nilai Rata-rata persoal Observasi Awal

Santri	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	10	0	0	10	10	0	10	10	0	0
2	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
4	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10
5	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10
6	10	0	0	10	10	0	0	0	0	0
7	10	0	0	10	10	0	10	0	0	0
8	10	10	10	0	10	10	10	0	0	0
9	0	10	0	10	0	0	0	10	0	0
10	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0
11	10	10	0	10	0	0	10	10	10	10
12	10	10	10	0	0	0	0	0	0	0
13	10	0	0	0	0	0	0	0	0	10
14	10	10	10	10	0	10	0	0	0	0
15	10	0	0	0	0	0	10	0	0	0
16	10	10	0	10	10	10	10	0	10	10
17	10	10	0	10	0	10	10	10	10	10
18	10	10	0	10	0	10	10	10	10	10
19	10	0	0	0	0	10	0	0	0	0
20	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0

21	10	10	10	0	10	10	10	0	0	0
22	10	10	10	0	0	10	0	0	10	10
23	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10
24	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
25	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
26	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
27	10	0	0	10	10	0	0	10	10	0
28	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
29	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
30	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
<b>Rata-rata</b>	<b>9</b>	<b>7,3</b>	<b>4,6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6,3</b>	<b>6,6</b>	<b>5,6</b>	<b>5,6</b>	<b>5,6</b>

Tabel 2 menyatakan bahwa nilai rata-rata pada observasi awal yaitu 63,6. Nilai tersebut belum mencapai  $\geq 75$  untuk Standar Kompetensi mata pelajaran tauhid atau I'tikad 50.

Tabel 8. Nilai Rata-rata Observasi Awal

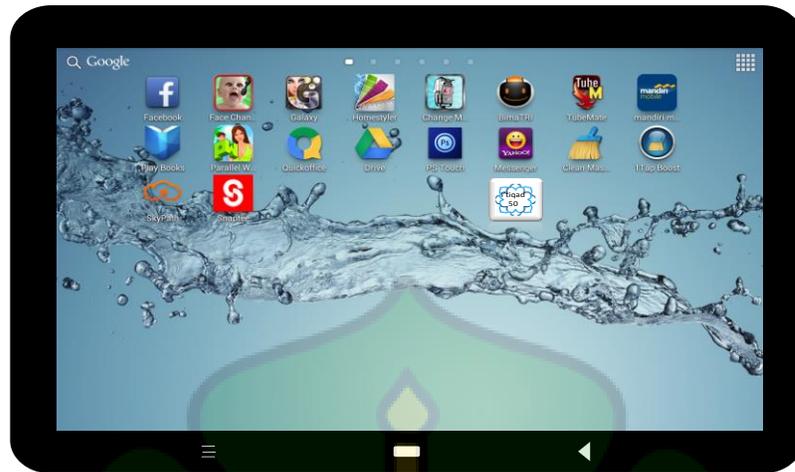
No	Nama Santri	Nilai
1	Silvia Rahmi	60
2	Silvia Balqis	90
3	Tijan Natud Daraini	90
4	Musfiratul Husna	90
5	Amira Muzdalifah	90
6	Varisya Najwa	30
7	Siti Natijah Salwa	40
8	Asyifa Maisarah	60
9	Cut Aura Nazira	30
10	Nabila	20
11	Nadia Amanda	70
12	Annisa Faiha	30
13	Saja	20
14	Najwa	50
15	Nazila	20
16	Naila Muthiannah	80
17	Ghania Addina	80
18	Mutia Azzahara	20
19	Maulidya	20
20	Nauralfarasi	60

21	Siti Fatimah Azzahra	60
22	Dina Kamalia	90
23	Salsabila	90
24	Najuwa Azqia	90
25	Nurrayan	100
26	Juwita	50
27	Mauna Al-izzah	90
28	Millata Fadhila	90
29	Kafka Nafisha	100
30	Dina Zakia	100
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1.910</b>
<b>Nilai Rat-rata</b>		<b>63,6</b>

## 2. Hasil Rancangan Game Edukasi

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

- 1) Tampilan *icon*  untuk aplikasi game edukasi I'tikad 50



Gambar 5. Tampilan Icon

- 2) Tampilan untuk memulai atau *play* aplikasi game edukasi I'tikad 50



Gambar 6. Play

- 3) Tampilan menu terdapat pilihan game dan materi



Gambar 7. Menu

- 4) Tampilan materi terdapat pilihan materi tentang sifat-sifat Allah dan Rasul



Gambar 8. Pilihan Materi

- 5) Tampilan materi sifat-sifat Allah terdapat 3 pilihan yaitu sifat wajib, sifat mustahil dan sifat jaiz



Gambar 9. Pilihan Materi Sifat-sifat Allah

- 6) Tampilan materi sifat-sifat Rasul terdapat 3 pilihan yaitu sifat wajib, sifat mustahil dan sifat jaiz



Gambar 10. Pilihan Materi sifat-sifat Rasul

- 7) Tampilan materi sifat wajib bagi Allah terdapat hyperlink untuk lanjutan materi



Gambar 11. Materi Sifat Wajib Bagi Allah

- 8) Tampilan materi sifat mustahil bagi Allah terdapat hyperlink untuk lanjutan materi





Gambar 12. Materi Sifat Mustahil Bagi Allah

- 9) Tampilan materi sifat jaiz bagi Allah terdapat pilihan kembali ke materi sebelumnya



Gambar 13. Materi Sifat Jaiz Bagi Allah

- 10) Tampilan materi sifat wajib bagi Rasul terdapat pilihan lanjut ke materi sifat mustahil dan sifat jaiz bagi Rasul



Gambar 14. Materi Sifat Wajib Bagi Rasul

- 11) Tampilan materi sifat mustahil bagi Rasul terdapat pilihan lanjut ke materi selanjutnya dan kembali ke materi sebelumnya



Gambar 15. Materi Sifat Mustahil Bagi Rasul

- 12) Tampilan materi sifat jaiz terdapat pilihan kembali ke materi sebelumnya



Gambar 16. Materi Sifat Jaiz Bagi Rasul

- 13) Tampilan game I'tikad 50 terdapat 3 pilihan game yaitu game menyusun kata, game mencocokkan warna dan game quiz



Gambar 17. Pilihan Game I'tikad 50

- 14) Tampilan *game* menyusun kata, cara memainkan *game* menyusun kata ini dengan mengisi bagian yang terdapat tanda tanya



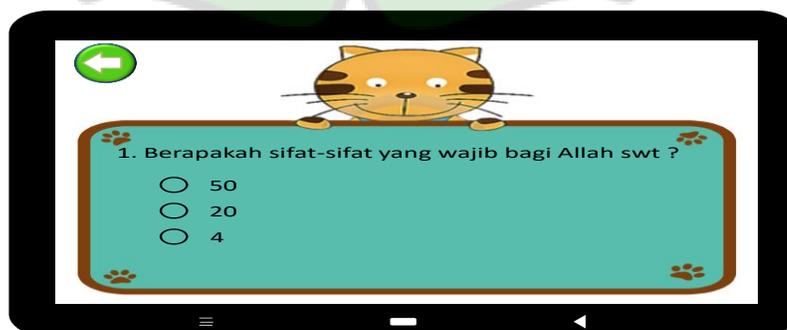
Gambar 18. *Game* Menyusun Kata

- 15) Tampilan *game* mencocokkan warna, cara memainkan *game* mencocokkan warna dengan mencocokkan sifat yang tertulis dalam bahasa arab ke terjemahan atau arti dari sifat tersebut



Gambar 19. *Game* Mencocokkan warna

- 16) Tampilan *game* quiz, cara memainkan *game* quiz dengan menjawab pertanyaan jika benar maka keluar tanda hijau dan jika salah keluar tanda merah



Gambar 20. *Game* Quiz

### 3. Hasil Uji Validasi

Metode pengujian game I'tikad 50 ini menggunakan Instrumen pengujian untuk Penilaian Media Pembelajaran yang disusun sebagai instrumen untuk menilai kelayakan media pembelajaran. Instrumen ini terdiri dari 2 aspek, yaitu (1) Aspek untuk menilai kelayakan materi, (2) Aspek untuk menilai kelayakan media terhadap media pembelajaran yang dikembangkan.

Instrumen ini dikembangkan berdasarkan teori pengembangan multimedia pembelajaran dan prinsip rekabentuk multimedia dari Alessi, Richard Mayer, Trollip, Sweller, Baddeley dan Paivio. Pengembangan instrumen berdasarkan referensi dan telah melakukan uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari pengujian validitas dan reliabilitas menetapkan yaitu Instrumen Kelayakan Aspek Materi sebanyak 24 item dan Instrumen Kelayakan Aspek Media sebanyak 38 item.

Instrumen ini telah melakukan uji validitas dan reliabilitas serta telah diimplementasikan dalam penilaian kelayakan multimedia pembelajaran di Universitas Negeri Medan khususnya sebagai multimedia yang dikembangkan dalam penulisan skripsi (S1) dan tesis (S2). Instrumen ini telah melakukan beberapa revisi selama 1 tahun guna penyempurnaan instrumen. Setelah sempurna dan diyakini cukup representatif terhadap kebutuhan pengukuran multimedia, maka instrumen ini dapat digunakan secara luas.<sup>35</sup> Instrumen ini telah digunakan juga pada tesis yang berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Power Point Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di Smp Negeri 1 Kalitidu" nama penulis Naili Fikriyah.

Instrumen penelitian ini dalam bentuk kuesioner yang terdapat 2 aspek yaitu aspek penilaian materi dan aspek penilaian media. Aspek penilaian materi terdapat 5 butir pertanyaan dan aspek penilaian media terdapat juga 5 butir pertanyaan. Kuesioner ini dibagikan kepada 16 responden.

Berikut ini hasil dari kuesioner yang telah diberikan kepada 16 responden :

Hasil dari tabel 9 menyatakan bahwa kuesioner penilaian dalam aspek materi memperoleh nilai persentase = 77,20% dengan kategori “Layak”. Maka dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran i’tikad 50 di Dayah Al-furqan.

Tabel 9. Hasil Aspek Penilaian Materi

<b>Responden</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
1	5	5	5	4	4
2	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5
4	5	4	5	4	5
5	5	5	4	5	4
6	5	5	5	5	4
7	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5
10	4	4	5	4	4
11	5	5	5	5	5
12	5	5	5	5	5
13	5	5	5	5	5
14	5	5	5	5	5
15	5	4	5	4	4
16	5	5	5	5	5
<b>Skor</b>	<b>79</b>	<b>77</b>	<b>79</b>	<b>76</b>	<b>75</b>
<b>Skor rata-rata</b>	<b>4,9</b>	<b>4,8</b>	<b>4,9</b>	<b>4,7</b>	<b>4,6</b>
<b>Persentase</b>	<b>77,20%</b>				

<b>Kategori</b>	<b>Layak</b>
-----------------	--------------

Hasil dari tabel 10 menyatakan bahwa kuesioner penilaian dalam aspek media memperoleh nilai persentase = 78,20% dengan kategori “Layak”. Maka dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran i’tikad 50 di Dayah Al-furqan.

Tabel 10. Hasil Aspek Penilaian Media

<b>Responden</b>	<b>P1</b>	<b>P2</b>	<b>P3</b>	<b>P4</b>	<b>P5</b>
1	5	4	5	5	5
2	5	5	5	5	5
3	5	5	5	5	5
4	5	5	4	4	5
5	5	4	5	5	5
6	5	4	4	5	5
7	5	5	5	5	5
8	5	5	5	5	5
9	5	5	5	5	5
10	4	5	5	5	5
11	5	5	5	5	5
12	5	5	5	5	5
13	5	5	5	5	5
14	5	5	5	5	5
15	5	5	5	4	4
16	5	5	5	5	5
<b>Skor</b>	<b>79</b>	<b>77</b>	<b>78</b>	<b>78</b>	<b>79</b>
<b>Skor rata-rata</b>	<b>4,9</b>	<b>4,8</b>	<b>4,8</b>	<b>4,8</b>	<b>4,9</b>
<b>Persentase</b>	<b>78,20%</b>				

<b>Kategori</b>	<b>Layak</b>
-----------------	--------------

#### 4. Hasil Implementasi

Implementasi dibentuk 2 kelas yaitu kelas kontrol dan kelas biasa. Pembelajaran pada kelas biasa diadakan sore hari terdiri dari 15 santri yang berusia 5-8 tahun, kelas ini menggunakan media pembelajaran tradisional (konvensional). Pembelajaran pada kelas kontrol diadakan pada malam hari terdiri 15 santri yang berusia 6-9 tahun, kelas ini menggunakan media pembelajaran game edukasi.

Tabel 11 menunjukkan hasil dari rata-rata persoal dari kelas kontrol yaitu 3 soal bernilai rata-rata = 10. 4 soal bernilai rata-rata = 9,3. 2 soal bernilai rata-rata = 8 dan 1 soal bernilai rata-rata = 6.

Tabel 11. Nilai Rata-rata Persoal Kelas Kontrol

Santri	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	10	10	10	0	10	10	10	0	10	0
2	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
4	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
5	10	10	10	0	10	10	10	0	10	0
6	10	10	10	0	10	10	10	0	10	0
7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8	10	10	10	0	10	0	10	10	10	10
9	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
11	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
12	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
13	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
14	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

15	10	10	10	10	0	10	0	10	0	10
<b>Rata-rata</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>6</b>	<b>9,3</b>	<b>9,3</b>	<b>9,3</b>	<b>8</b>	<b>9,3</b>	<b>8</b>

Tabel 12 menunjukkan hasil dari rata-rata persoal kelas biasa yaitu 1 soal bernilai rata-rata = 10. 2 soal bernilai rata-rata = 8,6. 3 soal bernilai rata-rata = 7,3. 2 soal bernilai rata-rata = 8. 1 soal bernilai rata-rata = 5,3 dan 1 soal bernilai rata-rata = 4.

Tabel 12. Nilai Rata-rata Persoal Kelas Biasa

Santri	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	0	10	10	0	0	0	0	10	0	10
2	10	10	10	0	10	0	10	10	10	10
3	10	10	0	10	10	0	10	10	10	10
4	10	10	0	10	10	10	0	0	0	0
5	10	10	10	0	10	0	10	0	10	0
6	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
7	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
8	10	10	10	10	10	0	10	10	10	10
9	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10
10	10	10	10	0	10	10	0	0	0	0
11	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
12	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
13	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
14	0	10	10	10	10	0	10	10	10	10
15	10	10	0	0	0	0	0	10	0	10
<b>Rata-rata</b>	<b>8,6</b>	<b>10</b>	<b>7,3</b>	<b>4</b>	<b>8,6</b>	<b>5,3</b>	<b>7,3</b>	<b>8</b>	<b>7,3</b>	<b>8</b>

Tabel 13 menerangkan bahwa 7 soal memperoleh nilai rata-rata kelas kontrol lebih besar nilai rata-ratanya dari pada kelas biasa, 3 soal memperoleh nilai rata-rata kelas kontrol sama dengan kelas biasa, dan soal no.4 menandakan bahwa soal tersebut masih kurang memahami pada kelas kontrol dan kelas biasa karena perolehan nilai rata-rata pada soal no.4 sangat sedikit.

Tabel 13. Perbandingan Nilai Rata-rata Persoal Kelas Kontrol dan Kelas Biasa

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

Tabel 14. menjelaskan bahwa kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,3. Nilai tersebut telah mencapai  $\geq 75$  untuk Standar Kompetensi mata pelajaran Tauhid yang telah ditetapkan.

Tabel 14. Nilai Rata-rata Kelas Kontrol

No.	Nama Santri	Nilai
1	Nurul Fajriani	70
2	Syifa Durratul Aisyah	100

3	Siti Fadhlia	100
4	Nailil Maulaya	100
5	Annisa Nailatul Izza	90
6	Uli Fitria	90
7	Nailul Arifa	100
8	Zahwa Syaqla	80
9	Nura Jumaila	100
10	Siti Akisa Luthfiana	70
11	Cut Kyla G.Sy	70
12	Dina Nafisah	70
13	Siti Mahira	100
14	Riazhil Jannah	100
15	Syifa Janzabila	100
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1.340</b>
<b>Nilai Rata-Rata</b>		<b>89,3</b>

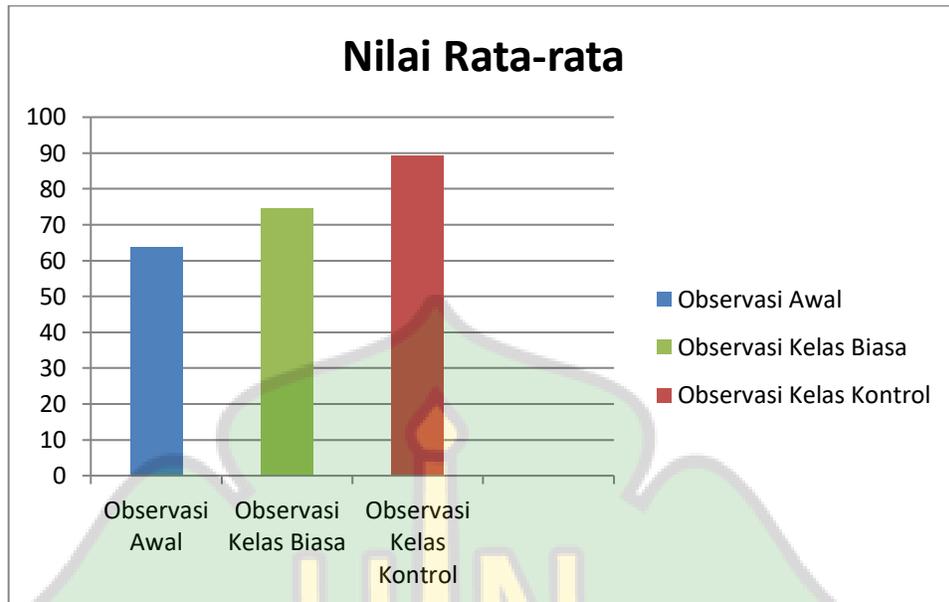
Tabel 15 menjelaskan bahwa kelas biasa memperoleh nilai rata-rata yaitu 74,6. Nilai tersebut belum mencapai  $\geq 75$  untuk Standar Kompetensi mata pelajaran Tauhid yang telah ditetapkan.

Tabel 15. Nilai Rata-rata Kelas Biasa

No.	Nama Santri	Nilai
1	Maizatur Rahmah	40
2	Mauna Al-Izzah	80
3	Dina Kamalia	90
4	Silva Balqis	90
5	Musfiratul Husna	90
6	Tijan Natud Daraini	50

7	Zuratul Humaira	90
8	Amira Faiqa Hakimah	90
9	Saumul Musfira	100
10	Khaira Akmila	90
11	Maulaazura	60
12	Raudhatul Faradisa	50
13	Deliav Safitri	80
14	Nura Jumaila	80
15	Juwita	40
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1.120</b>
<b>Nilai Rata-rata</b>		<b>74,6</b>

Diketahui maka hasil dari media pembelajaran game edukasi I'tikad yang diterapkan pada kelas kontrol di Dayah Al-furan memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,3 dan hasil pembelajaran tradisional (konvensional) diterapkan pada kelas biasa di Dayah Al-furqan memperoleh nilai rata-rata yaitu 74,6.



Gambar 21. Grafik Perbandingan Nilai Rata-rata

Grafik di atas menjelaskan bahwa nilai rata-rata observasi awal yaitu 63,6. Nilai rata-rata observasi kelas biasa yaitu 74,6. Dan nilai rata-rata kelas kontrol yaitu 89,3. Maka dapat dilihat ada peningkatan nilai rata-rata dari observasi awal hingga observasi kelas kontrol. Selisih nilai observasi awal dengan observasi kelas kontrol yaitu 25,7. Dan selisih nilai kelas biasa dengan kelas kontrol yaitu 14,7.

Maka dapat diambil kesimpulan hasil hipotesa yaitu:

Hipotesa Alternatif ( $H_a$ )

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



## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

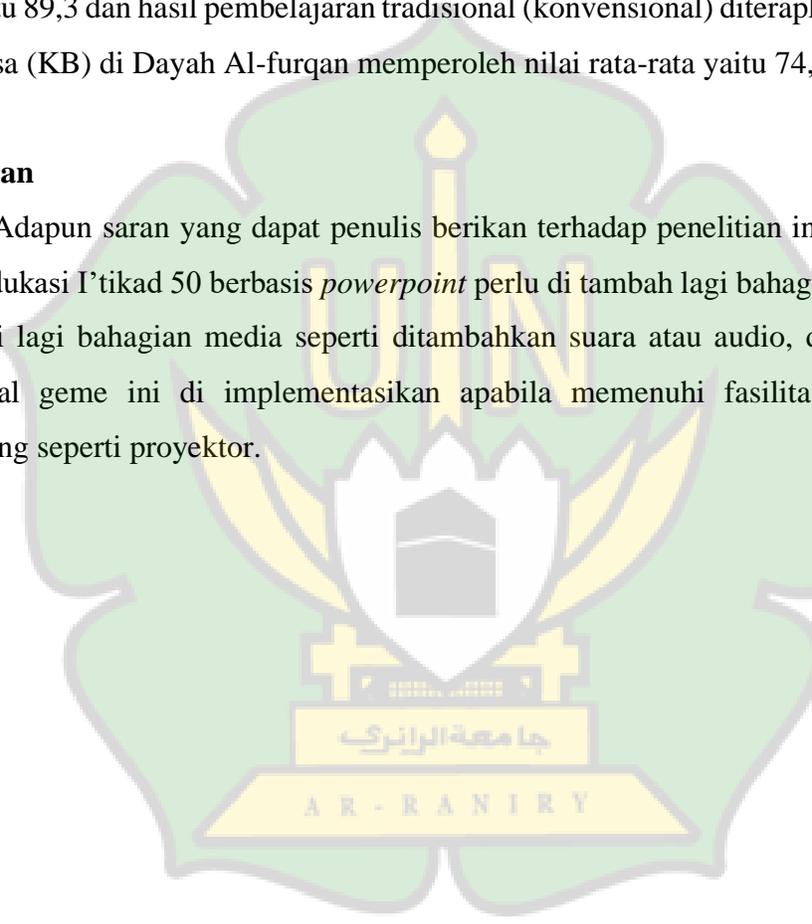
Pengembangan game edukasi I'tikad 50 Berbasis Power Point di Dayah Al-furqan Aceh Besar, sebagai berikut:

- a. Media game edukasi berbasis power point yang dikembangkan digunakan untuk menyampaikan materi I'tikad 50 di Dayah Al-furqan Aceh Besar. Pengembangan game edukasi ini telah melakukan beberapa tahap.
  - 1) Tahap validasi oleh validator hingga produk ini layak dijadikan sebagai media pembelajaran i'tikad 50.
  - 2) Tahap implementasi yang dibentuk 2 kelas, yaitu kelas kontrol menggunakan media game edukasi dan kelas biasa menggunakan media buku panduan dengan sistem tradisional
- b. Keunggulan game edukasi I'tikad 50
  - 1) Waktu yang dibutuhkan pada saat pembelajaran lebih singkat dibaitndingkan dengan pembelajaran konvensional.
  - 2) Peserta didik lebih fokus terhadap materi disebabkan perhatiannya hanya tertuju pada media pembelajaran game edukasi I'tikad 50 berbasis *powerpoint*.
  - 3) Sajian tampilan background, gambar, animasi, serta warna dapat menambah motivasi minat belajar serta menimbulkan suasana belajar lebih menarik.
- c. Kelemahan gaeme edukasi I'tikad 50
  - 1) game edukasi ini kurang dinikmati oleh Dayah Al-furan dikarenakan kurang memiliki kelengkapan media penunjang yaitu proyektor.
  - 2) game edukasi ini menjadi kurang maksimal apabila pemakai game edukasi I'tikad 50 tidak bisa mengakses,menjalankan atau mengoperasikannya.

- d. Hasil uji validasi oleh validator sebanyak 16 responden dengan aspek penilaian materi memperoleh nilai sebanyak 77,2%, dan aspek penilaian media memperoleh nilai sebanyak 78,2%.
- e. Hasil dari implementasi media pembelajaran game edukasi I'tikad 50 yang diterapkan pada kelas kontrol (KK) di Dayah Al-furan memperoleh nilai rata-rata yaitu 89,3 dan hasil pembelajaran tradisional (konvensional) diterapkan pada kelas biasa (KB) di Dayah Al-furqan memperoleh nilai rata-rata yaitu 74,6.

## **B. Saran**

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



## DAFTAR PUSTAKA

- [<sup>1</sup>] Nasution, S, *Teknologi Informasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal 1
- [<sup>1</sup>] Tamami, Rosid. (2014). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Interaktif (Mpi) Powerpoint Untuk Visualisasi Konsep Menggambar Grafik Persamaan Garis Lurus*. Jurnal Indonesian Digital Journal of Mathematics and Education. 1(1): 1-12.
- [<sup>1</sup>] A. Muhtasyam, “Matematika Berupa Game Edukasi Berbasis Android Dengan Bantuan Software Construct 2”, Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.
- [<sup>1</sup>] R. Wulandari, H. Susilo and D. Kuswandi, "Penggunaan Multimedia Interaktif Bermuatan Game Edukasi Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," Jurnal Pendidikan, vol. 2, no. 8, p. 1024—1029, 2017.
- [<sup>1</sup>] N. W. Suprapti, N. Sugihartini And I. G. P. Sindu, "*Pengaruh Game Edukasi Nihongo Benkyou Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Jepang Siswa Kelas X Di Sma Karya Wisata Singaraja Tahun Pelajaran 2018/2019*," Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika, Vol. 8, No. 2, Pp. 2252-9063, 2019.
- [<sup>1</sup>] Hajiandito, Akaat, Dkk. (2016). *Efektivitas Media Pembelajaran Berbasis Powepoint Tema Agama Di KB-TK Assalamah Ungran Kabupaten Semarang*. Jurnal Penelitian Pendidikan. 33(1): 7-12.
- [<sup>1</sup>] Ibda, Fatimah. (2015). *Perkembangan Kognitif: Teori Jean Piaget*. Jurnal Intelektualita. 3(1): 27-36.
- [<sup>1</sup>] Purnama, Bambang E.. *Konsep Dasar Multimedia*.( Yogyakarta: Graha Ilm, 2013). hal 1
- [<sup>1</sup>] Rusman. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer: Mengembangkan Profesionalisme Abad 21*. (Bandung: Alfabeta 2012).hal 71
- [<sup>1</sup>] Daryanto. *Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. (Yogyakarta.: Gava Media, 2010). hal 51

[<sup>1</sup>] Munir. (2015). Multimedia (Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan). Bandung: Alfabeta. Hal 16-19

[<sup>1</sup>] Daryanto. (2010). Media Pembelajaran, Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran. Yogyakarta.: Gava Media. Hal 51

[<sup>1</sup>] Munir, M.IT. 2015. Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan. Bandung: Alfabeta. Hal 113

[<sup>1</sup>] Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Rajawali Pres. Hal 300

[<sup>1</sup>] Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Rajawali Pres. Hal 301

[<sup>1</sup>] Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. (2013). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi: Mengembangkan Profesionalitas Guru. Jakarta: Rajawali Pres. Hal 297

[<sup>1</sup>] Pascal, Steven Andy. 2007. Tip & Trik Microsoft Office 2007. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Hal 135-136

[<sup>1</sup>] Pascal, Steven Andy. 2007. Tip & Trik Microsoft Office 2007. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo. Hal 136.

[<sup>1</sup>] H. F. Santi and . I . A. Astuti , "Pembuatan Prototype Aplikasi Game Edukasi Sistem Tata Surya Untuk Siwa Sekolah Dasar," Jurnal Of Information System Management, Vol. 1, No. 2, Pp. 2715-3088, 2020.

[<sup>1</sup>] M. R. Hamadi, A. . S. M. Lumenta and M. D. Putro, "Rancang Bangun Aplikasi Game Edukasi Hafalan Doa Agama Islam," E-Jurnal Teknik Informatika, vol. 12, no. 1, pp. 2301-8364, 2017.

[<sup>1</sup>] A. Wuryandari And M. Akmaliyah, "Game Interaktif Mencegah Terjadinya Pemanasan Global Untuk Anak," Jurnal Simetris, Vol. 7, No. 1, Pp. 2252-4983, 2016.

[<sup>1</sup>] N. I. Widiastuti<sup>1</sup> And I. Setiawan, "Membangun Game Edukasi Sejarah Walisongo," Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika, Vol. 1, No. 2, Pp. 2089-9033, 2012.

[<sup>1</sup>] L. Segita , "Penggunaan Game Edukasi “Angry Birds “ Untukmenciptakan Suasana Menyenangkan Dalam Konseling Kelompok Pada Siswa Kelas Xiiiips," Jurnal Langsung, Vol. 3, No. 2, P. 2016.

[<sup>1</sup>] Y. Efendi, "Rancangan Aplikasi Game Edukasi Berbasis Mobile Menggunakan App Inventor," Jurnal Intra-Tech, vol. 2, no. 1, pp. 2549-0222, 2018.

[<sup>1</sup>] A. F. Abror, Mathematics Adventure Games Berbasis Role Playing Game (Rpg) Sebagai Media Pembelajaran Mata Pelajaran Matematika Kelas Vi Sd Negeri Jetis 1, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2016.

[<sup>1</sup>] M. S. Khairy, Analisis Pengaruh Penggunaan Game Edukasi Pada Penguasaan Kosakata Bahasa Asing Dengan Studi Kasus Game Edukasi Bahasa Arab, (Surabaya: INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER SURABAYA, 2016). Hal 45

[<sup>1</sup>] R. T. Singkoh, . A. S. Lumenta and V. Tulenan, "Perancangan Game FPS (First Person Shooter) Police Personal Training," E-Journal Teknik Elektro dan Komputer, vol. 5, no. 1, pp. 2301 - 8402, 2016.

[<sup>1</sup>] S. Aula, H. Ahmadian And B. A. Majid, "Analisa Dan Perancangan Game Edukasi Student Adventure 2d Menggunakan Scratch 2.0 Pada Smk Negeri 1 Al-Mubarkeya," Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, Vol. 4, No. 1, Pp. 21-28, 2020.

[<sup>1</sup>] D. A. . P. Dewi And S. C. Wibawa, "Pengembangan Game Edukasi “Krishna Adventure” Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning)," Jurnal It-Edu, Vol. 1, No. 2, Pp. 155-161, 2017. D. A. . P. Dewi And S. C. Wibawa, "Pengembangan Game Edukasi “Krishna Adventure” Dengan Metode Pembelajaran Menyenangkan (Joyful Learning)," Jurnal It-Edu, Vol. 1, No. 2, Pp. 155-161, 2017.

[<sup>1</sup>] S. Koriaty and M. D. Aguatani, “*Pengembangan Mdel Pembelajaran Game Edukasi Untuk Meningkatkan Minat Siswa Kelas X Tkj Smk Negeri 7 Pontianak*”, jurnal Edukasi, VI. 14, N.2, 2016.

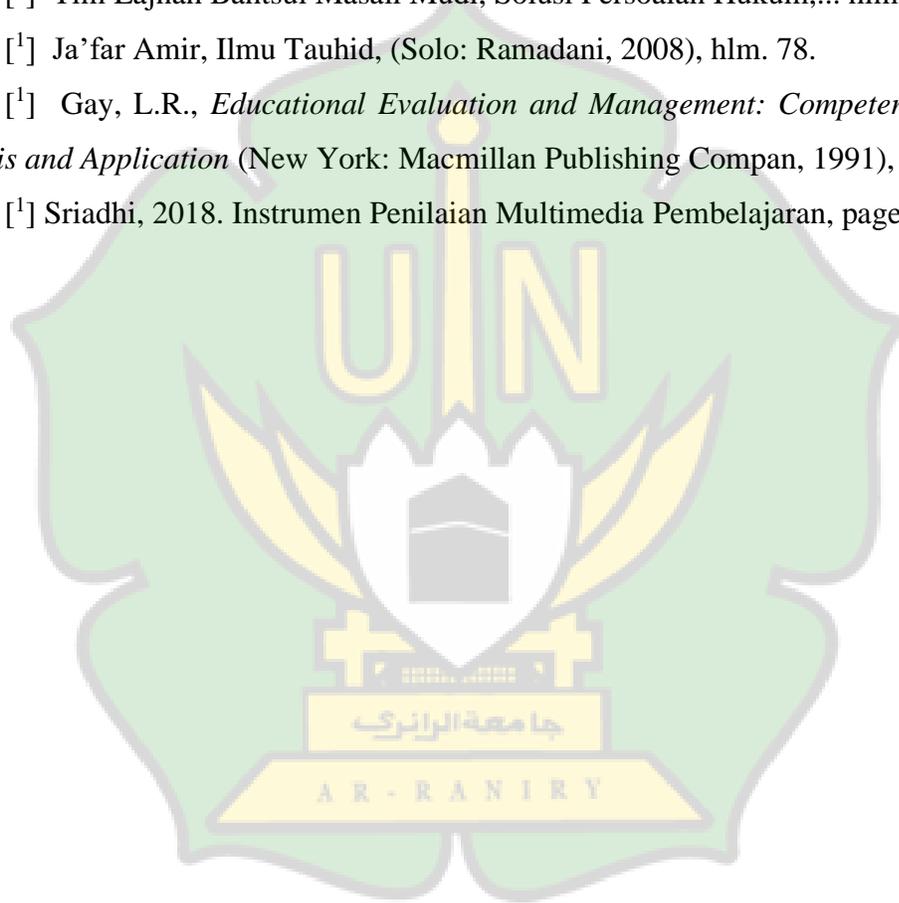
[<sup>1</sup>] Abdullah bin ‘Abdil Hamid Al-Atsari, *Panduan Aqidah Lengkap*, (Bogor: Pustaka Ibnu Katsir, 2005), hlm. 27-28.

[<sup>1</sup>] Tim Lajnah Bahtsul Masail Mudi, *Solusi Persoalan Hukum*,... hlm. 50-52.

[<sup>1</sup>] Ja’far Amir, *Ilmu Tauhid*, (Solo: Ramadani, 2008), hlm. 78.

[<sup>1</sup>] Gay, L.R., *Educational Evaluation and Management: Competencies for Analysis and Application* (New York: Macmillan Publishing Compan, 1991), hal 235.

[<sup>1</sup>] Sriadhi, 2018. *Instrumen Penilaian Multimedia Pembelajaran*, page 9-10



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Intan Mauliana  
Tempat/Tanggal Lahir : Aceh Besar / 03 November 1997  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Kebangsaan/Suku : Indonesia/Aceh  
Alamat : Desa Pantee, Dsn. Ateng Tuha, K  
Kab. Aceh Besar

Status perkawinan : Belum Kawin  
Pekerjaan/NIM : Mahasiswi/170212052  
No HP/WA : 0823 1184 8492  
Nama Orang Tua  
a. Ayah : Usman  
b. Ibu : Supiati  
c. Pekerjaan Ayah : Jahit Sepatu  
d. Pekerjaan Ibu : Ibu Rumah Tangga  
e. Alamat Lengkap : Desa Pantee, Dsn. Ateng Tuha, Kec. Ingin Jaya,  
Kab. Aceh Besar

Riwayat Pendidikan  
a. SD : MIN Negeri 1 Aceh Besar  
b. SLTP : MTsN Negeri 2 Banda Aceh  
c. SLTA : SMA Negeri 12 Banda Aceh  
Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh  
Fakultas/Jurusan : FTK / Pendidikan Teknologi Informasi  
(Angkatan 2017)

3X

Banda Aceh, 23 Juni 2021

**Intan Mauliana**  
NIM. 170212052

## LAMPIRAN-LAMPIRAN

**SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**NOMOR: B-9348/Un.08/FTK/KP.07.6/05/2021**  
**TENTANG:**  
**PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**  
**UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH**

**Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi dan ujian munaqasyah mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh maka dipandang perlu menunjuk pembimbing skripsi tersebut yang dituangkan dalam Surat Keputusan Dekan;  
b. bahwa saudara yang tersebut namanya dalam surat keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk diangkat sebagai pembimbing skripsi.

**Mengingat** : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional;  
2. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005, tentang Guru dan Dosen;  
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012, tentang Sistem Pendidikan Tinggi;  
4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;  
5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;  
6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;  
7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;  
9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag. RI;  
10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;  
11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 Tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang Kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

**Memperhatikan** : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Prodi Pendidikan Teknologi Informasi tanggal 04 Mei 2021

**MEMUTUSKAN**

**Menetapkan** :  
**PERTAMA** : Menunjuk Saudara:  
1. Bustami, M.Sc sebagai pembimbing pertama  
2. Mulkan Fadhi, MT sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :  
Nama : Intan Maulana  
NIM : 170212052  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Judul Skripsi : Pengembangan Game Edukasi I'tikad 50 Berbasis Power Point Di Dayah Al-Furqan Aceh Besar

**KEDUA** : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021;

**KETIGA** : Surat Keputusan ini berlaku sampai 6 (enam) bulan sejak tanggal ditetapkan;

**KEEMPAT** : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan dirubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh  
Pada tanggal : 26 Mei 2021  
An. Rektor  
Dekan  
Muslim Rzaeli

**Tambahan**  
1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;  
2. Ketua Prodi Pendidikan Teknologi Informasi;  
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimukimi dan dilaksanakan;  
4. Yang bersangkutan.

Lampiran 1 : Surat Keterangan ( SK) Pengangkatan Pembimbing Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

## GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

Lokasi pelaksanaan penelitian ini yaitu pada Dayah Al-furqan Aceh Besar yang berkedudukan dalam wilayah hukum Indonesia, untuk pertama kali berkedudukan dan berkantor Jalan Banda Aceh-Medan Kilometer 7,5 Gampong Bineh Blang, Kemukiman Pagar Air, Kecamatan Ingin Jaya, Kabupaten Aceh Besar. Adapun untuk gambaran umum lokasi penelitian dapat diketahui berdasarkan observasi implementasi yang dilakukan di Dayah Al-furqan.

Observasi implementasi sendiri merupakan kegiatan pemantauan pembelajaran selama 3 pertemuan yang bertujuan mendapatkan peningkatan motivasi belajar dan nilai setelah penelitian. Dalam hal ini kegiatan observasi dilakukan sekitar bulan Juni 2021.

Menyangkut dengan objek yang dipantau adalah kondisi kegiatan observasi yang dilakukan pada Dayah penelitian meliputi: profil Dayah, uji validasi oleh validator menyangkut pengembangan produk atau media pembelajaran, kemudian diimplementasikan hasil produk kepada santri kelas kontrol.

Setelah dilakukan observasi tes, maka didapatkan hasil bahwa 58% murid belum mencapai kriteria ketuntasan minimal, sebab nilai rata-rata yang diperoleh murid kelas B pada pelajaran I'tiqad 50 tahun 2020/2021 yaitu 65. Nilai tersebut belum mencapai  $\geq 75$  untuk Standar Kompetensi mata pelajaran Tauhid yang telah ditetapkan. Adapun media pembelajaran yang diterapkan di Dayah Al-furan Aceh Besar masih menggunakan media tradisional (konvensional).

## DETAIL PROFIL DAYAH

Nama Dayah : Dayah Al-furqan Serambi Malaysia Aceh Besar  
Alamat : Jl. Banda Aceh-Medan KM 7,5  
Desa/Kemukiman : Bineh Blang/Pagar Air  
Kecamatan : Ingin Jaya  
Kabupaten/Kota : Aceh Besar  
Provinsi : Aceh  
Kode Pos : 23371  
Nama Pemimpin Dayah : Tgk.Ibrahim Umar  
Tahun Berdiri : 1985  
Status Dayah : Milik Pribadi  
Rombongan Belajar : 10  
Waktu Penyelenggaraan : Sehari Penuh/6 hari  
Jumlah Ustadz/Ustazah : 25  
Jumlah Santriwan : 120  
Jumlah Santriwati : 130  
Luas Tanah : 2000 meter  
Sarana dan Prasarana :

No.	Jenis	Jumlah	Kondisi
1.	Ruang Kelas	8	Baik
2.	Kantor	1	Baik
3.	Kamar Kecil/WC	3	Baik
4.	Kantin	1	Baik
5.	Bilek	2	Baik

Lampiran 5 : Detail Profil Dayah

**FOTO DAYAH**





Lampiran 4 : Foto Dayah

### Hasil Observasi Awal

Santri	S1	S2	S3	S4	S5	S6	S7	S8	S9	S10
1	10	0	0	10	10	0	10	10	0	0
2	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10
3	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
4	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10
5	10	10	0	10	10	10	10	10	10	10
6	10	0	0	10	10	0	0	0	0	0
7	10	0	0	10	10	0	10	0	0	0
8	10	10	10	0	10	10	10	0	0	0
9	0	10	0	10	0	0	0	10	0	0
10	10	10	0	0	0	0	0	0	0	0
11	10	10	0	10	0	0	10	10	10	10
12	10	10	10	0	0	0	0	0	0	0
13	10	0	0	0	0	0	0	0	0	10
14	10	10	10	10	0	10	0	0	0	0
15	10	0	0	0	0	0	10	0	0	0
16	10	10	0	10	10	10	10	0	10	10
17	10	10	0	10	0	10	10	10	10	10
18	10	10	0	10	0	10	10	10	10	10
19	10	0	0	0	0	10	0	0	0	0
20	10	0	0	10	0	0	0	0	0	0
21	10	10	10	0	10	10	10	0	0	0
22	10	10	10	0	0	10	0	0	10	10
23	0	10	10	10	10	10	10	10	10	10
24	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
25	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
26	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
27	10	0	0	10	10	0	0	10	10	0
28	10	10	10	0	10	10	10	10	10	10
29	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
30	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10
<b>Rata-rata</b>	<b>9</b>	<b>7,3</b>	<b>4,6</b>	<b>6</b>	<b>6</b>	<b>6,3</b>	<b>6,6</b>	<b>5,6</b>	<b>5,6</b>	<b>5,6</b>

No	Nama Santri	Nilai
1	Silvia Rahmi	60
2	Silvia Balqis	90
3	Tijan Natud Daraini	90
4	Musfiratul Husna	90
5	Amira Muzdalifah	90
6	Varisya Najwa	30
7	Siti Natijah Salwa	40
8	Asyifa Maisarah	60
9	Cut Aura Nazira	30
10	Nabila	20
11	Nadia Amanda	70
12	Annisa Faiha	30
13	Saja	20
14	Najwa	50
15	Nazila	20
16	Naila Muthiannah	80
17	Ghania Addina	80
18	Mutia Azzahara	20
19	Maulidya	20
20	Nauralfarasi	60
21	Siti Fatimah Azzahra	60
22	Dina Kamalia	90
23	Salsabila	90
24	Najuwa Azqia	90
25	Nurrayan	100
26	Juwita	50
27	Mauna Al-izzah	90
28	Millata Fadhila	90
29	Kafka Nafisha	100
30	Dina Zakia	100
<b>Jumlah Nilai</b>		<b>1.910</b>
<b>Nilai Rat-rata</b>		<b>63,6</b>

Lampiran 5 : Observasi Awal



جامعة الرازي

AR-RANIRY



Lampiran 6 : Dokumentasi foto observasi implementasi kelas biasa di Dayah Al-furqan Aceh Besar





Lampiran 7 : Dokumentasi foto observasi implementasi kelas biasa di Dayah Al-furqan Aceh Besar Y

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

Tujuhuan penyebaran kuesioner :  
untuk mengetahui kelayakan pengembangan game edukasi i'tikad 50 berbasis power point di Dayah Al-furqan  
Aceh Besar.

Petunjuk pengisian angket :  
Kuesioner terdiri dari 10 pertanyaan, berikan jawaban sesuai dengan pilihan anda.

SS = Sangat Setuju  
S = Setuju  
KS = Kurang Setuju  
TS = Tidak Setuju  
STS = Sangat Tidak Setuju

Jenis Kelamin \*

- Perempuan  
 Laki-laki

Materi sesuai dengan topik bahasan \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran \*

- Sangat Setuju  
 Setuju  
 Kurang Setuju  
 Tidak Setuju  
 Sangat Tidak Setuju

Materi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik (pengguna)

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penyajian materi disusun secara berurut (hirarkis) \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Penulisan materi tersusun teratur (sistematis) \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Media pembelajaran mudah digunakan

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Tombol perintah memiliki tautan (hyperlink) yang akurat \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju



Media memberikan fasilitas interaktif bagi pengguna \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Huruf, angka dan simbol pada media ditulis dengan jelas \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Kurang Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju

Pewarnaan pada isi media sangat baik \*

- Sangat Setuju
- Setuju
- Tidak Setuju
- Sangat Tidak Setuju
- Kurang Setuju



Timestamp	Score	Nama Lengkap	Jenis Kelamin	Materi sesuai dengan topik bahasan	Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	Materi sesuai dengan kemampuan berpikir peserta didik (pengguna)
6/13/2021 12:27:47	0	Zuhratunnasihin	Perempuan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
6/13/2021 17:33:42	0	Intan	Perempuan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
6/13/2021 21:19:24	0	Liza Ramayanti	Perempuan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju
6/13/2021 21:24:21	0	Puja alifya	Perempuan	Sangat Setuju	Setuju	Sangat Setuju
6/14/2021 9:32:58	0	Raisa Puja Alifya	Perempuan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Setuju
6/14/2021 10:07:28	0	Syifa ulayya zulmi	Perempuan	Sangat Setuju	Sangat Setuju	Sangat Setuju



## Lembar Observasi Soal Tes

### Pembelajaran I'tiqad 50

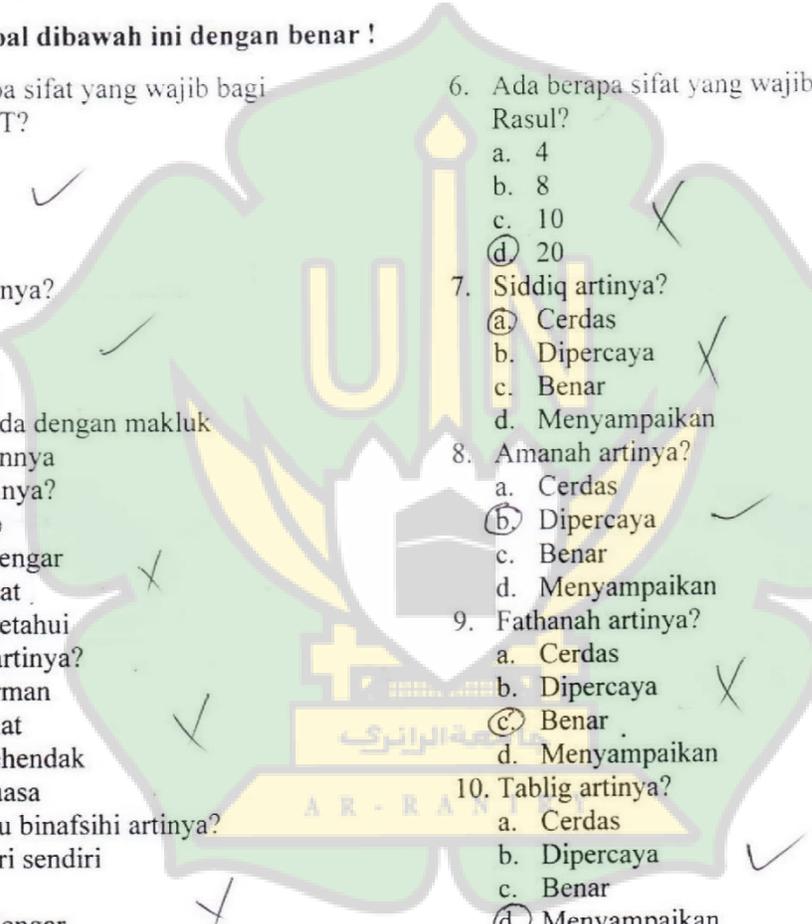
Nama Lembaga Pendidikan: Dayah Al-furqan Aceh Besar

Kelas : B

Tanggal Observasi : 12 Juni 2021

Nama santri : *maizatur Tahmah*

Jawablah soal-soal dibawah ini dengan benar !

- 
1. Ada berapa sifat yang wajib bagi Allah SWT?  
a. 10  
 b. 20 ✓  
c. 40  
d. 8
  2. Baqa' artinya?  
a. Ada ✓  
b. Awal  
 c. Kekal ✓  
d. ~~10~~ Berbeda dengan makhluk ciptaannya
  3. Hayat artinya?  
a. Hidup  
b. Mendengar  
 c. Melihat ✓  
d. Mengetahui
  4. Qadirun artinya?  
a. Berfirman  
b. Melihat ✓  
 c. Berkehendak ✓  
d. Berkuasa
  5. Qiyamuhu binafsihi artinya?  
a. Berdiri sendiri  
 b. Esa ✓  
c. Mendengar  
d. Berkehendak
  6. Ada berapa sifat yang wajib bagi Rasul?  
a. 4  
b. 8  
c. 10  
 d. 20 ✓
  7. Siddiq artinya?  
 a. Cerdas ✓  
b. Dipercaya  
c. Benar  
d. Menyampaikan
  8. Amanah artinya?  
a. Cerdas  
 b. Dipercaya ✓  
c. Benar  
d. Menyampaikan
  9. Fathanah artinya?  
a. Cerdas  
b. Dipercaya ✓  
 c. Benar ✓  
d. Menyampaikan
  10. Tablig artinya?  
a. Cerdas  
b. Dipercaya ✓  
c. Benar  
 d. Menyampaikan ✓

20

## Lembar Observasi Soal Tes

### Pembelajaran I'tiqad 50

Nama Lembaga Pendidikan: Dayah Al-furqan Aceh Besar

Kelas : A

Tanggal Observasi : 12 Juni 2021

Nama santri : SYIFA DURRATUL AISYAH

Jawablah soal-soal dibawah ini dengan benar !

1. Ada berapa sifat yang wajib bagi Allah SWT?
  - a. 10
  - b. 20
  - c. 40
  - d. 8
2. Baqa' artinya?
  - a. Ada
  - b. Awal
  - c. Kekal
  - d. Berbeda dengan makhluk ciptaannya
3. Hayat artinya?
  - a. Hidup
  - b. Mendengar
  - c. Melihat
  - d. Mengetahui
4. Qadirun artinya?
  - a. Berfirman
  - b. Melihat
  - c. Berkehendak
  - d. Berkuasa
5. Qiyamuhu binafsihi artinya?
  - a. Berdiri sendiri
  - b. Esa
  - c. Mendengar
  - d. Berkehendak
6. Ada berapa sifat yang wajib bagi Rasul?
  - a. 4
  - b. 8
  - c. 10
  - d. 20
7. Siddiq artinya?
  - a. Cerdas
  - b. Dipercaya
  - c. Benar
  - d. Menyampaikan
8. Amanah artinya?
  - a. Cerdas
  - b. Dipercaya
  - c. Benar
  - d. Menyampaikan
9. Fathanah artinya?
  - a. Cerdas
  - b. Dipercaya
  - c. Benar
  - d. Menyampaikan
10. Tablig artinya?
  - a. Cerdas
  - b. Dipercaya
  - c. Benar
  - d. Menyampaikan

# I'TIKEUT 50

S : Padum boeh sifet yg wajib bak Tuhan?

J : 20

S : toeh 20 ?

: Wujúd, Qidam, Baqa, Mukhalafatuhu lillahwaditsi, Qiyamuhu Binafsihi, Wahdaniyah, Qudrah, Iradah, 'ilma, Hayyah, Sama', Basbar, Kalam, Qadirun, Muridun, 'Alimun, Hayyon, Samiun, Bashirun, Mutakallimun.

S : padum boeh geubagi sifet 20 kali pertama?

J : keu 4

S : toeh 4?

J : nafsiah, salbiah, ma'ni, maknawiyah

S : padum boh sifet nafsiah?

J : saboeh

S : toeh saboeh ?

: wujud

: padum boeh sifet salbiah?

J : 5

S : toeh 5?

J : qidam, baqa, mukhalafatuhu lillahwaditsi, qiyamuhu binafsihi, wahdaniyah

S : padum boh sifet ma'ni?

J : 7

S : toeh 7?

J : qudrah, iradah, ilmu hayyon, sama', bashar, kalam

S : padum boh sifet maknawiyah?

J : 7

: toeh ??

: qadirun, muridun, alimun, hayyun, sami'un, bashirun, mutakallimun

: toeh yang geukheun sifet nafsiyah?

: hal yang wajib bak zat. Selama zat meusifet wujud, hana ngon sapeu karena.

: toeh yang geukheun sifet salbiah?

: ibarat tapeutan barang yang hana layak ubak Allahu ta'ala

: toeh yang geukheun sifet ma'ni ?

: nyan keuh tip-tip sifet yang maujud, yang jidong bak zat yang maujud ji peu wajib lee jih zat mesifet saboh bukom, nyan keuh yang geukheun sifet makni.

: toeh yang geukheun sifet maknawiyah

: hal yang sabet bak zat meusifet maknawiyah karna jih meusifet makni tema jet bandum jih meulazem-lazem

: keu padum geubagi sifet 20 kali kedua?

: keu 2

: toeh ??

: istiqna, iftiqar

: padum boh sifet istiqna?

: 11

: toeh 11?

: meyo hana sifet siblah han sah Allah takheun kaya. Wujud, qidam, baqa, mukhalafatuhulihawadisi, qiamuhu binafsihi, sama, bashar, kalam, sami'un, bashirun, mutakallimus.

: padum boh sifet iftiqar?

: 9

: toeh ??

: meyo hana sikureung sifet alam hanjet ta peurupa. Qudrah, iradah, ilmu, hayyah, qadirun, muridun, alimun, hayyun, wahdaniyah.

: padum boh sifet yang wajib dan mustahel bak Allah?

: 40

- S : toeh-toeh 46?
- J : wujud na zat Allah mustahil bana zat Allah
- Qidam eit kana zat Allah mustahil baro na zat Allah
- Baqa kekal zat Allah mustahil fana zat Allah
- Mukhalafatuhu lihawaditsi hana ngon sa zat Allah mustahil na ngon sa zat Allah
- Qiyamuhu binafsih neu dong kedroe zat Allah mustahil gob peudong zat Allah
- Wahdaniyah esa zat Allah mustahil meubileung zat Allah
- Qudrah kuasa zat Allah mustahil leumoh zat Allah
- Iradah meuhendak zat Allah mustahil tan meuhendak zat Allah
- Ilmu teumeupeu zat Allah mustahil jahil zat Allah
- Hayyan hudep zat Allah mustahil mate zat Allah
- Sama' mendengar zat Allah mustahil tulo zat Allah
- Bashar keumalon zat Allah mustahil buta zat Allah
- Kalam marit zat Allah mustahil bisu zat Allah
- Qadirun yang kuasa zat Allah mustahil yang leumoh zat Allah
- Muridun yang meuhendak zat Allah mustahil yang tan hendak zat Allah
- Alimun yang teumeupeu zat Allah mustahil yang jabe zat Allah
- Hayyon yang hudep zat Allah mustahil yang mate zat Allah
- Sami'na yang mendengar zat Allah mustahil yang tulo zat Allah
- Bashirun yang keumalon zat Allah mustahil yang buta zat Allah
- Mutakallimun yang marit zat Allah mustahil yang bisu zat Allah.
- S : padum boh sifet yang barus bak Allah?
- J : saboeh
- S : toeh saboeh
- J : geu pejet segala mungkin
- S : padum boh mungkin?
- J : 4

- S : toeh 4?
- J : mungken maujud, mungken makdum, muagken sayujad mungken *fi'illah* annahu lam yujad
- S : toeh misel mungken maujud?
- J : lage misel alam yang na dimasa geutanyo merunoe jino
- S : toeh misel mungken makdum?
- J : lage misel zat nabi geutanyo dan nabi adam dimasa jino
- S : toeh misel mungken sayujad?
- J : lage misel uro kiamat dan bangket dalam kubur *dan tajak ateuh titi siratal mustaqim*
- S : toeh misel mungken *fi'illah* annahu lam yujad?
- J : lage misel iman abu jahal dan tutong laot
- S : Qudrah Iradah hoe geu pentaklok?
- J : geu peu taklok bak memberi bekas
- S : peu - peu memberi bekas?
- J : bandum yang mungken
- S : toeh - toeh bandum yang mungken?
- J : mungken maujud, mungken ma'dum, mungken sayujad, mungken *fi'illah* annahu lam yujad.
- S : sama' bashar hoe geu petaklok?
- J : geu peu taklok bak inkisyaf
- S : peu - peu inkisyaf?
- J : bandum yang maujud
- S : toeh - toeh mandum yang maujud?
- J : maujud badis maujud qadim
- S : ilmu hoe geu peu taklok?
- J : geu peu taklok bak inkisyaf

- S : toeh – toeh inkisyaf?
- J : bandum yang wajib, mustahel bandum yang harus
- S : kalam hoe geu peu taklok?
- J : geu peu taklok bak dilalah
- S : peu dilalah
- J : ji medalalah bandum yang wajib dan mustahel dan bandum yang harus
- S : padum boeh sifet yang wajib bak Rasul?
- J : 4
- S : toeh 4?
- J : siddiq, amanah, tablegh, fathanah
- S : padum boeh sifet yang wajib dan mustahel bak Rasul?
- J : 8
- S : toeh 8
- J : siddiq benar Rasul mustahel suiet Rasul  
 Amanah kepercayaan Rasul mustahel kianat Rasul  
 Tablegh neu peutroh oleh Rasul mustahel tan neu peutroh oleh Rasul  
 Fathanah cerdek Rasul mustahel bodoh Rasul
- S : padum boeh sifet yang harus bak Rasul ?
- J : saboeh
- S : toeh saboeh?
- J : geu meusifet denga sifet basyariah
- S : toeh misel sifet Basyariah?
- J : iage jak, duk, dong, meukawen, dan laen laen bandum sifet yang jroh – jroh
- S : coba cok kesimpulan sifet yang wajib bak wajib dan mustahel dan yang harus bak Tuhan dan bak Rasul !
- J : yang wajib bak Allah 20  
 Yang mustahel bak Allah 20  
 Yang harus bak Allah saboh , jumlah 41

Yang wajib bak Rasul 4

Yang mustahel bak Rasul 4

Yang harus bak Rasul saboeh, jumlah 9

Tema wate geu peusaho 41 ngon 9 jet 50 nyan keuh yang geu kheun i'tiqeuf 50.

S : pakriban Tuhan geutanyo, inong atau agam?

J : kon inong kon agam

S : pakriban cit?

J : laisa kamislihi syaiun wahuwassami'ul bashir

Nyan keuh yang geukheun le tengku semata, hantroh akai ngon tapike, hantroh rawe ngon bicara

S : Rasul inong atau agam?

J : agam

S : pat laher gobnyan?

J : di Mekkah

S : pat wafet gobnyan?

J : di Madinah

S : pat geu kubur gobnyan?

J : dalam masjid Madinah

S : 50 ayah Nabi?

J : Abdullah

S : so mak Nabi?

J : Aminah

S : 50e-Soe inong Nabi?

J : khadijah, Aisyah, Hafshah, Saudah, Safiah, Maimunah, Ramlah, Hindun, Zainab, Juwairiyah

S : padum dro mak susu Nabi?

J : 2