PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN GIM EDUKATIF E-NAMI DI SDN 27 BANDA ACEH

SKRIPSI

Oleh:

MUHAMMAD SULTHAN FERREL AT TARIS DWITYA
NIM. 180212084
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM - BANDA ACEH
TAHUN 1444 H / 2022 M

PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN GIM EDUKATIF E-NAMI DI SDN 27 BANDA ACEH

SKRIPSI

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

Oleh

MUHAMMAD SULTHAN FERREL AT TARIS DWITYA
NIM. 180212084
Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Teknologi Informasi

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Yusran, S.Pd., M.Pd	**Mira Maisura, M.Sc.**
NIP. 197106261997021003	**NIP. 198605272019032011**

PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN GIM EDUKATIF E-NAMI DI SDN 27 BANDA ACEH

SKRIPSI

Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Teknologi Informasi

Pada Hari/Tanggal : Senin, 25 Juli 2022 M
26 Zulhijah 1443 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,	Sekretaris,
Yusran, S.Pd., M.Pd	**Nurul Fajri, S.Pd**
NIP. 197106261997021003	**NIP. -**
Penguji I,	Penguji II,
Mira Maisura, M.Sc.	**Raihan Islamadina, S.T., M.T.**
NIP. 198605272019032011	**NIP. 198901312020122011**

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

Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.
NIP. 195903091989031001

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH/SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Muhammad Sulthan Ferrel At Taris Dwitya
NIM	: 180212084
Prodi	: Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	: Persepsi Siswa terhadap Media Pembelajaran Gim Edukatif E-Nami di SDN 27 Banda Aceh

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan;
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain;
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyembutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik 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 sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan
dari pihak manapun.

Banda Aceh, 14 Juli 2022
Yang menyatakan,

Muhammad Sulthan Ferrel
NIM. 180212084

KATA PENGANTAR

بسم الله الرحمن الرحيم

Segala puji beserta syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan pertolongan dan kekuatan sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan judul **Persepsi Siswa Terhadap Media Pembelajaran Gim Edukatif E-Nami di SDN 27 Banda Aceh**. Shalawat beserta salam marilah senantiasa kita curahkan kepada junjungan alam Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarga dan para sahabat beliau yang telah membawa umat manusia dari alam Jahiliyah ke alam Islamiyah seperti yang kita rasakan saat ini.

Penulisan skripsi merupakan salah satu tugas penting yang harus diselesaikan oleh setiap mahasiswa Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry untuk memperoleh gelar sarjana.

Dalam proses penyusunan skripsi terdapat begitu banyak tantangan dan rintangan yang penulis hadapi. Namun dengan adanya dukungan, arahan, dan bimbingan dari berbagai pihak penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi dengan tepat waktu. Maka pada kesempatan yang istimewa ini dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Seluruh keluarga tercinta, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas segala kasih sayang, pengertian, dan doa dalam mendukung penulis menyelesaikan kuliah di UIN Ar-Raniry.

2. Bapak Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.
3. Bapak Yusran, S.Pd., M.Pd selaku ketua prodi Pendidikan Teknologi Informasi Fakultas Tarbiyah dan Keguruaan UIN Ar- Raniry, dan selaku pembimbing pertama yang selalu membimbing, memotivasi, serta memberikan visi kedepannya bagi penulis.
4. Ibu Mira Maisura, M.Sc selaku sekretaris prodi sekaligus pembimbing kedua yang telah membuka banyak kesempatan dan meluangkan waktunya bagi penulis untuk memperjuangkan serta menyelesaikan karya ilmiah ini.
5. Bapak dan Ibu dosen serta Staf pegawai pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan atas segala waktunya yang telah mendidik dan melayani penulis selama mengikuti proses belajar mengajar di UIN Ar-Raniry.
6. Ibu Nurmalahayati, M.Si, Ph.D selaku dosen prodi Pendidikan Kimia sekaligus pembimbing lomba yang telah membimbing penulis dalam membangun karya ilmiah ini.
7. Ibu Nurliana, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 27 Banda Aceh beserta guru-guru yang telah berkenan membantu dalam melakukan penelitian ini.
8. Rizky Ramadhan dan Raeza Maulana, yang telah membantu, mendukung dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.
9. Seluruh teman-teman seperjuangan leting 2018 Prodi Pendidikan Teknologi Informasi, seluruh anggota grup ZEYENGWARE, serta seluruh pihak yang membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Dengan segala kerendahan hati, penulis berharap semoga tulisan ini bermanfaat bagi pembaca dan demi pengembangan ilmu pengetahuan. Penulis menyadari bahwa masih banyak ditemukan kekurangan dalam penulisan. Oleh karena itu, kritikan dan saran yang membangun sangat diharapkan demi menyempurnakan karya ilmiah ini dilain waktu. Semoga Allah SWT meridhoi penulisan ini dan senantiasa memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua.

Banda Aceh, 14 Juli 2022
Penulis,

Muhammad Sulthan Ferrel
NIM. 180212084

ABSTRAK

Nama	: Muhammad Sulthan Ferrel At Taris Dwitya
NIM	: 180212084
Prodi	: Pendidikan Teknologi Informasi
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi	: Persepsi Siswa terhadap Media Pembelajaran Gim Edukatif E-Nami di SDN 27 Banda Aceh
Pembimbing I	: Yusran, S.Pd., M. Pd.
Pembimbing II	: Mira Maisura, M.Sc.
Kata Kunci	: Persepsi Siswa, Media Pembelajaran, Gim Edukatif, Edukasi Tsunami.

Kecanggihan teknologi yang terus berkembang saat ini atau lebih dikenal dengan era digitalisasi, memberikan pengaruh besar diberbagai aspek kehidupan. Salah satu aspek yang ikut terdampak dari perkembangan teknologi yaitu dalam bidang pendidikan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis persepsi penggunaan media pembelajaran gim edukatif E-Nami dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai edukasi tsunami. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan menggunakan kuisioner atau angket untuk memperoleh data. Penelitian ditujukan kepada siswa SD Negeri 27 yang merupakan target populasi pada penelitian ini. Data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu berupa data primer. Hasil penelitian dari persepsi siswa terhadap media pembelajaran gim edukatif E-Nami termasuk dalam kategori "Sangat Baik" yang terbukti dari perolehan persentase 88% dengan skor rata-rata 158,7. Dengan adanya gim ini proses pembelajaran mengenai edukasi tsunami akan menjadi lebih efektif serta menyenangkan, siswa juga dapat menjadi lebih termotivasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN ..... **i**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH ..... **iii**

KATA PENGANTAR ..... **iv**

ABSTRAK ..... **vii**

DAFTAR ISI ..... **viii**

DAFTAR TABEL ..... **x**

DAFTAR GAMBAR ..... **xi**

BAB I PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 4

C. Tujuan Penelitian 4

D. Manfaat Penelitian 4

E. Batasan Penelitian 5

BAB II LANDASAN TEORI **6**

A. Gim Edukatif 6

B. Media Pembelajaran 8

C. Hasil Belajar 10

D. Edukasi Tsunami 11

E. Penelitian Terdahulu 14

BAB III METODE PENELITIAN **15**

A. Metode Penelitian 15

B. Tempat dan Waktu 16

C. Populasi dan Sampel 17

D. Instrumen Penelitian 19

E. Teknik Analisis Data 20

F. Alat dan Bahan Penelitian 20

G. Pedoman Penulisan 21

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN **22**

A. Hasil Penelitian 22

B. Deskripsi Objek Penelitian 22

C. Deskripsi Responden Penelitian..... 22
D. Analisis Data 23
E. Pembahasan..... 45
BAB V KESIMPULAN..... 48
A. Kesimpulan 48
B. Saran..... 48
DAFTAR PUSTAKA..... 50
LAMPIRAN..... 53

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1	Penelitian Terdahulu	14
Tabel 3. 1	Jadwal Penelitian	16
Tabel 3. 2	Tabel Isaac dan Michael	17
Tabel 3. 3	Pengukuran Skala Likert	19
Tabel 3. 4	Alat dan Bahan Penelitian	20
Tabel 4. 1	Jumlah Responden	23
Tabel 4. 2	Kategori Persentase	23
Tabel 4. 3	Distribusi Frekuensi	24
Tabel 4. 4	Item (M1)	25
Tabel 4. 5	Item (M2)	26
Tabel 4. 6	Item (M3)	27
Tabel 4. 7	Item (M4)	28
Tabel 4. 8	Item (M5)	29
Tabel 4. 9	Item (B1)	30
Tabel 4. 10	Item (B2)	31
Tabel 4. 11	Item (B3)	32
Tabel 4. 12	Item (B4)	33
Tabel 4. 13	Item (B5)	34
Tabel 4. 14	Item (A1)	35
Tabel 4. 15	Item (A2)	36
Tabel 4. 16	Item (A3)	37
Tabel 4. 17	Item (A4)	38
Tabel 4. 18	Item (G1)	39
Tabel 4. 19	Item (G2)	40
Tabel 4. 20	Item (G3)	41
Tabel 4. 21	Item (G4)	42
Tabel 4. 22	Item (G5)	43
Tabel 4. 23	Item (G6)	44
Tabel 4. 24	Hasil Persentase	45

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian 16
Gambar 4. 1 Diagram *Item* (M1)..... 25
Gambar 4. 2 Diagram *Item* (M2)..... 26
Gambar 4. 3 Diagram *Item* (M3)..... 27
Gambar 4. 4 Diagram *Item* (M4)..... 28
Gambar 4. 5 Diagram *Item* (M5)..... 29
Gambar 4. 6 Diagram *Item* (B1)..... 30
Gambar 4. 7 Diagram *Item* (B2)..... 31
Gambar 4. 8 Diagram *Item* (B3)..... 32
Gambar 4. 9 Diagram *Item* (B4)..... 33
Gambar 4. 10 Diagram *Item* (B5)..... 34
Gambar 4. 11 Diagram *Item* (A1) 35
Gambar 4. 12 Diagram *Item* (A2) 36
Gambar 4. 13 Diagram *Item* (A3) 37
Gambar 4. 14 Diagram *Item* (A4) 38
Gambar 4. 15 Diagram *Item* (G1) 39
Gambar 4. 16 Diagram *Item* (G2) 40
Gambar 4. 17 Diagram *Item* (G3) 41
Gambar 4. 18 Diagram *Item* (G4) 42
Gambar 4. 19 Diagram *Item* (G5) 43
Gambar 4. 20 Diagram *Item* (G6) 44
Gambar 4. 21 Diagram Kategori Persentase 46

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di era globalisasi saat ini kecanggihan teknologi terus mengalami kemajuan yang sangat pesat, sehingga banyak memberikan pengaruh diberbagai unsur kehidupan. Salah satu unsur yang ikut terdampak dari perkembangan teknologi yaitu dalam bidang pendidikan. Dimana, hal ini terlihat dengan gaya belajar zaman sekarang yang erat kaitannya dengan *digital native*, yaitu gaya belajar yang memungkinkan peserta didik dapat berinteraksi secara teratur mengunakan teknologi, fenomena ini mendorong terciptanya media pembelajaran yang membuat proses pembelajaran lebih menarik dan inovatif dalam menyampaikan materi pembelajaran serta cara penyampaiannya [1].

Seiring dengan berkembangnya dunia teknologi, pendidikan melalui media pembelajaran juga ikut terus berkembang, hal ini dikarenakan teknologi dan pendidikan adalah dua elemen yang tidak dapat dipisahkan. Gim edukatif menjadi salah satu media pembelajaran yang perkembangan dan perubahannya cukup pesat. Kehadiran media pembelajaran sangat berdampak terhadap kelancaran proses pembelajaran yang pastinya hal tersebut dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang menarik dan inovatif seperti gim edukatif akan menstimulasi peserta didik untuk berpikir secara kreatif dan bersemangat dalam proses pembelajaran, serta lebih memahami materi pembelajaran yang disampaikan dalam pembelajaran di kelas [2].

Tujuan dibuatnya gim secara umum adalah sebagai alat hiburan untuk penggunanya. Ini juga menjadi salah satu aspek pendorong tingkat perkembangan perusahaan gim. Menurut ESA (*Entertainment Software Association*), di Amerika Serikat terdapat 150 juta orang lebih yang menjadi pengguna gim. Dari analisis data tersebut sebanyak 63% memainkan gim selama 3 jam dalam seminggu. Selanjutnya, pengguna yang memiliki perangkat untuk bermain gim di rumah sebanyak 65%. Menurut laporan tersebut dapat diambil kesimpulan bahwa ketertarikan dan semangat masyarakat akan gim cukup besar.

Dilihat dari potensi penggunaan gim yang cukup tinggi, gim mulai dioptimalkan dengan menyediakan konten edukasi didalamnya sehingga diperbarui dengan versi yang terbaru yaitu "*Serious Game*". Menurut Garris dan Ahlers, *serious game* merupakan versi gim yang mempunyai elemen hiburan dan difokuskan sebagai latihan atau media pembelajaran, alat untuk memaksimalkan pengetahuan, serta sebagai media yang mendidik perilaku dan sikap dari pemain. Pada bidang pendidikan saat ini implementasi dari konsep *serious game* menjadi salah satu riset yang menarik bagi para peneliti terutama pada gim edukasi [3].

Massachussets Insitute of Technology (MIT) sukses membuktikan melalui proyek gim yang dinamai "Scratch", bahwa gim tersebut sangat bermanfaat untuk memaksimalkan logika dan pengetahuan pengguna terhadap penyelesaian suatu masalah. Salah satu keunggulan gim edukatif yang signifikan jika dikomparasikan dengan metode pembelajaran konvensional adalah tersedianya animasi yang dapat meningkatkan memori, hal ini memungkinkan para pengguna dapat mengingat materi pelajaran dalam rentang waktu yang panjang [4].

Salah satu pemanfaatan gim edukatif yang dapat diterapkan di Indonesia khususnya Aceh adalah gim edukatif dalam bentuk bencana. Aceh merupakan salah satu provinsi yang rentan terhadap segala bentuk bencana terutama gempa dan tsunami. Hal tersebut disebabkan karena Aceh memiliki sejarah kejadian bencana terbesar yaitu tsunami. Tidak dapat dipungkiri bahwa pada saat itu edukasi terhadap bencana dalam bentuk apapun sangatlah minim.

Namun, saat ini edukasi terhadap bencana khususnya tsunami pun mulai di adaptasi pada materi pelajaran di lembaga pendidikan formal yaitu sekolah, materi tersebut diajarkan didalam mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dan Sejarah, untuk siswa/siswi kelas 5 Sekolah Dasar (SD) tetapi cara belajar yang digunakan dalam pembelajaran sejarah selama ini membuat siswa-siswi merasa jenuh karena kompleksitas materi yang cukup beragam, rumit, dan cenderung membosankan.

Berdasarkan masalah yang sudah dideskripsikan di atas, maka diperlukan suatu media yang memudahkan pendidik dalam menyajikan materi pembelajaran serta dapat menarik perhatian siswa/siswi mempelajari mitigasi bencana dalam bentuk media pembelajaran gim edukatif. Gim ini juga dapat menjadi media alternatif bagi siswa untuk mempelajari bagaimana yang disebut dengan mitigasi bencana. Tentunya dengan menyediakan banyak opsi pembelajaran membuat gim ini dapat dimainkan oleh semua kalangan, lengkap dengan metode pembelajaran yang berbeda-beda.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran gim edukatif E-Nami selama proses pembelajaran di sekolah?
2. Apakah gim ini efektif setelah dianalisis persepsi siswa untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di ruang kelas?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis persepsi penggunaan media pembelajaran gim edukatif E-Nami dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai edukasi tsunami.
2. Untuk menganalisis keefektifan media pembelajaran gim edukatif E-Nami berdasarkan persepsi siswa.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi manfaat bagi semua kalangan, adapun manfaat yang akan diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini dapat memberi manfaat bagi Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi sebagai inovasi temuan baru yang dapat dijadikan acuan pengembangan suatu perangkat lunak tahap selanjutnya bagi mahasiswa yang membutuhkan.

2. Gim ini setidaknya pernah diunduh dan dimainkan sekali oleh anak-anak yang berada di daerah rawan tsunami, khususnya di Aceh. Dengan begitu fundamental tentang mitigasi bencana tsunami pun setidaknya dapat dikenali dan dipahami oleh anak-anak tersebut.
3. Dengan meneliti persepsi siswa, pengembangan *UI/UX* pada media pembelajaran gim edukatif E-Nami kedepannya dapat dioptimalkan agar lebih efektif dan menarik untuk digunakan.

E. Batasan Penelitian

Dalam penelitian ini terdapat beberapa batasan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Objek penelitian terbatas.
2. Gim belum tersedia di-*market* seperti *Play Store* dan *App Store.*
3. Gim masih memiliki *bug* (kecacatan program).
4. Beberapa ilustrasi pada gim diantaranya masih menggunakan *asset* dari situs penyedia ilustrasi *freepik.*
5. Objek penelitian dibatasi hanya untuk siswa kelas 5 SD.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Gim Edukatif

Seiring dengan berkembangnya teknologi yang ada, terdapat beberapa cara untuk mendapatkan edukasi, salah satunya yaitu melalui gim. Kata *Game* berasal dari bahasa inggris yang memiliki terjemahan "Permainan/Gim". Permainan yang dimaksud mengacu pada konsep "kelincahan intelektual" (*intellectual playbility*). Gim juga dapat dimaknai sebagai tempat pengambilan tindakan dan keputusan bagi pemainnya. Terdapat misi dan tujuan yang harus diraih pemain. Pada tahapan tertentu, kelincahan intelektual menjadi tolak ukur sejauh mana gim tersebut menarik untuk dimainkan secara optimal [5].

Beberapa defenisi gim menurut para ahli:

1. Menurut Agustinus Nilman dalam karya bukunya pemograman animasi dan gim profesional, gim merupakan permainan komputer yang menggunakan sistem atau proyeksi grafis melalui animasi. Dimana untuk memahami salah satunya pengguna harus memahami keduanya, karena gim dan animasi saling berhubungan.
2. Menurut Clack C. Abt, gim merupakan sebuah aktivitas yang melibatkan tindakan pengguna, yang ditujukan untuk mencapai target dengan dibatasi oleh peraturan.
3. Menurut Greg Costikyan, gim merupakan sebuah bentuk karya seni, dimana pemain dapat membuat keputusan untuk mencoba mengelola fitur atau objek-objek dalam sebuah permainan.

Dari berbagai pengertian baik secara bahasa maupun teori dari para ahli yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa pengertian gim merupakan suatu cara untuk menghibur pengguna dengan melakukan suatu kegiatan menggunakan kepintaran atau kecerdasan fikiran, menyusun strategi, dan menyelesaikan konflik yang direkayasa untuk memberikan keseruan dalam bermain [6].

Menurut Andang, gim edukasi memiliki definsisi sebagai suatu aktivitas yang sangat menghibur dan termasuk sebagai sarana pendidikan atau metode yang bersifat mendidik.

Pendapat lain dari Chamberland, Lavoie et Marquis menyatakan bahwa "*Un jeu éducatif se définit comme suit: « Interaction des apprenants dans une activité à caractère artificiel, où ils sont soumis à des règles et dirigés vers l'atteinte d'un but*". Definisi permainan edukatif dari pendapat tersebut yaitu "Peserta didik mengikuti aturan dan berinteraksi dengan aktivitas buatan yang diarahkan untuk mencapai tujuan mereka.

Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gim edukasi (*game-based learning*) merupakan aktivitas belajar yang menerapkan permainan sebagai sarana inti untuk mencapai target pembelajaran [7].

B. Media Pembelajaran

Media pada dasarnya adalah salah satu elemen sistem pembelajaran. Sebagai elemen, media merupakan bagian integral dan harus sinkron dengan tahapan pembelajaran pada umumnya. Puncak dari pemilihan media adalah penggunaan media tersebut pada aktivitas pembelajaran, sehingga peserta didik mampu berinteraksi dengan media yang dipilih.

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* dan secara harfiah memiliki arti pengantar atau perantara. Media merupakan alat yang dapat menyampaikan informasi pengajaran kepada khalayak umum [8]. Konsep media dalam aktivitas belajar mengajar sering didefinisikan sebagai sarana fotografi, grafis, atau elektronik untuk menangkap, mengolah, serta mengatur kembali informasi visual dan verbal [9].

Menurut Yusufhadi Miarso, media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk mengirim informasi, menstimulasi pikiran, perhatian, emosi, dan kemauan peserta didik, sehingga memungkinkan terjadinya aktivitas belajar yang bertujuan, terencana, dan terkontrol [8].

Menurut Musfiqon, agar target pembelajaran tercapai, media pembelajaran sangat dibutuhkan sebagai alat penunjang proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berbentuk sarana fisik dan non fisik diartikan sebagai alat yang diaplikasikan guru untuk menerangkan materi kepada peserta didik agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Sehingga isi pembelajaran dapat dicerna oleh semua siswa secara utuh dan mendorong mereka untuk belajar lebih banyak.

Menurut Sanaky, media pembelajaran yang digunakan dengan baik saat aktivitas pembelajaran akan membentuk sarana pendukung yang lebih efektif dan efisien dalam meraih target pembelajaran. Media pembelajaran juga berpengaruh dalam memaksimalkan motivasi belajar peserta didik. Manfaat media pembelajaran antara lain:

1) Dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan dapat memotivasi peserta didik untuk belajar.

2) Dapat memperjelas materi pembelajaran, sehingga mempermudah peserta didik dalam memahami serta menguasai materi dan tujuan pembelajaran.

3) Dengan menggunakan media pembelajaran, aktivitas pembelajaran menjadi lebih beragam. Materi tidak hanya dikomunikasikan secara lisan, agar peserta didik tidak cepat bosan dan pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien.

4) Peserta didik memperhatikan bahan yang diberikan oleh guru, dan lebih terlibat dalam banyak kegiatan pembelajaran seperti mengamati, mendemonstrasikan serta melaksanakan. Fitur media pembelajaran menawarkan kelas pengalaman sehingga dapat mendorong keterlibatan siswa dalam pembelajaran [10].

Berdasarkan pernyataan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana atau alat yang dapat menyampaikan informasi pengajaran terhadap khalayak umum.

C. Hasil Belajar

Menurut Sudjana, hasil belajar adalah keterampilan yang dimiliki siswa setelah memperoleh pengalaman belajar. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu keterampilan atau kapabilitas yang diperoleh siswa setelah siswa tersebut mengalami kegiatan belajar [11]. Hamalik menyebutkan bahwa hasil belajar merupakan saat terjadinya perubahan perilaku pada seseorang yang dapat diukur dan dikaji melalui sisi pengetahuan, tingkah laku dan kemahiran. Transformasi tersebut ditandai dengan terjadinya pengoptimalan dan peningkatan yang lebih baik dari sebelumnya [12].

Berdasarkan paparan para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu keberhasilan penguasaan pengetahuan atau kemampuan seseorang setelah memperoleh pengalaman belajar yang umumnya ditampilkan dalam bentuk nilai dan hasil belajar yang mengacu pada prestasi belajar [13].

D. Edukasi Tsunami

1. Tsunami

Dalam UU Nomor 24 Tahun 2007 tentang penanggulangan kebencanaan, secara bahasa kata tsunami berasal dari Jepang yang terdiri dari dua kata yaitu "Tsu" yang berarti pantai atau lautan dan "Nami" yang berarti gelombang atau ombak. Sehingga tsunami merupakan serangkaian gelombang ombak laut raksasa yang muncul akibat pergeseran di dasar laut yang disebabkan oleh gempa bumi. Kata tsunami sendiri digunakan untuk sebuah gelombang pasang raksasa yang mengehempas pelabuhan.

Pada laut lepas misalnya terjadi gelombang pasang yang hanya sebesar 8 meter. Namun, ketika memasuki daerah pelabuhan atau pantai yang menyempit gelombang pasang tsunami dapat sangat besar dengan mencapai ketinggian 30 meter. Tsunami dapat terjadi apabila terdapat gempa bumi yang berada di dasar laut dengan gerakan vertikal yang sangat besar, akan tetapi tsunami juga dapat terjadi akibat letusan gunung merapi aktif dibawah laut atau longsoran besar di bawah laut [14].

2. Mitigasi

Menurut Naryanto, mitigasi merupakan serangkaian usaha untuk meminimalisir risiko bencana, baik melalui pembangunan fisik, penyadaran, maupun pengoptimalan kapasitas dalam menghadapi ancaman bencana. Upaya mitigasi yang berupa edukasi, petunjuk, serta persiapan yang berkelanjutan sangat dibutuhkan untuk mengurangi risiko bencana, terutama di daerah yang rentan terhadap bencana [15].

Terdapat dua jenis mitigasi bencana, yaitu mitigasi struktural dan non-struktural. Mitigasi struktural merupakan usaha dalam mengurangi dampak dari bencana melalui pembangunan infrastruktur fisik dan pendekatan teknis. Mitigasi non-struktural di sisi lain adalah upaya untuk meminimalisir dampak bencana dengan menetapkan kebijakan, peraturan, serta memperkuat kapasitas masyarakat [16].

3. Pendidikan Kebencanaan

Pendidikan kebencanaan merupakan salah satu usaha dalam menyampaikan edukasi tentang kesadaran bencana dalam masyarakat. Sekolah memiliki peran krusial dalam meningkatkan edukasi kebencanaan, dengan begitu salah satu usaha yang dapat diterapkan adalah memfasilitasi sekolah yang siap siaga dalam menghadapi bencana alam [17].

Dari perspektif pemahaman umum, edukasi kebencanaan di sekolah dapat berperan sebagai fasilitator dalam masyarakat yang bertanggung jawab untuk menyampaikan informasi-informasi dalam memprediksi serta menangani bencana. Pendidikan umum di sekolah tidak hanya terbatas pada pengembangan kapasitas, persepsi risiko, dan kesadaran, tetapi juga mempunyai sikap kesiapsiagaan.

Kesiapsiagaan adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk memprediksi suatu bencana melalui pengorganisasian dan prosedur yang tepat dan efisen. Menurut BNPB (2018), ada enam upaya penting untuk kesiapsiagaan yaitu:

1) Memahami bahaya di sekitar.

2) Memahami sistem peringatan dini, mengetahui rute evakuasi, dan rencana pengungsian.

3) Memiliki kemampuan mengevaluasi situasi secara cepat dan mengambil inisiatif tindakan untuk melindungi diri.

4) Memiliki rencana antisipasi bencana untuk keluarga dan mempraktikkan rencana tersebut dengan latihan.

5) Mengurangi dampak bahaya melalui latihan mitigasi.

6) Melibatkan diri dengan berpartisipasi dalam latihan [15].

E. Penelitian Terdahulu

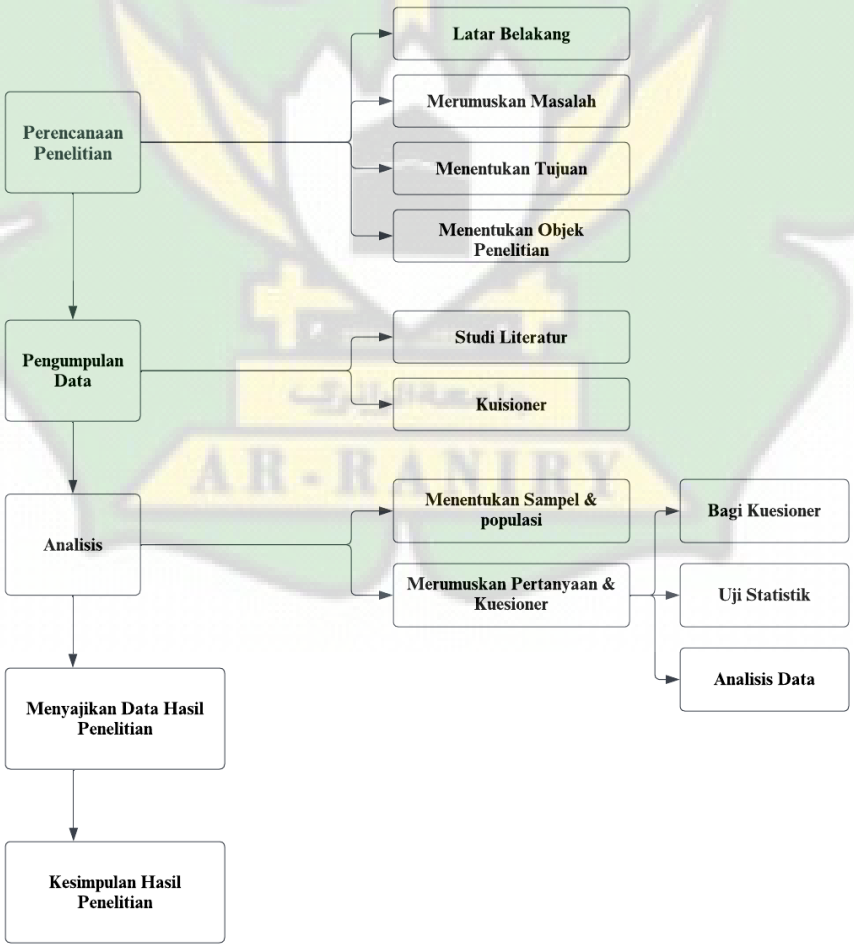
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian	Penulis/Penerbit	Hasil Penelitian
1	Gim Edukasi Siaga Tsunami (GESIT) Berbasis Android	Prabowo, Deni Agung	Gim yang dibangun sudah sesuai harapan, gim ini membantu masyarakat untuk mengenali tanda-tanda tsunami serta prosedur-prosedur untuk dapat bertahan hidup [15].
2	Rancang Bangun Game Edukasi Tanggap Bencana Gempa dan Tsunami	Indra Ch. Opi, Sherwin R.U.A Sompie	Game edukasi tanggap bencana gempa dan tsunami ini adalah game edukasi berbasis android yang dirancang menarik untuk dimainkan [22].
3	Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA	Rianingtias, Okta	Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa gim edukasi berbasis biologi sangat menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran materi biologi bernuansa motivasi siswa kelas XI di SMA/MA [20].
4	Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media E-Learning Schoology pada Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian secara Daring di SMA 9 Tunas Bangsa Banda Aceh	Ara, Nikite Jasani	Hasil survey persepsi siswa saat menggunakan Media *E-Learning Schoology* untuk pembelajaran dan pelaksanaan ujian *online* di SMAN 9 Tuna Bangsa Banda Aceh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *online* cukup efektif [18].
5	Pengembangan Multimedia Game Edukasi IPA Lapisan Bumi untuk MTs	Sulthoni, Wahyu Candra Setyawan Ulfa, Saida	Oleh karena itu, game edukasi ini dapat digunakan dalam pembelajaran kurikulum 2013 dan membuat suasana belajar menjadi menarik [1].

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Metode penelitian dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan kuisioner atau angket untuk memperoleh data. Penelitian ditujukan kepada siswa SD Negeri 27 yang merupakan target populasi pada penelitian ini. Data yang digunakan untuk penelitian ini yaitu berupa data primer. Adapun tahapan dalam pelaksaan perancangan dalam penelitian ini sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Tahapan Penelitian [18]

B. Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 27 Banda Aceh pada kelas 5 semester genap tahun ajaran 2022/2023.

Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Timeline																					
		Desember		Januari		Februari		Maret		April		Mei				Juni				Juli			
		1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menemukan permasalahan																						
2	Menentukan ide topik permasalahan																						
3	Mengajukan judul kepada dosen pembimbing																						
4	Menyusun Proposal																						
5	Mengajukan Proposal																						
6	Seminar Proposal																						
7	Revisi																						
8	Pembagian Angket																						
9	Pengumpulan Data																						
10	Menyusun Skripsi																						
11	Sidang Skripsi																						

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Adapun yang dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 27 Banda Aceh tahun ajaran 2022/2023.

2. Sampel

Dalam penelitian ini, sampel yang digunakan adalah *non probability sampling* dengan teknik *purposive sampling* untuk menentukan sampel penelitian. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling* bertujuan agar hasil penelitian berupa persepsi siswa terhadap media ini menjadi lebih akurat. Sampel ditujukan kepada siswa yang dapat membaca dan aktif dalam bermain gim android, dikarenakan siswa dengan spesifikasi tersebut sudah mulai memahami elemen- elemen yang terdapat dalam gim ini. Berikut ini merupakan jabaran ukuran sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini:

Tabel 3. 2 Tabel Isaac dan Michael [19]

N	**S**		
	1%	**5%**	**10%**
10	10	10	10
15	15	15	15
20	19	19	19
25	24	23	23
30	29	28	27
35	33	32	31
40	38	36	35
45	42	40	39
50	**47**	**44**	**42**

Agar lebih akurat, pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

$$s = \frac{\lambda^2 . N . P . Q}{\mathrm{d}^2 (N - 1) + \lambda^2 . PQ}$$

Keterangan:

s	: Jumlah sampel
N	: Jumlah populasi
λ2	: Chi kuadrat (tergantung derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk derajat kebebasan 1 dan kesalahan 5% harga chi kuadrat = 3,841)
d	: Perbedaan antara sampel yang diharapkan dengan terjadi perbedaan (1%, 5%, dan 10%)
P	: Peluang benar (0,5)
Q	: Peluang salah (0,5)

Pada penelitian ini didapatkan populasi sebanyak 50 siswa yang berada di bangku kelas 5 SD Negeri 27 Banda Aceh, dan ditentukan batas toleransi kesalahan sebesar 5% serta nilai d = 0,0025. Maka dapat ditentukan jumlah sampel penelitian sebagai berikut:

$$s = \frac{3{,}841 \text{ x } 50 \text{ x } 0{,}5 \text{ x } 0{,}5}{0{,}0025^2 (50 - 1) + 3{,}841 \text{ x } 0{,}5 \text{ x } 0{,}5}$$

$$= \frac{48{,}01}{1{,}08}$$

$$= 44{,}34$$

= **44 Sampel (pembulatan)**

Berdasarkan perhitungan di atas, maka dapat ditentukan sampel pada penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas 5 SD Negeri 27 Banda Aceh yang berjumlah 44 siswa.

D. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian dibutuhkan sebagai sarana bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen penelitian sebelumnya divalidasi dan dikonsultasikan terlebih dahulu dengan ahli bahasa dan dosen pembimbing, kemudian hasil validasi tersebut baru dapat diaplikasikan ke penelitian. Pada penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru yang mengajar pelajaran terkait bencana untuk mengkonfirmasi sejauh mana pengetahuan siswa terhadap bencana tsunami, serta memvalidasi jumlah siswa yang hadir.

2. Angket

Angket yang digunakan yaitu berupa pernyataan yang disertai dengan alternatif jawaban yang dapat dipilih oleh responden dan diukur menggunakan skala likert. Penulis juga mendesain angket agar nyaman untuk digunakan oleh peserta didik. Pengukuran skala likert yang digunakan diberi nilai yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 3 Pengukuran Skala Likert [20]

Jawaban	Nilai
Sangat Baik (SB)	4
Baik (B)	3
Kurang (K)	2
Sangat Kurang (SK)	1

3. Dokumentasi

Dokumentasi dikumpulkan dalam bentuk foto, arsip, buku, tulisan, dokumen, angka, dan gambar yang dapat mendukung penelitian.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik deskriptif kuantitatif. Analisis data deskriptif ini bertujuan untuk mengidentifikasi bagaimana persepsi siswa kelas 5 SDN 27 Banda Aceh terhadap media pembelajaran gim edukatif E-Nami. Dalam penelitian ini penulis juga menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package For Social Sciences*) dan *Microsoft Excel* untuk mengolah data responden.

F. Alat dan Bahan Penelitian

Pada penelitian ini menggunakan alat dan bahan yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. 4 Alat dan Bahan Penelitian

No	Perangkat	Alat dan Bahan
1	Perangkat Keras (Hardware)	- Laptop: ASUS ROG STRIX G513IC - *Smartphone* (Android): POCO X3 NFC, Xiaomi Redmi 4X - Proyektor
2	Perangkat Lunak (Software)	- Sistem Operasi: *Windows 11 Home* - Situs: *Google Chrome* - Aplikasi Editing: *Adobe Illustrator, Adobe Photoshop* - *Microsoft Word, Excel* - *IBM SPSS Statistics*

G. Pedoman Penulisan

Pedoman yang digunakan dalam proses penyusunan skripsi ini adalah Buku Panduan Akademik, Buku Cetak, Jurnal Nasional, dan juga Jurnal International.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Bab ini akan mendeskripsikan mengenai persoalan yang akan menjawab pertanyaan-pertanyaan dari rumusan masalah secara lengkap dan terperinci. Adapun langkah-langkah dan metode penelitian yang diterapkan sesuai seperti yang telah diuraikan pada bab sebelumnya.

B. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian ini menggunakan angket sebagai instrumen, angket pada riset ini digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data berupa persepsi siswa yang terdiri dari 4 skala pengukuran. Adapun pernyataan yang disajikan berfokus kepada bagaimana persepsi siswa mengenai keefektifan dan kepahaman pada setiap menu atau konten yang tersedia di dalam gim.

C. Deskripsi Responden Penelitian

Data yang ditampilkan pada penelitian ini diperoleh dari angket yang dibagikan kepada seluruh siswa kelas 5 SD Negeri 27 Banda Aceh. Dikarenanakan kondisi saat penelitian masih pandemi dan siswa baru selesai ujian, sampel yang hadir menjadi terbatas. Adapun yang merupakan variabel bebas pada penelitian ini yaitu media pembelajaran gim edukatif E-Nami, dan yang menjadi variabel terikat adalah persepsi siswa dalam penggunaan media pembelajaran gim edukatif tersebut.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 09 Juni 2022. Dari hasil angket yang telah disajikan dan di isi oleh siswa sebagai responden, maka data yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Jumlah Responden

Jenis Kelamin	Jumlah Responden
Laki-laki	19 Responden
Perempuan	25 Responden
Total	44 Responden

D. Analisis Data

Analisis data dimaksudkan untuk mengetahui bagaimana detail persepsi siswa terhadap media pembelajaran gim edukatif E-Nami yang bersumber pada distribusi frekuensi berupa jawaban dan saran dari responden atas seluruh pernyataan yang terdapat pada angket. Berikut merupakan kategori persentase berdasarkan analisa kelas interval:

Tabel 4. 2 Kategori Persentase

Sangat Baik (SB)	Lebih dari 82%
Baik (B)	64%-81%
Kurang (K)	45%-63%
Sangat Kurang (SK)	Kurang dari 44%

Item-item pernyataan dalam angket tersebut secara keseluruhan akan disajikan dalam bentuk tabel deskripsi frekuensi di bawah ini:

Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi

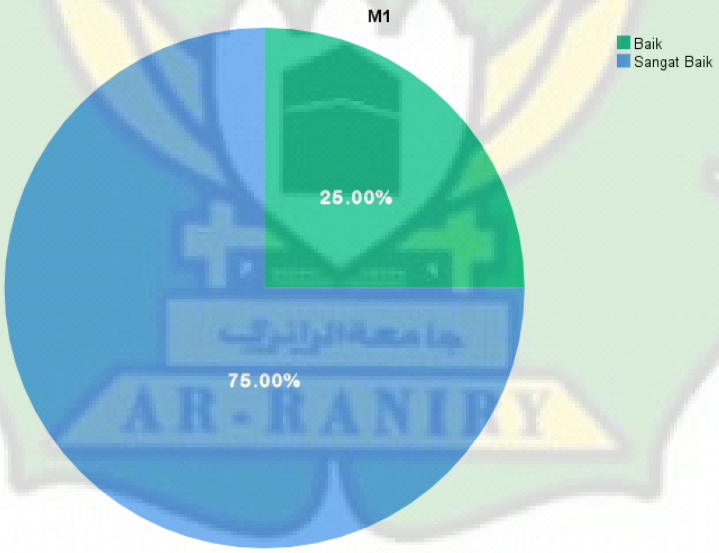
No	*Item* Pernyataan	Sangat Baik (4)		Baik (3)		Kurang (2)		Sangat Kurang (1)		N	Skor	Kategori
		F	%	F	%	F	%	F	%			
	Menu (M)											
1	M1	33	75.0	11	25.0	-	-	-	-	44	165	Sangat Baik
2	M2	18	40.9	18	40.9	8	18.2	-	-	44	142	Baik
3	M3	28	63.6	16	36.4	-	-	-	-	44	160	Sangat Baik
4	M4	19	43.2	25	56.8	-	-	-	-	44	151	Sangat Baik
5	M5	29	65.9	15	34.1	-	-	-	-	44	161	Sangat Baik
	Belajar (B)											
6	B1	25	56.8	19	43.2	-	-	-	-	44	157	Sangat Baik
7	B2	24	54.5	20	45.5	-	-	-	-	44	156	Sangat Baik
8	B3	26	59.1	18	40.9	-	-	-	-	44	158	Sangat Baik
9	B4	28	63.6	16	36.4	-	-	-	-	44	160	Sangat Baik
10	B5	26	59.1	18	40.9	-	-	-	-	44	158	Sangat Baik
	Animasi (A)											
11	A1	27	61.4	17	38.6	-	-	-	-	44	159	Sangat Baik
12	A2	31	70.5	13	29.5	-	-	-	-	44	163	Sangat Baik
13	A3	26	59.1	18	40.9	-	-	-	-	44	158	Sangat Baik
14	A4	27	61.4	17	38.6	-	-	-	-	44	159	Sangat Baik
	Game (G)											
15	G1	25	56.8	19	43.2	-	-	-	-	44	157	Sangat Baik
16	G2	33	75.0	11	25.0	-	-	-	-	44	165	Sangat Baik
17	G3	27	61.4	17	38.6	-	-	-	-	44	159	Sangat Baik
18	G4	32	72.7	12	27.3	-	-	-	-	44	164	Sangat Baik
19	G5	24	54.5	18	40.9	2	4.5	-	-	44	154	Sangat Baik
20	G6	28	63.6	16	36.4	-	-	-	-	44	160	Sangat Baik
Total Skor											**3174**	
Rata-Rata Skor											**158,7**	**Sangat Baik**

Berdasarkan tabel di atas, maka tanggapan responden terhadap *item-item* pernyataan dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (M1) "Halaman **Main Menu** mudah dipahami" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (75,0%) dengan skor 165. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman main menu mudah dipahami.

Tabel 4. 4 *Item* (M1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	11	25.0	25.0	25.0
	Sangat Baik	33	75.0	75.0	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

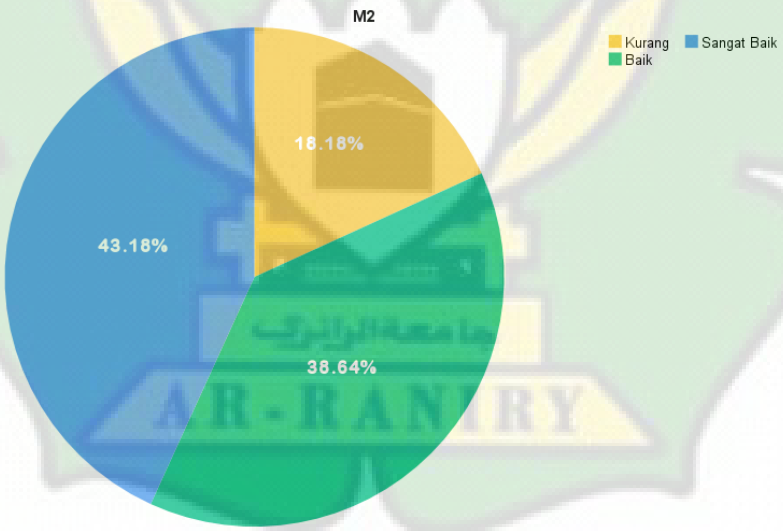


Gambar 4. 1 Diagram *Item* (M1)

2. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (M2) "Halaman **Main Menu** memiliki tampilan yang menarik (warna, gambar, tombol)" sebagian responden menjawab Sangat Baik dan Baik (40,9%) dengan skor 142. Kondisi ini tergolong dalam kategori Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman main menu memiliki tampilan yang menarik (warna, gambar, tombol).

Tabel 4. 5 *Item* (M2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	8	18.2	18.2	18.2
	Baik	17	38.6	38.6	56.8
	Sangat Baik	19	43.2	43.2	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

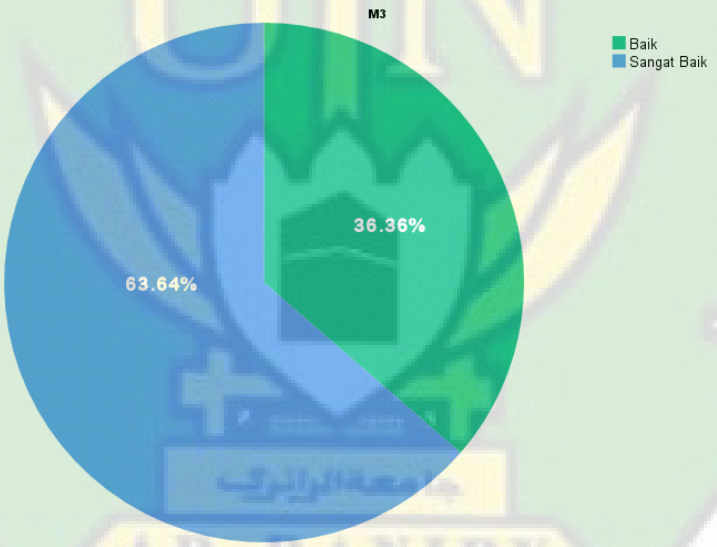


Gambar 4. 2 Diagram *Item* (M2)

3. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (M3) "Halaman **Main Menu** memiliki struktur tombol-tombol sudah tepat dan jelas" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (63.6%) dengan skor 160. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman main menu memiliki struktur tombol-tombol sudah tepat dan jelas.

Tabel 4. 6 *Item* (M3)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	16	36.4	36.4	36.4
	Sangat Baik	28	63.6	63.6	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

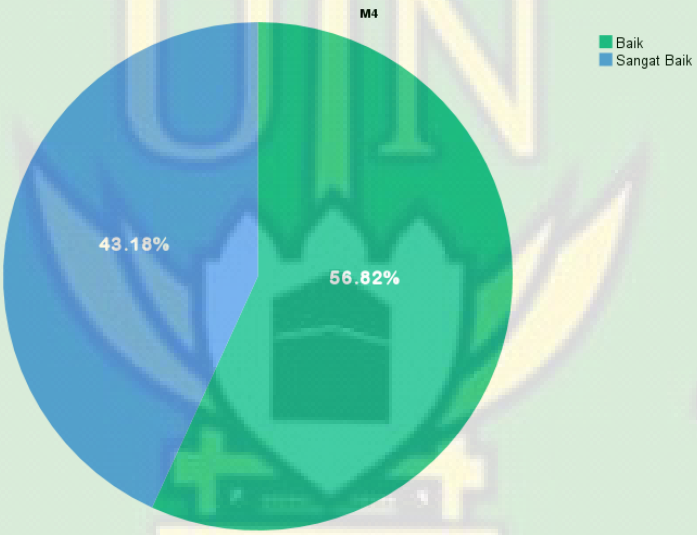


Gambar 4. 3 Diagram *Item* (M3)

4. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (M4) "Halaman **Petunjuk** mudah dipahami" sebagian besar responden menjawab Baik (56.8%) dengan skor 151. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman petunjuk mudah dipahami.

Tabel 4. 7 *Item* (M4)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	25	56.8	56.8	56.8
	Sangat Baik	19	43.2	43.2	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

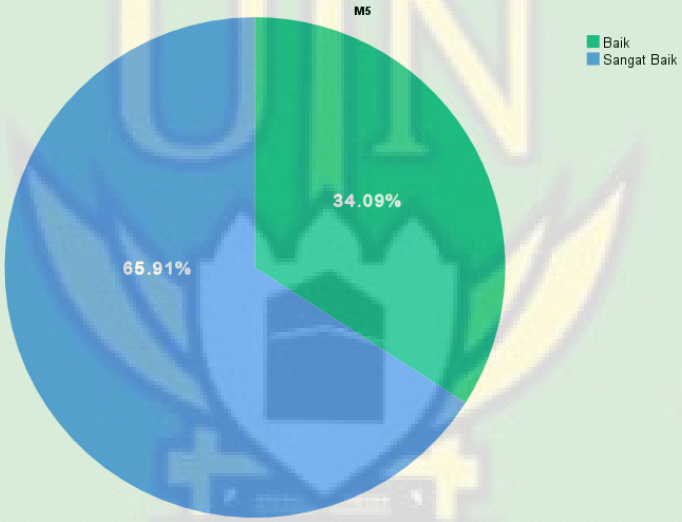


Gambar 4. 4 Diagram *Item* (M4)

5. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (M5) "Halaman **Tentang** mudah dipahami" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (65.9%) dengan skor 161. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman tentang mudah dipahami.

Tabel 4. 8 *Item* (M5)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	15	34.1	34.1	34.1
	Sangat Baik	29	65.9	65.9	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

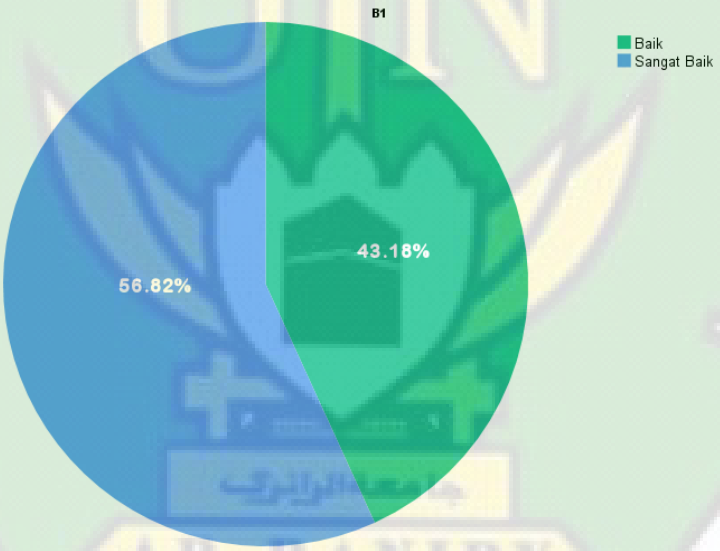


Gambar 4. 5 Diagram *Item* (M5)

6. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (B1) "Halaman-halaman pada menu **Belajar** mudah dipahami" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (56.8%) dengan skor 157. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman-halaman pada menu belajar mudah dipahami.

Tabel 4. 9 *Item* (B1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	19	43.2	43.2	43.2
	Sangat Baik	25	56.8	56.8	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

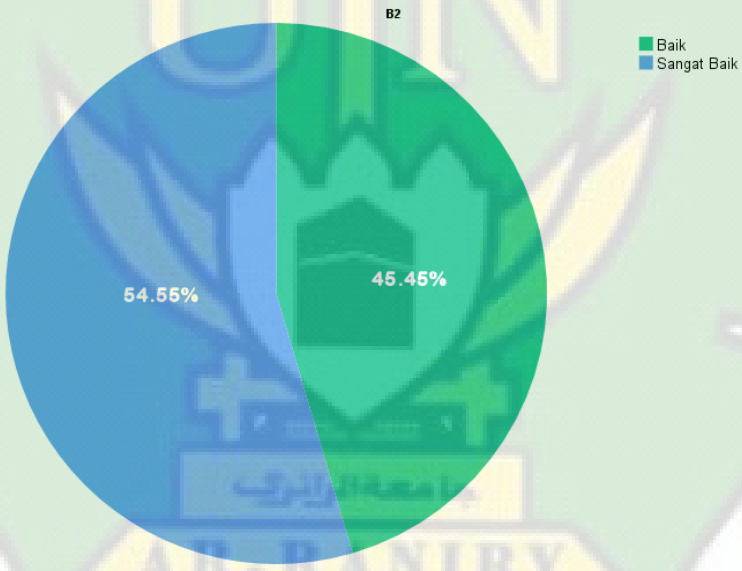


Gambar 4. 6 Diagram *Item* (B1)

7. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (B2) "Halaman **Belajar** memiliki tampilan yang menarik (warna, gambar, tombol)" sebagian responden menjawab Sangat Baik (54.5%) dengan skor 156. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman belajar memiliki tampilan yang menarik (warna, gambar, tombol).

Tabel 4. 10 *Item* (B2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	20	45.5	45.5	45.5
	Sangat Baik	24	54.5	54.5	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

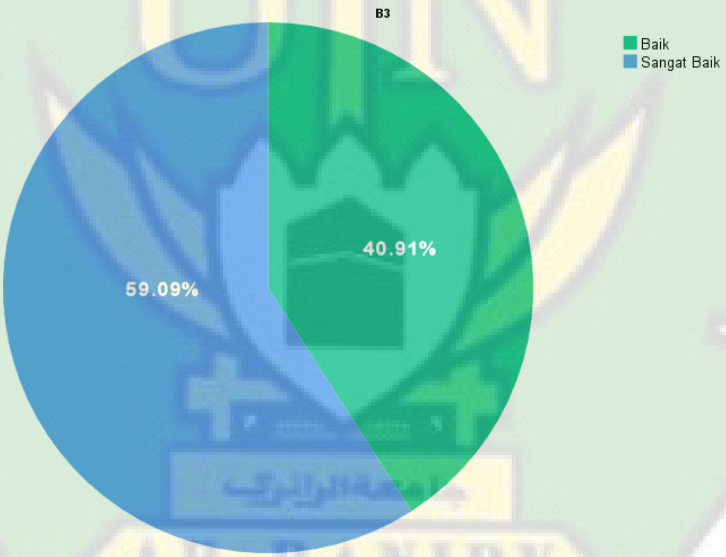


Gambar 4. 7 Diagram *Item* (B2)

8. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (B3) “Bahasa yang digunakan pada halaman **Belajar** komunikatif dan mudah dimengerti” Sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (59.1%) dengan skor 158. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman belajar memiliki bahasa yang komunikatif dan mudah dimengerti.

Tabel 4. 11 *Item* (B3)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	18	40.9	40.9	40.9
	Sangat Baik	26	59.1	59.1	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

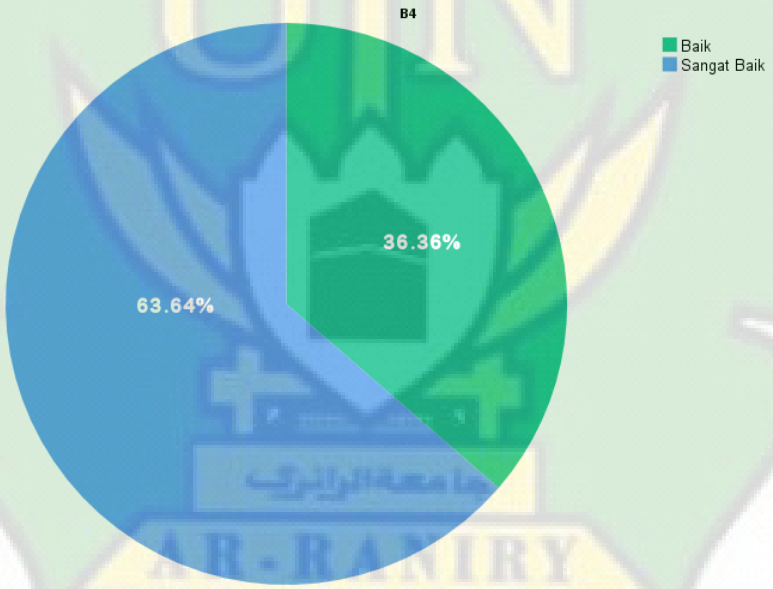


Gambar 4. 8 Diagram *Item* (B3)

9. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (B4) "Pemilihan struktur kata pada halaman **Belajar** sudah sesuai" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (63.6%) dengan skor nilai 160. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa pemilihan struktur kata pada halaman belajar sudah sesuai.

Tabel 4. 12 *Item* (B4)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	16	36.4	36.4	36.4
	Sangat Baik	28	63.6	63.6	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

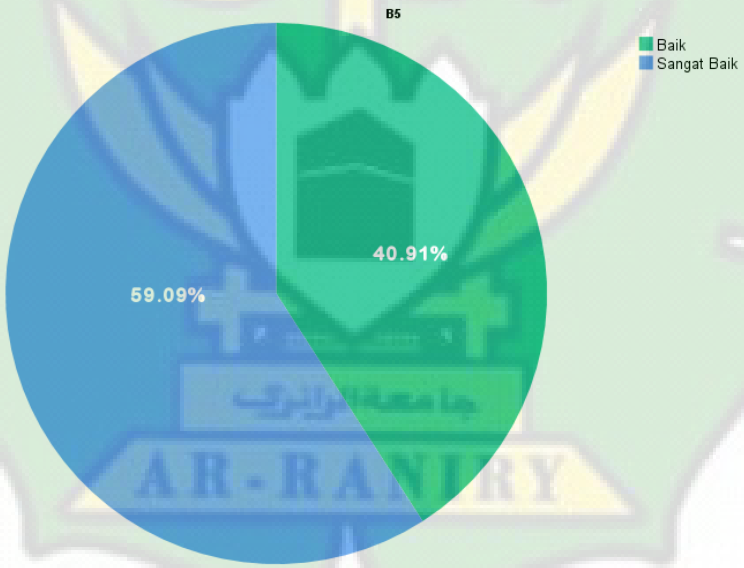


Gambar 4. 9 Diagram *Item* (B4)

10. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (B5) “Materi yang disampaikan pada halaman **Belajar** sesuai dengan kemampuan pengguna” sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (59.1%) dengan skor 158. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa materi yang disampaikan pada halaman belajar sesuai dengan kemampuan pengguna.

Tabel 4. 13 *Item* (B5)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	18	40.9	40.9	40.9
	Sangat Baik	26	59.1	59.1	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

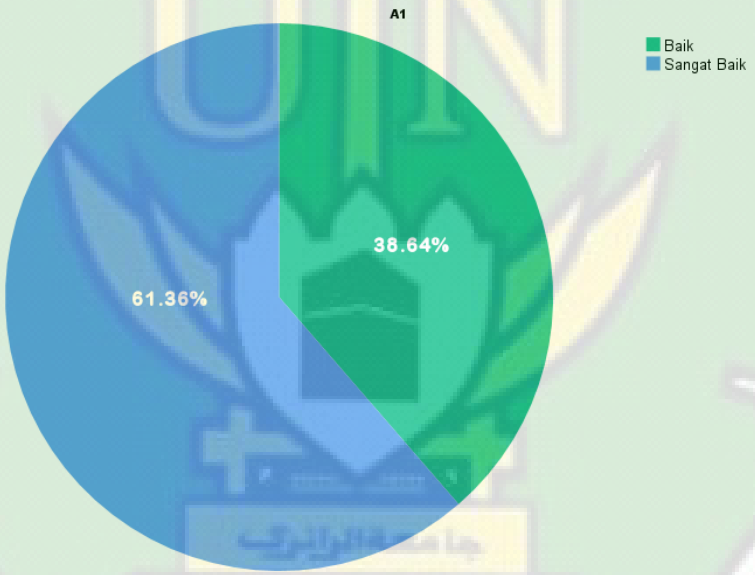


Gambar 4. 10 Diagram *Item* (B5)

11. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (A1) "Halaman **Animasi** mudah dipahami" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (61.4%) dengan skor 159. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman animasi mudah dipahami.

Tabel 4. 14 *Item* (A1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	17	38.6	38.6	38.6
	Sangat Baik	27	61.4	61.4	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

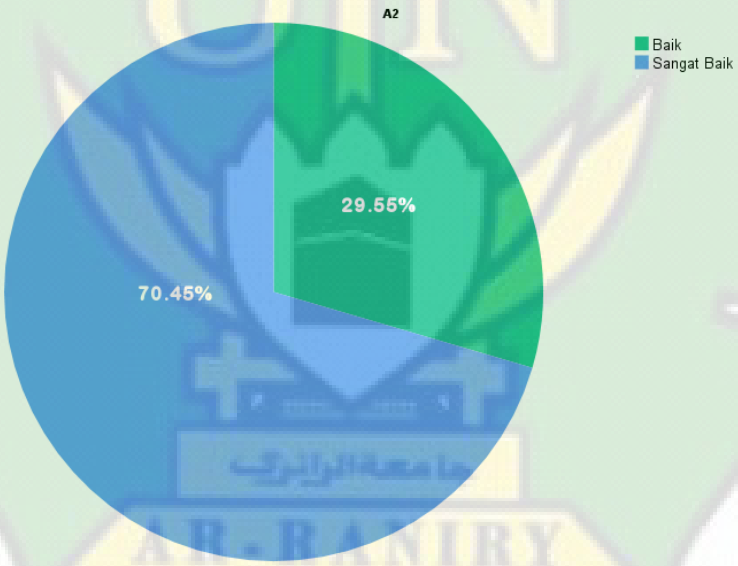


Gambar 4. 11 Diagram *Item* (A1)

12. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (A2) "Animasi yang ditampilkan pada halaman **Animasi** menarik" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (70.5%) dengan skor 163. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa animasi yang ditampilkan pada halaman animasi menarik.

Tabel 4. 15 *Item* (A2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	13	29.5	29.5	29.5
	Sangat Baik	31	70.5	70.5	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

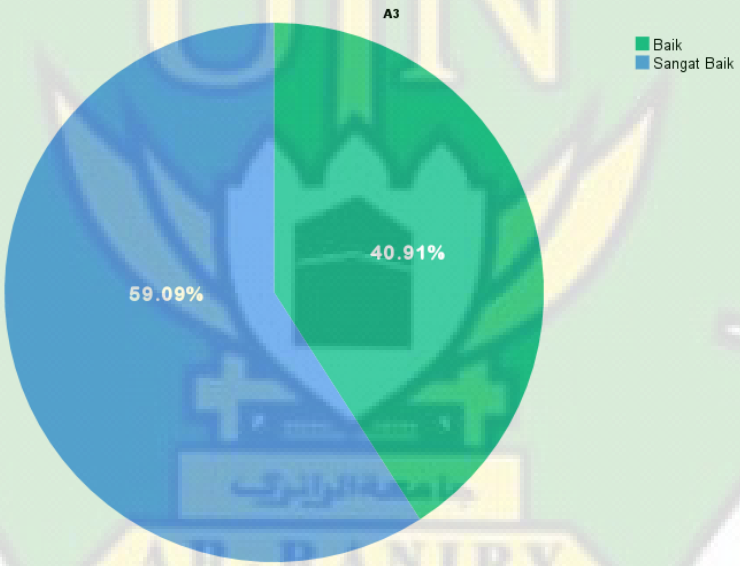


Gambar 4. 12 Diagram *Item* (A2)

13. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (A3) "Bahasa yang digunakan pada halaman **Animasi** mudah dimengerti" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (59.1%) dengan skor 158. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa bahasa yang digunakan pada halaman animasi mudah dimengerti.

Tabel 4. 16 *Item* (A3)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	18	40.9	40.9	40.9
	Sangat Baik	26	59.1	59.1	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

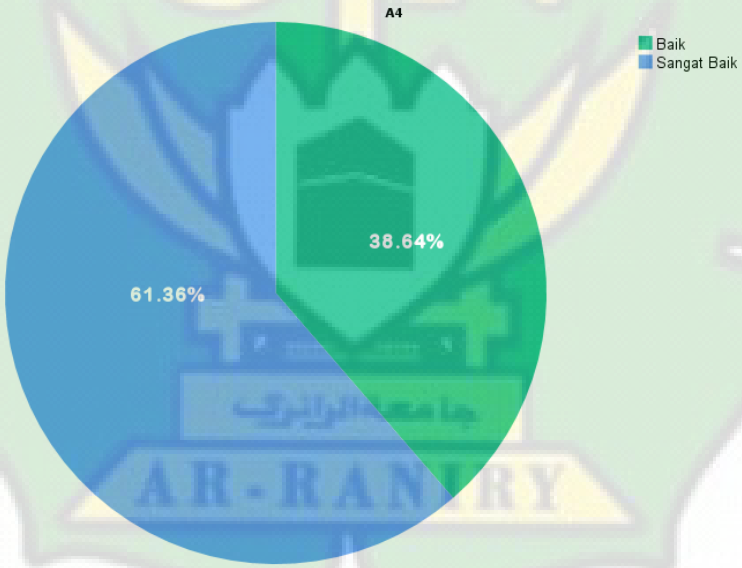


Gambar 4. 13 Diagram *Item* (A3)

14. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (A4) "Pengguna dapat menangkap dengan jelas penyampaian suara dari animasi yang terdapat pada halaman **Animasi**" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (61.4%) dengan skor 159. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa pengguna dapat menangkap dengan jelas penyampaian suara dari animasi yang terdapat pada halaman animasi.

Tabel 4. 17 *Item* (A4)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	17	38.6	38.6	38.6
	Sangat Baik	27	61.4	61.4	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

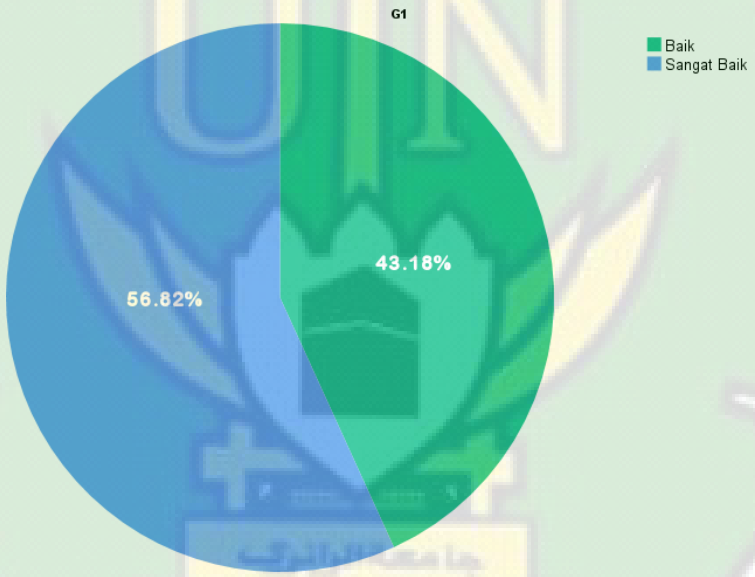


Gambar 4. 14 Diagram *Item* (A4)

15. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (G1) "Halaman **Game** mudah dipahami" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (56.8%) dengan skor 157. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman game mudah dipahami.

Tabel 4. 18 *Item* (G1)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	19	43.2	43.2	43.2
	Sangat Baik	25	56.8	56.8	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

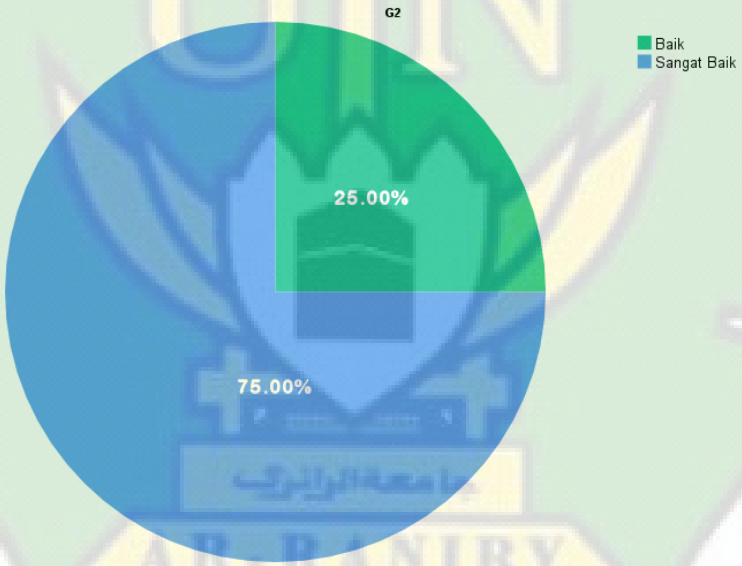


Gambar 4. 15 Diagram *Item* (G1)

16. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (G2) "Halaman **Game** memiliki tampilan yang menarik (warna, gambar, tombol)" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (75.0%) dengan skor 165. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa halaman game memiliki tampilan yang menarik (warna, gambar, tombol).

Tabel 4. 19 *Item* (G2)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	11	25.0	25.0	25.0
	Sangat Baik	33	75.0	75.0	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

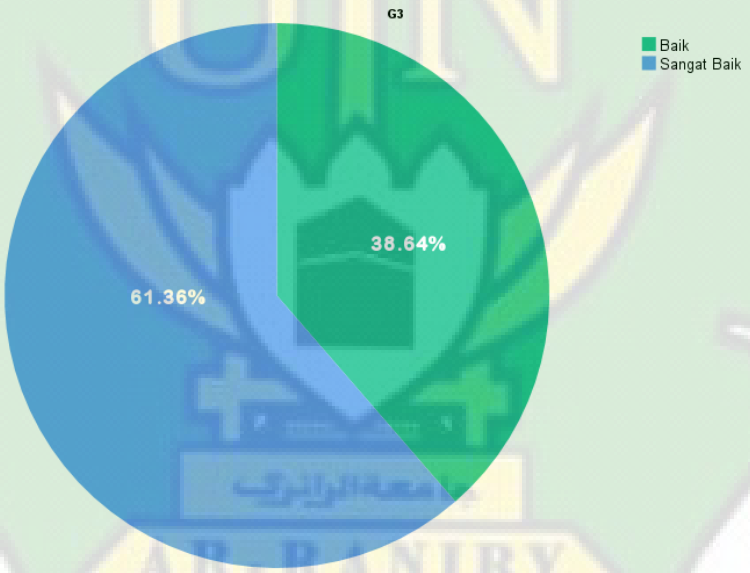


Gambar 4. 16 Diagram *Item* (G2)

17. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (G3) "Pembelajaran yang disampaikan dalam halaman **Game** mudah dipahami" sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (61.4%) dengan skor 159. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa pembelajaran yang disampaikan dalam halaman game mudah dipahami.

Tabel 4. 20 *Item* (G3)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	17	38.6	38.6	38.6
	Sangat Baik	27	61.4	61.4	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

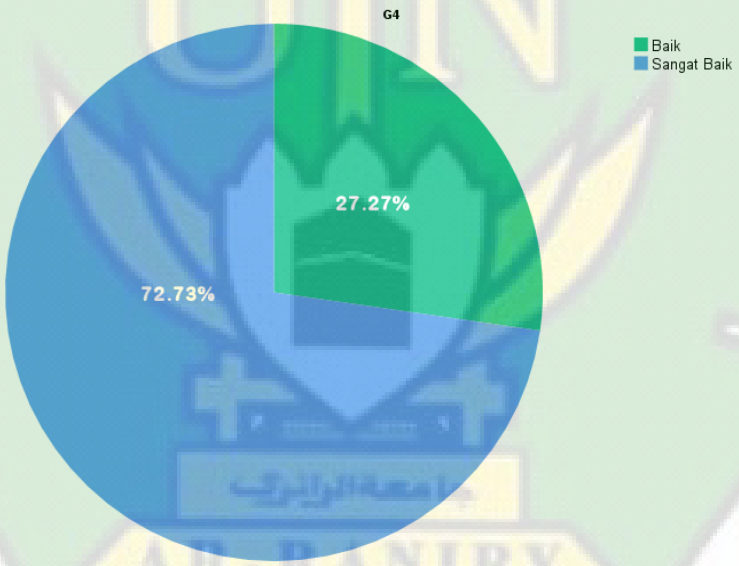


Gambar 4. 17 Diagram *Item* (G3)

18. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (G4) “Cara bermain dalam halaman **Game** mudah dipahami” sebagian besar responden menjawab Sangat Baik (72.7%) dengan skor 164. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa cara bermain dalam halaman game mudah dipahami.

Tabel 4. 21 *Item* (G4)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	12	27.3	27.3	27.3
	Sangat Baik	32	72.7	72.7	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

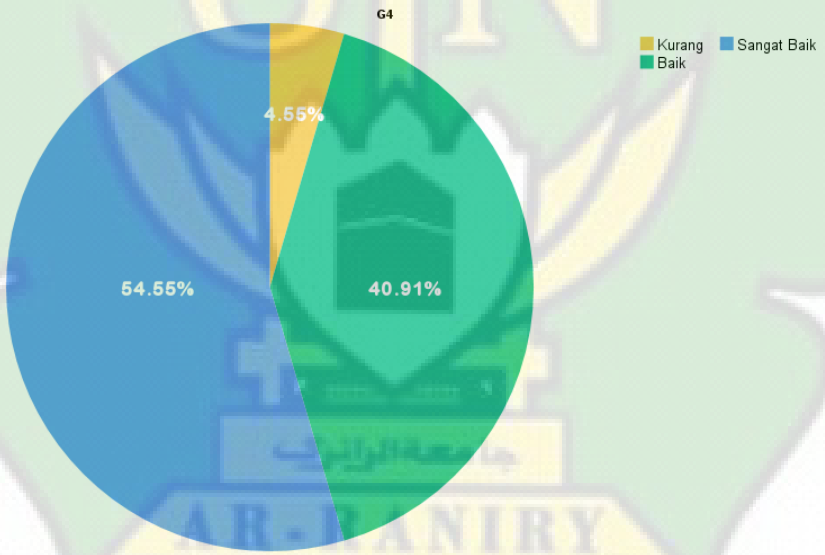


Gambar 4. 18 Diagram *Item* (G4)

19. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (G5) "Pengguna dapat mengoperasikan halaman **Game** tanpa kendala" sebagian responden menjawab Sangat Baik (54.5%) dengan skor 154. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa pengguna dapat mengoperasikan halaman game tanpa kendala.

Tabel 4. 22 *Item* (G5)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Kurang	2	4.5	4.5	4.5
	Baik	18	40.9	40.9	45.5
	Sangat Baik	24	54.5	54.5	100.0
	Total	44	100.0	100.0	

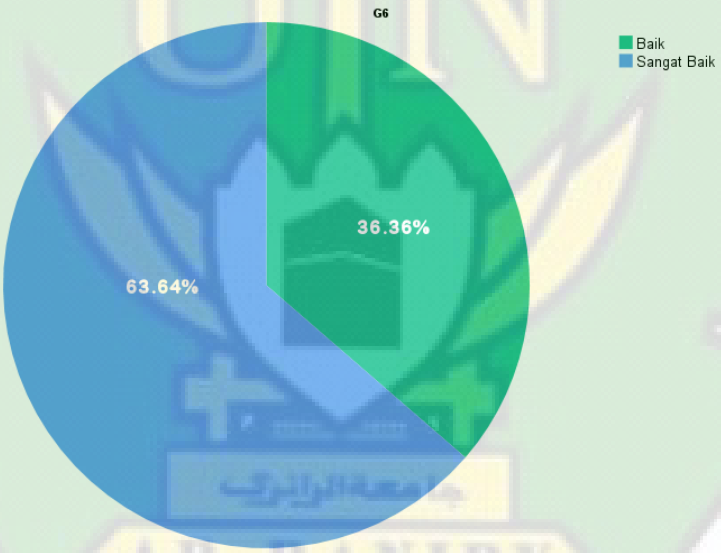


Gambar 4. 19 Diagram *Item* (G5)

20. Jawaban responden terhadap pernyataan yang terdapat pada *item* (G6) "Pengguna tertarik dalam menyelesaikan **Game**" sebagian responden menjawab Sangat Baik (63.6%) dengan skor nilai 160. Kondisi ini tergolong dalam kategori Sangat Baik. Yang artinya, menurut persepsi siswa pengguna tertarik dalam menyelesaikan game.

Tabel 4. 23 *Item* (G6)

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Baik	16	36.4	36.4	36.4
	Sangat Baik	28	63.6	63.6	100.0
	Total	44	100.0	100.0	



Gambar 4. 20 Diagram *Item* (G6)

E. Pembahasan

Persepsi merupakan suatu proses yang dimulai dari penggunaan panca indera ketika menerima suatu stimulus dan kemudian diorganisasikan dan diinterpretasikan untuk memahami apa yang sedang dirasakan [21].

Berdasarkan penelitian terdahulu, untuk mengetahui persepsi siswa terhadap media pembelajaran gim edukatif E-Nami, data terlebih dahulu diolah kemudian dianalisa menggunakan rumus persentase. Hasil analisa tersebut dapat dilihat melalui tabel dan diagram di bawah ini:

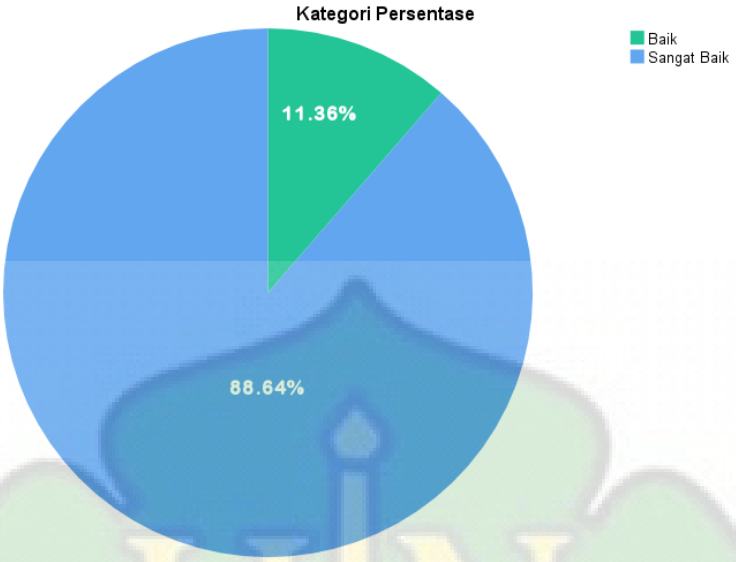
Tabel 4. 24 Hasil Persentase

Statistics

Kategori Persentase

N	Valid	44
	Missing	0
Mean		3.8864
Median		4.0000
Mode		4.00
Std. Deviation		.32104

No	Alternatif Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Sangat Baik (SB)	39	88.6%
2	Baik (B)	5	11.4%
3	Kurang (K)	-	-
4	Sangat Kurang (SK)	-	-
Total		**44**	**100%**



Gambar 4. 21 Diagram Kategori Persentase

Dari uraian data-data di atas, secara keseluruhan persepsi siswa terhadap media pembelajaran gim edukatif E-Nami termasuk dalam kategori "Sangat Baik" yang terbukti dari perolehan persentase 88% dengan skor rata-rata 158,7. Kondisi ini didukung dengan *item* (M1) dan *item* (G2) yang merupakan *item* dengan perolehan skor tertinggi yaitu 165 dengan kategori penilaian "Sangat Baik". Selanjutnya merupakan *item* dengan perolehan skor terendah yaitu *item* (M2) yang memperoleh skor 142 dengan kategori penilaian "Baik", berikut merupakan kutipan saran dari salah satu responden yang merupakan salah satu siswi kelas 5 pada SDN 27 Banda Aceh:

"Karena belum mengerti cara memainkannya, tambahkan tentang belajarnya, seperti apa yang harus di bawa saat tsunami, dan untuk animasi agar bisa diperpanjang, terima kasih". (Rizqa Zaiyana)

Hasil temuan tersebut sesuai dengan penelitian Prabowo yang menunjukkan

bahwa media pembelajaran gim edukasi tsunami sudah sesuai harapan, gim ini membantu masyarakat untuk mengenali tanda- tanda tsunami serta prosedur-prosedur untuk dapat bertahan hidup [15].

Kondisi tersebut juga sesuai dengan hasil penelitian Indra dan Sherwin yang berpendapat bahwa gim edukasi tanggap bencana gempa dan tsunami adalah gim edukasi berbasis android yang dirancang menarik untuk dimainkan [22].

Dilihat dari total skor setiap aspek, maka dapat disimpulkan bahwa persepsi siswa terhadap media pembelajaran gim edukatif E-Nami ini berada di kategori "Sangat Baik". Dengan adanya gim ini proses pembelajaran mengenai edukasi tsunami akan menjadi lebih efektif serta menyenangkan dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional yang cenderung membosankan, siswa juga dapat menjadi lebih termotivasi sehingga tujuan pembelajaran tercapai.

BAB V KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan paparan hasil penelitian, dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Persepsi siswa kelas 5 SDN 27 Banda Aceh terhadap penggunaan media pembelajaran gim edukatif E-Nami berada di kategori “Sangat Baik”.
2. Persepsi siswa berada di kategori “Sangat Baik”, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan media pembelajaran gim edukatif E-Nami ini efektif untuk digunakan dalam proses belajar mengajar di ruang kelas.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka penulis memberikan beberapa saran diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi guru, untuk menyelaraskan metode pembelajaran yang menarik untuk peserta didik, hendaknya harus beradaptasi dengan media yang semakin kreatif, hal ini agar siswa dapat termotivasi dan terfasilitasi dengan pembelajaran yang disampaikan. Justru, dengan melibatkan media dalam proses pembelajaran, peserta didik menjadi lebih kreatif dan lebih mudah untuk bereksplorasi terhadap materi.
2. Penelitian dilakukan dengan waktu yang terbatas, sehingga sampel yang dipilih hanya sedikit. Diharapkannya pada penelitian selanjutnya dapat dilakukan dengan waktu yang lebih efektif agar data penelitian yang

diperoleh menjadi lebih akurat.

3. Untuk penelitian selanjutnya, diharapkan agar *UI/UX* setiap aspek dalam gim di tingkatkan, dan *bug* yang terdapat pada gim juga dapat segera diperbaiki agar lebih sempurna untuk dihadirkan pada market *Play Store* dan *App Store*.

DAFTAR PUSTAKA

[1] W. C. S. Sulthoni and S. Ulfa, "Pengembangan Multimedia Game Edukasi IPA Lapisan Bumi untuk MTs," *J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2019.

[2] R. Isnaveni, "Efektivitas Pemanfaatan Video Pembelajaran Berafiliasi Draw Your Game dan E-Comic sebagai Media Pembelajaran Mitigasi Bencana Alam terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI Iis di SMA Negeri 2 Rembang Tahun 2019 Skripsi," 2020.

[3] D. P. Hermawan, D. Herumurti, and I. Kuswardayan, "Efektivitas Penggunaan Game Edukasi Berjenis Puzzle, RPG dan Puzzle RPG sebagai Sarana Belajar Matematika," *JUTI J. Ilm. Teknol. Inf.*, vol. 15, no. 2, p. 195, 2017, doi: 10.12962/j24068535.v15i2.a663.

[4] A. V. Vitianingsih, "Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini," *Inf. J. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 1, no. 1, 2017, doi: 10.25139/inform.v1i1.220.

[5] S. A. A. N. Putri, *Belajar Membuat Game 2D dan 3D Menggunakan Unity*. Deepublish,2017.[Online].Available:https://books.google.co.id/books?id=xss9DwAAQBAJ&pg=PA46&hl=id&source=gbs_toc_r&cad=4#v=onepage&q&f=false

[6] A. Suryadi, "Perancangan Aplikasi Game Edukasi Menggunakan Model Waterfall," *J. Petik*, vol. 3, no. 1, p. 8, 2018, doi: 10.31980/jpetik.v3i1.352.

[7] Drifani Nurhidayati, "Pengembangan Media Game Edukatif Berbasis Android dalam Pembelajaran Les Articles Kelas XI SMA," *J. Phys. A Math. Theor.*, vol. 44, no. 8, pp. 1–15, 2018, doi: 10.1088/1751-8113/44/8/085201.

[8] Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *J. misykat*, vol. 03, no. 01, p. 171, 2018, [Online]. Available: https://media.neliti.com/media/publications/271164-pengembangan-media-pembelajaran-untuk-me-b2104bd7.pdf

[9] M. R. S. Hapsari, "Pengaruh Penerapan Media Edmodo terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Sejarah Kelas XI IPS SMAN 1 Srono," vol. 2, no. 2, p. 2016, 2018, [Online]. Available: https://doi.org/10.1016/j.gecco.2019.e00539%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.foreco.2018.06.029%0Ahttp://www.cpsg.org/sites/cbsg.org/files/documents/Sunda Pangolin National Conservation Strategy and Action Plan %28LoRes%29.pdf%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.forec

[10] Y. D. Puspitarini and M. Hanif, "Using Learning Media to Increase Learning Motivation in Elementary School," *Anatol. J. Educ.*, vol. 4, no. 2, pp. 53–60, 2019, doi: 10.29333/aje.2019.426a.

[11] Nurhanisah, "Hubungan Antara Kecanduan Gadget dan Minat Belajar dengan Hasil Belajar Siswa SMAN 1 Sabak Auh," p. 6, 2021.

[12] K. Ariansyah, "Upaya Guru Al-Qur'an Hadits dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Negeri Liwa Lampung Barat," *Skripsi*, vol. 1, p. 10, 2017, [Online]. Available: https: //www.zonareferensi.com/pengertian-hasil-belajar/

[13] M. Muhajir, R. Musfikar, and H. Hazrullah, "Efektivitas Penggunaan E-Learning Berbasis Edmodo terhadap Minat dan Hasil Belajar (Studi Kasus Di SMK Negeri Al Mubarkeya," *Cybersp. J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 3, no. 1, p. 50, 2019, doi: 10.22373/cj.v3i1.4725.

[14] A. M. Nur, "Gempa Bumi, Tsunami dan Mitigasinya," *Balai Inf. dan Konserv. Kebumian Karangsambung – LIPI, Kebumen*, vol. 7, no. 1, 2010, doi: 10.15294/jg.v7i1.92.

[15] D. A. Prabowo, "Gim Edukasi Siaga Tsunami (GESIT) Berbasis Android," *Univ. Islam Indones.*, 2019.

[16] A. F. Budjang, "Kajian Risiko dan Mitigasi Bencana pada Kawasan Wisata Pesisir Kabupaten Takalar (Studi Kasus: Kecamatan Mangarabombang," p. 6, 2021, [Online]. Available: http://repository.unhas.ac.id/id/eprint /4646/2/D52116008_skripsi 1-2.pdf

[17] W. Adiyoso and H. Kanegae, "Efektifitas Dampak Penerapan Pendidikan Kebencanaan Disekolah terhadap Kesiapsiagaan Siswa Menghadapi Bencana Tsunami Di Aceh, Indonesia," pp. 1–10, 2013.

[18] N. J. Ara, "Persepsi Siswa dalam Penggunaan Media E-Learning Schoology pada Pembelajaran dan Pelaksanaan Ujian secara Daring di SMA 9 Tunas Bangsa Banda Aceh," 2021, [Online]. Available: https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/20390/1/Nikite Jasani Ara%2C 170212089%2C FTK%2C PTI%2C 081241824884.pdf

[19] W. Y. N. Permadi, "Willingness To Pay Premi Asuransi Mitigasi Bencana (Studi Kasus Kecamatan Jetis Kabupaten Bantul)," *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, vol. 7, no. 2, pp. 107–15, 2018.

[20] Okta Rianingtias, "Pengembangan Game Edukasi Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran Biologi Bernuansa Motivasi Siswa Kelas XI di SMA/MA," 2019.

[21] M. F. Saifuddin, "E-Learning dalam Persepsi Mahasiswa," *J. VARIDIKA*, vol. 29, no. 2, pp. 102–109, 2018, doi: 10.23917/varidika.v29i2.5637.

[22] S. R. U. . S. Indra Ch. Opi, "Rancang Bangun Game Edukasi Tanggap Bencana Gempa dan Tsunami," p. 10, 2019.

LAMPIRAN

Lampiran 1 : SK

370

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FTK UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
NOMOR: B-6723/Un.08/FTK/KP.07.6/06/2022
TENTANG:
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH 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 31 Januari 2022

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA : Menunjuk Saudara:
1. Yusran, M. Pd — sebagai pembimbing pertama
2. Mira Maisura, M.Sc — sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
Nama : MUHAMMAD SULTHAN FERREL AT TARIS DWITYA
NIM : 180212084
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi
Judul Skripsi : PERSEPSI SISWA TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN GIM EDUKATIF E-NAMI DI SDN 27 BANDA ACEH

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2022;

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 : 13 Juni 2022
An. Rektor
Dekan,

Muslim Razali

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

Lampiran 2 : Surat Penelitian

7/7/22, 2:42 AM Document

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniy.ac.id

Nomor : B-6576/Un.08/FTK.1/TL.00/06/2022
Lamp : -
Hal : ***Penelitian Ilmiah Mahasiswa***

Kepada Yth,
Kepala Sekolah SDN 27 Banda Aceh

Assalamu'alaikum Wr.Wb.
Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **MUHAMMAD SULTHAN FERREL AT TARIS DWITYA / 180212084**
Semester/Jurusan : VIII / Pendidikan Teknologi Informasi
Alamat sekarang : Jl. Banda Aceh - Meulaboh, KM. 14, No. 10, Gampoeng Lhoknga, Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul ***Persepsi Siswa terhadap Media Pembelajaran GIM EDUKATIF E-NAMI di SDN 27 Banda Aceh***

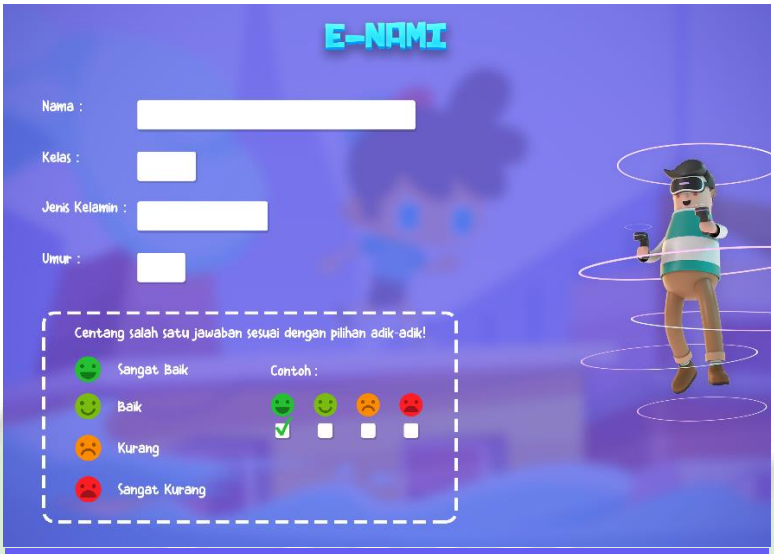
Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 08 Juni 2022
an. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Berlaku sampai : 12 Juli 2022

Dr. M. Chalis, M.Ag.

Lampiran 3 : Angket



AR-RANIRY

E-NAMI

6. Halaman-halaman pada menu "Belajar" mudah dipahami

Saran/alasan:

7. Memiliki tampilan yang bagus (warna, gambar, tombol)

Saran/alasan:

8. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti

Saran/alasan:

9. Susunan kata yang digunakan sudah sesuai

Saran/alasan:

10. Ki yang disampaikan dapat dipelajari

Saran/alasan:

E-NAMI

11. Halaman "Animasi" mudah dipahami

Saran/alasan:

12. Animasi yang ditampilkan keren dan menarik

Saran/alasan:

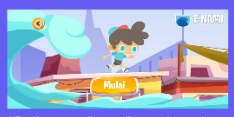
13. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti

Saran/alasan:

14. Suara dari video animasi terdengar jelas

Saran/alasan:

E-NAMI



15. Halaman "Game" mudah dipahami

Saran/alasan:

16. Memiliki tampilan yang bagus (warna, gambar, tombol)

Saran/alasan:

17. Pembelajaran yang disampaikan dalam game mudah dimengerti

Saran/alasan:

18. Cara bermain dalam game mudah

Saran/alasan:

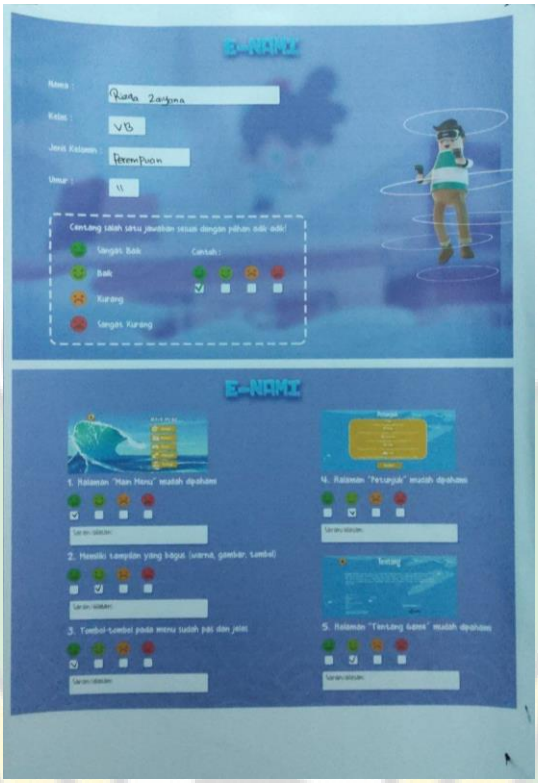
19. Adik-adik dapat memainkan game dengan lancar

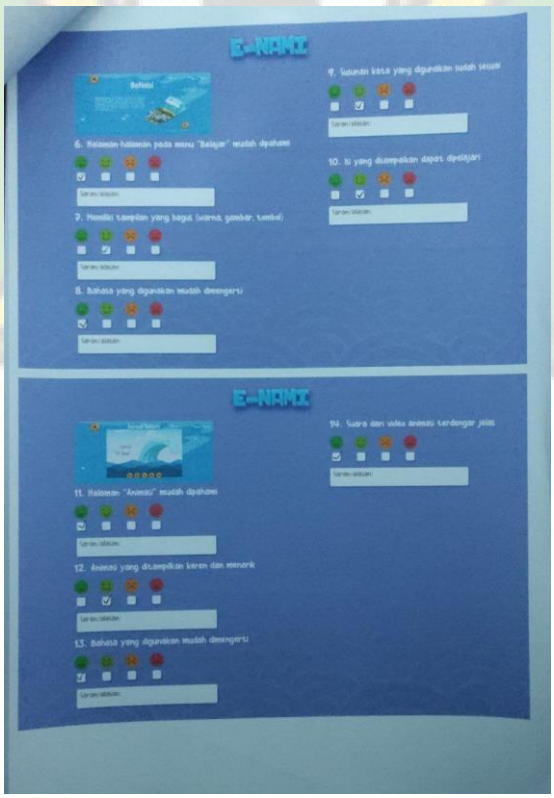
Saran/alasan:

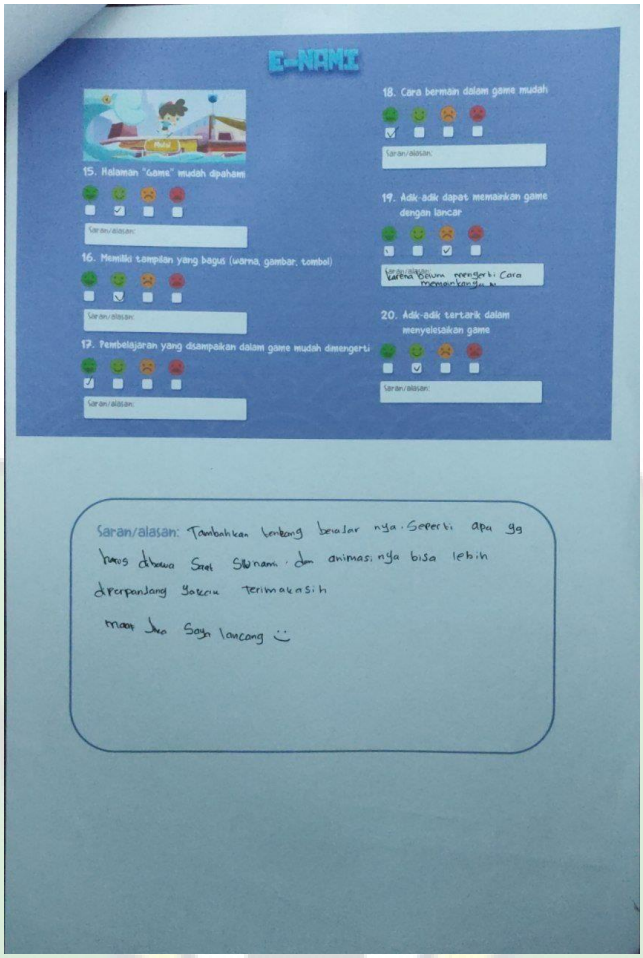
20. Adik-adik tertarik dalam menyelesaikan game

Saran/alasan:

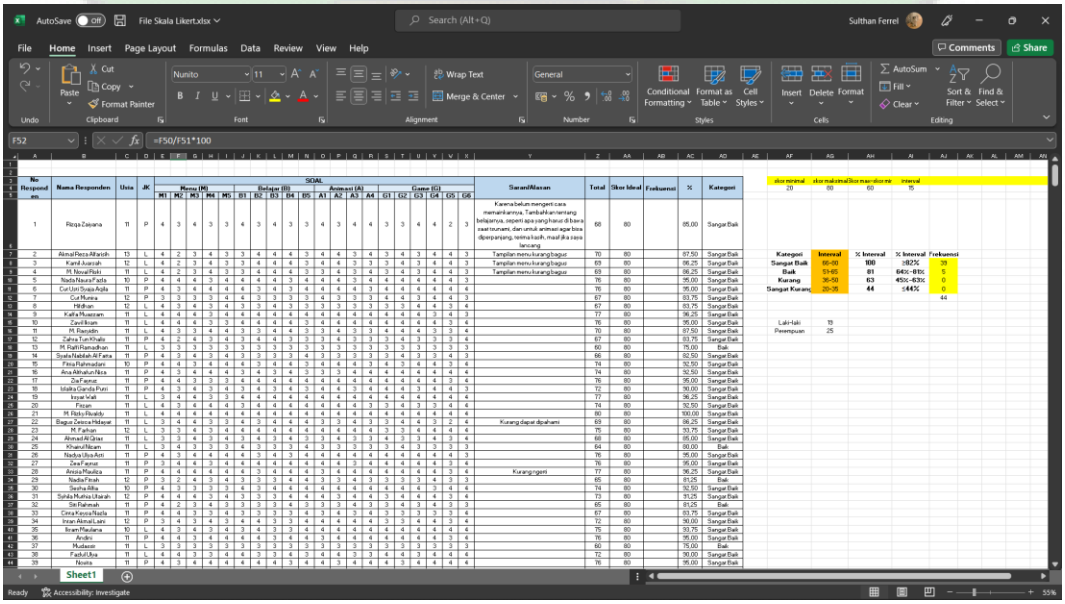
Lampiran 4 : Form Penilaian Responden



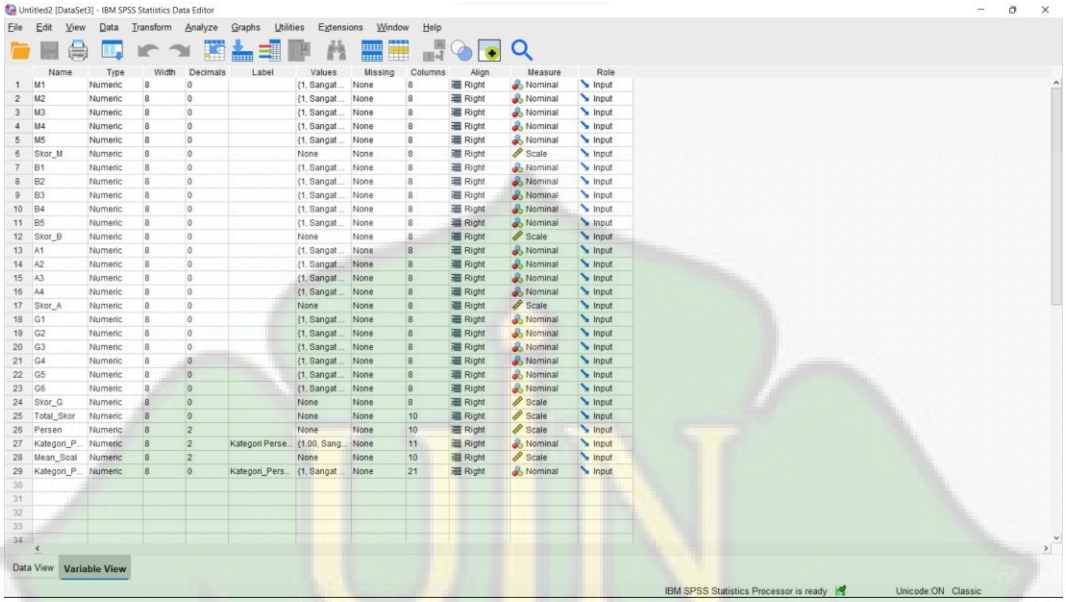




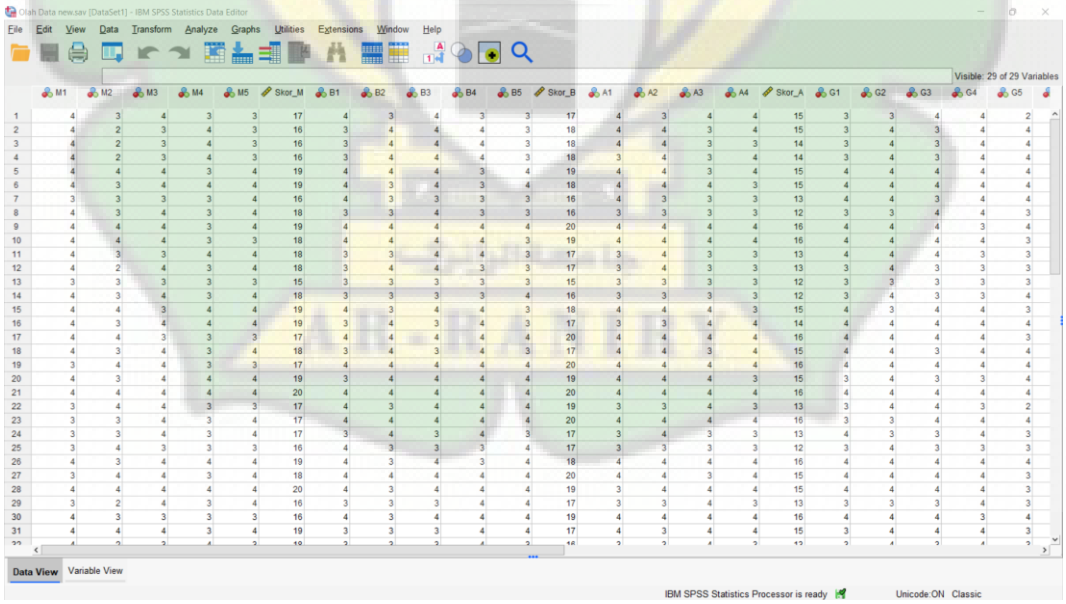
Lampiran 5 : Analisis Distribusi Frekuensi Menggunakan Excel



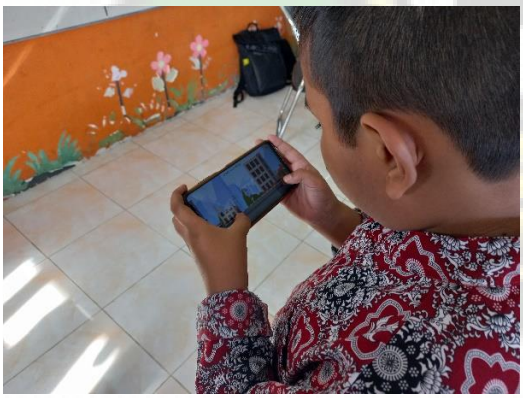
Lampiran 6 : *Variable View* Persepsi Siswa Menggunakan Aplikasi SPSS



Lampiran 7 : *Data View* Persepsi Siswa Menggunakan Aplikasi SPSS



Lampiran 8 : Foto Dokumentasi Penelitian



E-NAMI

E-NAMI
TARGET PENGGUNA
USIA
9+