

# MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBASIS GAME ANDROID PADA MATERI ASMAUL HUSNA: STUDI DI MI MUHAMMADIYAH 1 JOMBANG

<sup>1</sup>Alex Pujosakti, <sup>2</sup>Asrori

<sup>1,2</sup>Universitas Muhammadiyah Surabaya, Indonesia

<sup>1</sup>[alexpujosakti15@gmail.com](mailto:alexpujosakti15@gmail.com), <sup>2</sup>[asrori@fai.um-surabaya.ac.id](mailto:asrori@fai.um-surabaya.ac.id)

**Abstract:** Education in the current technological era has extraordinary challenges, including the popularity of Android. So teachers must be able to develop technology-based learning media, in order to be able to increase student learning participation and learning outcomes. This study has the following objectives: to determine the development of interactive learning media, describe the results of the development of interactive learning media based on android games to increase student participation and learning outcomes on the material of Asmaul Husna students of MI Muhammadiyah 1 Jombang. This study is a Research and Development (R&D) study, namely research and development of Android Game applications for MI Muhammadiyah 1 Jombang students towards increasing Student Participation and Learning Outcomes. Data analysis in this study uses qualitative and quantitative analysis. The results of the study show that there is an increase between before and after the use of this android game-based learning media. In terms of student participation, there is an increase of up to 19.00%. In terms of Student Learning Outcomes, the results of the analysis can be seen from the average pre-test getting a result of 74.9 and the average post-test score getting 87.3. So there is an increase of 12.4 from the previous value. It can also be seen that the pretest was conducted before the learning treatment using media was given, and the post-test was the score after they learned using BMAH media. Therefore, it can be concluded that the Android-based game application developed by the author is suitable for use by students at MI Muhammadiyah 1 Jombang.

**Keywords:** Learning Media, Participation, Learning Outcomes

**Abstrak**Pendidikan Pendidikan di era teknologi saat ini memiliki tantangan yang luar biasa, diantaranya popularitas Android. Sehingga guru harus dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi, agar mampu meningkatkan partisipasi belajar dan hasil belajar siswa. Penelitian ini memiliki tujuan diantaranya adalah untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran interaktif, mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis serta menganalisis efektivitas pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada materi asmaul husna siswa MI Muhammadiyah 1 Jombang. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* (R&D) yaitu penelitian dan pengembangan aplikasi Game Android untuk Siswa MI Muhammadiyah 1 Jombang terhadap peningkatan Partisipasi dan Hasil Belajar Siswa. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis game android ini. Dari segi partisipasi siswa, Terdapat peningkatan hingga 19,00 %. Dari segi hasil Belajar Siswa, Hasil dari analisis dapat dilihat dari rata-rata *pre-test* mendapatkan hasil 74,9 dan nilai rata-rata *post-test* mendapat 87,3. Maka Terdapat peningkatan 12,4 dari nilai sebelumnya. Dapat diketahui pula bahwa *pretest* dilaksanakan

sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media dan *post-test* adalah nilai setelah mereka belajar menggunakan media BMAH. Sehingga dapat disimpulkan bahwa aplikasi game berbasis Android yang dikembangkan oleh penulis, layak digunakan untuk Siswa MI Muhammadiyah 1 Jombang.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, Partisipasi, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses yang dilakukan manusia untuk memperbaiki diri. Guru mengajarkan anak-anak tentang kebutuhan fisik dan spiritual mereka saat mereka tumbuh dewasa, mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan hidup secara mandiri dan dengan penuh tanggung jawab. Globalisasi dan pendidikan tidak diragukan lagi saling terkait erat. Proses globalisasi yang akan menghasilkan masyarakat global ini tidak dapat diabaikan dalam pendidikan. Untuk mempersiapkan lulusannya untuk hidup dalam masyarakat global yang demokratis, Indonesia harus melaksanakan perubahan pendidikan saat memasuki era globalisasi. Reformasi ini harus difokuskan pada pengembangan sistem pendidikan yang lebih komprehensif dan adaptif (Tolchah, 2029).

Partisipasi siswa dalam proses pembelajaran dianggap sangat penting dalam pelaksanaan proses pembelajaran di kelas. Partisipasi siswa adalah penyertaan mental dan emosi siswa dalam keadaan berkelompok yang mendorong siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir dan perasaan siswa untuk tercapainya prestasi belajar yang terbaik (Khodijah, 2016). Partisipasi dapat menciptakan aktivitas siswa untuk mengikuti pembelajaran dengan baik, selain itu partisipasi dapat membentuk siswa untuk selalu aktif sehingga mereka sadar bahwa ilmu pengetahuan dapat diperoleh melalui usaha keras dan siswa juga menyadari makna dan arti pentingnya belajar. Dengan meningkatnya partisipasi siswa maka prestasi belajar siswa juga akan semakin meningkat.

Hasil Belajar adalah adanya wujud perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor) maupun yang meyangkut nilai dan sikap (afektif). Oleh karena itu, apabila siswa mempelajari pengetahuan konsep, maka perubahan perilaku yang diperoleh adalah tidak hanya berupa penguasaan konsep tetapi juga keterampilan dan sikap (Kosilah, 2020).

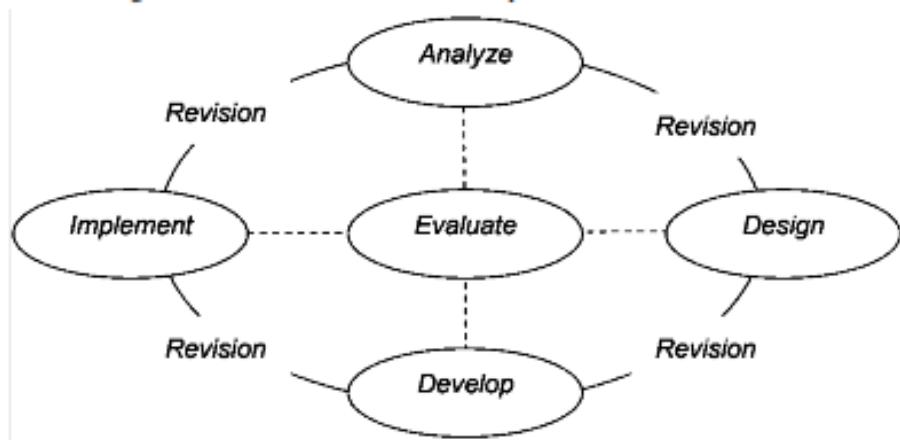
Merujuk dari beberapa teori di atas terdapat beberapa data terkait partisipasi belajar siswa di masa saat ini beragam terlihat rendah yang menimbulkan kurangnya keikutsertaan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dalam pembelajaran di sekolah dasar, upaya untuk meningkatkan partisipasi belajar dapat diterapkan dalam semua mata pelajaran. Peran guru dalam pembelajaran tidak hanya sebagai sumber pengetahuan, guru perlu membimbing dan mengarahkan kegiatan belajar siswa, menyediakan lingkungan belajar untuk siswanya dalam berpartisipasi secara aktif, melatih siswa untuk berpikir, memberi dorongan dan motivasi untuk berpartisipasi dalam belajar agar lebih maksimal sehingga dalam pembelajaran dapat terjalin suatu interaksi edukatif yang mendorong tercapainya tujuan pembelajaran (Apriani, 2022).

Berdasarkan deskripsi di atas, penelitian ini bertujuan mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game android. Media game android ini merupakan perangkat multimedia dengan mengintegrasikan berbagai tipe media misalnya suara, gambar, video, teks dan flash ke dalam satu program yang dibuat. Selain itu media game android ini sangat mudah untuk diakses oleh semua siswa dan dapat mengalihkan minat siswa dari game hiburan ke game edukatif yang saat ini berkembang luas di kalangan pelajar.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development*. Model penelitian ini bersifat deskriptif, merencanakan tahap-tahap yang harus diikuti untuk menghasilkan produk berupa aplikasi pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Agar dapat menghasilkan produk media tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut. Supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut, sehingga metode yang digunakan adalah metode penelitian dan pengembangan (Sugiyono, 2016).

Dalam penelitian ini menerapkan model pengembangan Robert Maribe Branch (2009). Model ini dikembangkan dengan pendekatan Model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*). Berikut tahapan model ADDIE:



Gambar 1. Alur Proses ADDIE

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Media Pembelajaran Belajar Mudah Asmaul Husna (BMAH)

Pengembangan media pada penelitian ini adalah mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran Asmaul Husna yang berbasis game android. Media pembelajaran dalam bentuk aplikasi dengan format “apk maupun aplikasi basis web, yang dapat berfungsi pada media android maupun laptop. Materi yang dikembangkan adalah materi Asmaul Husna mata pelajaran Akidah Akhlak jenjang Madrasah Ibtidaiyah. Media ini akan diterapkan di MI Muhammadiyah 1 Jombang dan

sampelnya adalah siswa kelas I-VI. Media pembelajaran ini memiliki manfaat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran ini didesain dalam bentuk audio visual dengan gabungan antara audio visual. Media ini diberi nama BMAH kepanjangan dari Belajar Mudah Asmaul Husna. Pemberian nama ini diutamakan mampu memberikan dampak yang positif kepada siswa sehingga mampu berkembang didalam alam bawah sadar siswa bahwa Asmaul husna itu mudah. Tampilan gambar pada media BMAH ini didesain menggunakan aplikasi Corel Draw dengan menampilkan visual gambar yang menarik dan *fullcolour* sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar dan bermain dengan media tersebut. Media pembelajaran ini memiliki beberapa menu diantaranya : menu belajar dan menu bermain. Menu bermain memiliki 3 pilihan game yaitu game puzzle, game tebak arti dan game tebak asmaul husna.



Gambar 2. Pilihan Menu Media Pembelajaran

### Penyajian Data Hasil Uji Coba Lapangan

Hasil uji lapangan didapatkan dari hasil angket yang dibagikan kepada siswa kelas I-VI MI Muhammadiyah 1 Jombang. Jumlah siswa yang digunakan sampel 60 siswa per kelas diambil sampel 10 siswa. Data angket ini diambil untuk mengetahui kemenarikan media pembelajaran yang dikembangkan dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Akidah Akhlak bab Asmaul husna. Berikut merupakan hasil analisis angket uji lapangan.

Hasil angket setiap poin mendapatkan nilai dari 1 sampai 4 jika 5 poin mendapatkan nilai 4 maka nilai tertinggi adalah 20, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan konsep sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\Sigma x$  = Jumlah total skor jawaban validator (nilai nyata)

$\Sigma x_i$  = Jumlah nilai tertinggi (nilai harapan)

100% = bilangan konstan

$$P = \frac{1126}{1200} \times 100 \% = 94 \%$$

### Hasil Uji Keefektivitas Produk

Uji efektifitas produk ini berfungsi sebagai menilai apakah media pembelajaran berbassis game android BMAH (Belajar Mudah Asmaul Husna) ini sangat efektif dalam meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa MI Muhammadiyah 1 Jombang. Uji kefektivitasan ini diuji kepada 60 siswa tiap kelas diambil sampel 10 siswa. Uji kefektivitasan ini diberlakukan dengan cara memberikan soal *pre-test* dan *post-test* berupa google form kepada peserta didik. Soal *pre-test* diberikan sebelum siswa melaksanakan pembelajaran menggunakan media BMAH. Sedangkan *post-test* diberikan setelah siswa melaksanakan sebuah pembelajaran dengan menggunakan media BMAH yang telah dikembangkan. Adapun data hasil *pre-test* dan *post-test* sebagai berikut, Hasil ujicoba melalui *pre-test* dan *post-test* mendapatkan hasil dengan rata-rata *pre-test* 74,9 dan hasil rata-rata *post-test* 87,3. Selanjutnya data ini akan dianalisis menggunakan pengujian *paired sample t-test*. Pengujian *paired sample t-test* adalah pengujian yang dilakukan pada dua sample ukur dengan subyek yang sama terhadap sebuah pengaruh atau perlakuan tertentu.

### Analisis Data Uji Efektivitas Produk

Uji efektivitas produk ini berfungsi apakah media pembelajaran ini benar-benar memiliki dampak terhadap hasil belajar sioswa. Data dari hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas I-VI Mi Muhammadiyah 1 Jombang. Adapun soal *pre-test* dan *post-test* berada di lampiran dan hasil nilai dari *pre-test* dan *post-test* telah disajikan pada tabel 4.5. selanjutnya hasil diuji menggunakan pengujian paired sample t-test dengan bantuan SPSS dengan hasil sebagai berikut.

Table 1. Pired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRE TEST	74.9167	60	19.16679	2.47442
	POST TEST	87.3333	60	9.13490	1.17931

Berdasarkan hasil dari analisis dapat dilihat dari rata-rata *pre-test* mendapatkan hasil 74,9 dan nilai rata-rata *post-test* mendapat 87,3. Maka Terdapat peningatan 12,4 dari nilai dari sebelumnya. Diketahui bahwa *pretest* dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan pembelajaran menggunakan media dan *post-test* adalah nilai setelah mereka belajar menggunakan media BMAH. Maka selanjutnya adalah penentuan hipotesis dengan menganalisis hasil tabel berikut.

Table 2. Pired Samples Test

Paired Samples Test							Significance		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	One-Sided p	Two-Sided p
				Lower	Upper				
Pair 1 PRE TEST - POST TEST	-12.41667	13.38769	1.72834	-15.87507	-8.95826	-7.184	59	<.001	<.001

Tabel diatas diperoleh sebuah perbedaan mean sebesar -12,41 itu adalah hasil dari selisih antara sebelum dan sesudah menggunakan media BMAH, yang didapatkan dari hasil *pre-test* (sebelum) dan *post-test* (sesudah).

Berdasarkan kriteria pengujian dan hasil dari analisis pada tabel SPSS didapatkan nilai signifikan adalah <.001 yang berarti <.001 < 0,05 dari data tersebut diketahui ada sebuah perbedaan yang nyata antara data *pre-test* dan *post-test*. Maka dapat diketahui penggunaan media pembelajaran BMAH ini mampu memberikan dampak pada hasil belajar siswa dan media ini sudah efektif dalam meningkatkan hasil belajar.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa: (1) Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis game android di MI Muhammadiyah 1 Jombang menghasilkan sebuah produk yaitu game android yang dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa. Game ini tidak hanya bisa diakses menggunakan HP android namun juga dapat digunakan di PC atau komputer. Tampilan gambar pada media BMAH ini didesain menggunakan aplikasi Corel Draw dengan menampilkan visual gambar yang menarik dan *full colour* sehingga menarik perhatian siswa untuk belajar dan bermain dengan media tersebut. Diharapkan dari game ini dapat meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada materi Asmaul husna siswa MI Muhammadiyah 1 Jombang; (2) Berdasarkan dari data angket yang disebarluaskan saat tahapan validasi kepada para ahli materi, desain dan ahli pembelajaran dinyatakan bahwa media pembelajaran BMAH sudah layak dan baik dengan mendapatkan presentasi nilai 100%. Kriteria dari media ini sudah dikatakan valid dan layak. Selain itu dari hasil uji lapangan diperoleh data bahwasanya media pembelajaran BMAH ini dikatakan menarik hal ini di dapatkan dari hasil analisis uji lapangan dengan mendapatkan presentasi nilai 94%. Maka aksebilitas media BMAH ini dikatakan diterima atau valid; (3) Hasil uji efektivitas media pembelajaran mendapatkan hasil yang baik dan media pembelajaran BMAH ini dikatakan dapat memberikan efek pada hasil belajar dan partisipasi siswa, hal ini dapat dilihat dari kemeningkatan hasil *post-test* yang meningkat daripada *pre-test*. Data tersebut juga diperkuat pada analisis uji-t menggunakan SPSS. Hasil dari analisis dapat dilihat dari rata-rata *pre-test* mendapatkan hasil 74,9 dan nilai rata-rata *post-test* mendapat 87,3. Maka Terdapat peningkatan 12,4 dari nilai sebelumnya. Dapat diketahui pula bahwa *pretest* dilaksanakan sebelum diberikan perlakuan perlakuan pembelajaran menggunakan media dan *post-test* adalah nilai setelah mereka belajar menggunakan media BMAH.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anjaeni, M. (2021). Effect of application of the discovery learning model on mathematics learning outcomes of elementary students. *Social, Humanities, and Educational Studies (SHES)*, 4(6), 1262–1267.  
<https://jurnal.uns.ac.id/shes>
- Apriani, L. (2022). Implementasi gerakan literasi sekolah dalam membentuk karakter siswa di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Muaro Jambi. *Nazbarat: Jurnal Kebudayaan*, 27(1), 47–58.
- Aziz, M. K. (2015). *Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android untuk meningkatkan partisipasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PAI* (Skripsi). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.  
<http://digilib.uin-suka.ac.id/17647/>
- Batubara, B. N. (2017). Pengembangan media pembelajaran pendidikan agama Islam berbasis Android di SMA UII Yogyakarta. *Jurnal Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga*, 9, 1689–1699.
- Delita, D., Amaniah, I. N., Ahda, T. Z., & Aeni, A. N. (2023). Pengembangan aplikasi YUBEASNA (Yuk! Belajar Asmaul Husna) untuk meningkatkan pemahaman siswa SD. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7, 4236–4244.
- Firdausia, S., Setiawan, I. P., & Maulidnawati, A. (2023). Pengaruh penggunaan model pembelajaran interaktif (explicit instruction) terhadap karakter dan hasil belajar siswa pada pembelajaran tematik. *ALENA: Journal of Elementary Education*, 1(1), 1–14.
- Hamid, A. (2010). Berbagai metode mengajar bagi guru dalam proses pembelajaran. *Jurnal Penelitian Sosial dan Keagamaan*, 9(2), 1–12.
- Julita, M., Yuline, & Yusuf, A. (2019). Dampak buruk penggunaan gadget pada peserta didik SMP Negeri 13 Pontianak. *Khatulistiwa: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 8(11), 1–8.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (n.d.). *KBBI daring*.  
<https://kbbi.web.id/>
- Karnia, N., Rida, J., Lestari, D., Agung, L., Riani, M. A., & Galih, M. (2023). Strategi pengelolaan kelas melalui penerapan metode role playing dalam meningkatkan partisipasi siswa kelas 3 MI Nihayatul Amal 2 Purwasari. *Jurnal Penelitian, Pendidikan dan Pengajaran (JPPP)*, 4(2), 121–136.
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2008). *Pendekatan, jenis, dan metode penelitian pendidikan*. Depdiknas.
- Khodijah, D. N., Hendri, M., & Darmaji. (2016). Upaya meningkatkan partisipasi dan hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Jurnal EduFisika*, 1(2), 46–54.

- Kosilah, & Septian. (2020). Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe ASSURE dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *JIP: Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(6), 1139–1147.
- Kriyantono, R. (2006). *Teknik praktis riset komunikasi*. Kencana.
- Kurniawati, D. (2020). Pengaruh penggunaan gadget terhadap prestasi siswa. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 78–84.
- Librianty, H. D., & Syarif, M. (2014). Bercakap-cakap pada pembelajaran bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 8, 1–8.
- Ningrum, Y. H., Apriyani, D. D., & Zikriah. (2020). Perancangan media pembelajaran mengenal Asmaul Husna berbasis Android. *JRAMI: Jurnal Riset dan Aplikasi Mahasiswa Informatika*, 1(4), 467–474.
- Rodianto. (2019). Rancangan bangun aplikasi media pembelajaran “Basa Samawa” berbasis Android. *Jurnal TAMBORA*, 3(3), 11–19.
- Selviani, D., Pratiwi, A. D., Aeni, F. N., & Aeni, A. N. (2023). Penggunaan aplikasi MARBAH (Mari Belajar Asmaul Husna) sebagai media pembelajaran PAI di sekolah dasar. *Journal on Education*, 5(4), 14870–14880.
- Suditomo, A., & Handoko, D. (2021). Game edukasi Asmaul Husna berbasis Android untuk pelajar. *ALGORITMA: Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, 6(3), 1–10.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan tindakan*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sulhadi, A. (2019). *Pengembangan media pembelajaran nahu berbasis Android aplikasi Arruz* (Skripsi). UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
- Tolchah, M., & Mu’ammar, M. A. (2019). Islamic education in the globalization era: Challenges, opportunities, and contribution of Islamic education in Indonesia. *Humanities & Social Sciences Reviews*, 7(4), 1031–1037. <https://doi.org/10.18510/hssr.2019.74141>
- Wahid, Y. (2023). *Pengembangan media pembelajaran PAI berbasis Android untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD Plus Al-Kautsar Malang* (Skripsi). UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.
- Wikipedia. (n.d.). *Partisipasi*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Partisipasi>
- Yusuf, M. (2014). *Metode penelitian kualitatif dan penelitian gabungan*. Kencana.