

PENGEMBANGAN GAME EDUKASI TAJWID MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI AHKAMUL HURUF KELAS IV SEKOLAH DASAR

Saidati Jannati Umairah¹, Ridwal Trisoni², M. Haviz³

Guru MTsS Darul Ulum Tigo Jangko¹, IAIN Batusangkar²
e-mail : saidatiumairah@gmail.com¹, ridwaltrisoni@iainbatusangkar.ac.id²,
mhaviz@iainbatusangkar.ac.id³

Abstrak: *The main problem of this research is the learning of Al-Quran education in Elementary Schools which only uses conventional media, and the lack of varied use of media. This results in a lack of interest and interaction of students in following the learning process. The purpose of this research is to produce a valid and practical learning media. This research uses a development research method that is a process or steps to develop a new product or improve existing products, which can be accounted for. The research development design and procedures used are 4-D models, namely define, design, develop and disseminate. This research did not carry out the disseminate stage. The research instrument used questionnaire validation sheets and response questionnaires. Based on the results of research that has been done, categorized games are very valid with a percentage value of 93.75% and practical with an index value of 92%. It can be concluded that this game can be used as a learning medium for Al-Quran Education and help students understand the material of the letters ahkamul.*

Keywords: Game edukasi, media pembelajaran

PENDAHULUAN

Proses pendidikan ditandai oleh adanya interaksi antara komponen pendidikan. Misalnya komponen peserta didik berinteraksi dengan komponen-komponen guru, metode/media, perlengkapan/peralatan, dan lingkungan kelas yang terarah pada pencapaian tujuan pengajaran. Komponen guru berinteraksi dengan komponen-komponen peserta didik, metode, media pembelajaran, dan unsur tenaga kependidikan lainnya

yang terarah dan berupaya mencapai tujuan pembelajaran. Demikian seterusnya, semua komponen dalam sistem pembelajaran saling berhubungan dan saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pengajaran. Pada dasarnya, proses pembelajaran dapat terselenggara secara lancar, efisien, dan efektif berkat adanya interaksi yang positif, konstruktif, dan produktif antara berbagai komponen yang terkandung dalam sistem

pembelajaran tersebut (Hamalik, 2004, p. 77-78).

Tujuan digunakan media pada pembelajaran adalah sebagai sarana untuk meningkatkan kegiatan proses pembelajaran. Mengingat banyaknya bentuk-bentuk media tersebut, maka guru harus dapat memilihnya dengan cermat, sehingga dapat digunakan dengan tepat. Jadi guru harus memperhatikan materi yang digunakan dan kecocokannya dengan media yang dipakai. Begitu juga dalam pembelajaran PQ di SD. Pembelajaran PQ di SD adalah suatu kegiatan yang dilakukan secara sadar untuk melatih keterampilan peserta didik dalam membaca dan memahami Alquran melalui kegiatan bimbingan, pengarahannya bersumberkan dari Alquran dan diajarkan kepada peserta didik yang berada di tingkat sekolah dasar.

Tujuan dari PQ SD ini adalah melatih peserta didik agar mampu menyebutkan, menghafal, membaca dan mengartikan surat-surat pendek dalam Al-Quran sesuai dengan hukum bacaan dan tajwidnya (Zuhairini dkk, 1983, p. 47). Peneliti melakukan observasi di salah satu sekolah dasar (SD), yaitu SDN 14 Batipuh dan menemukan bahwa guru mengajar hanya menggunakan media papan tulis dalam mata pelajaran PQ. Kurangnya media yang digunakan mengakibatkan kurangnya motivasi

belajar peserta didik, ini bisa dilihat dari kurangnya minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Peserta didik kurang aktif dan juga pembelajaran berlangsung secara satu arah. Selain itu peserta didik juga kurang aktif bertanya pada guru, peserta didik hanya menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru. Hal ini juga berefek pada hasil belajar peserta didik, peserta didik cenderung kurang menguasai materi. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik kurang berminat dalam proses pembelajaran.

Wawancara yang peneliti lakukan dengan peserta didik pada hari yang sama menunjukkan bahwa peserta didik kurang memahami materi yang telah dipelajari. Peneliti memberi pertanyaan kepada peserta didik tentang konsep-konsep yang terdapat dalam materi *ahkamul huruf*, peserta didik yang peneliti wawancara tidak bisa menjawab dengan baik pertanyaan yang peneliti lontarkan. Salah satu pertanyaan yang peneliti berikan adalah tentang pengertian *izhar*, *iqlab* dan huruf-hurufnya. Beberapa peserta didik menjawab tidak tau dan ada yang memberikan jawaban tentang huruf-hurufnya saja.

Dari analisa di atas, maka penulis telah merancang media pembelajaran berbasis *game* edukasi *tajwid* pada tahun 2016. Alasan penulis memilih *game* edukasi *tajwid* ini

adalah karena materi *ahkamul huruf* termasuk jenis materi yang bersifat konsep yang penugasannya nanti berbentuk hafalan ataupun pemahaman konsep-konsep. Media pembelajaran berbasis *game* edukasi *tajwid* ini menggunakan *Adobe Flash CS6*, guna meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik dalam belajar. Alasan penulis menggunakan *Adobe Flash CS6* adalah agar media pembelajaran yang penulis rancang mampu menarik peserta didik, karena animasi yang dihasilkan oleh *Adobe Flash CS6* lebih interaktif dibandingkan animasi menggunakan aplikasi lainnya, di samping itu dalam pembuatan *adobe* lebih mudah di pahami oleh pemula. Kelebihan dari *Adobe Flash CS6* ini adalah bisa digunakan untuk membuat animasi di website, animasi logo, CD interaktif, movie, *game* banner, menu interaktif, animasi kartun, dan lain-lain.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dapat digolongkan ke dalam penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*), tetapi bisa juga perangkat

lunak (*software*) (Sukmadinata, 2009, p. 164). Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah produk dalam bentuk perangkat lunak (*software*), yaitu *game* edukasi untuk materi *ahkamul huruf*. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan model pengembangan 4D. Model 4D merupakan singkatan dari *Define, Design, Development and Dissemination* yang dikembangkan oleh Thiagarajan.

Instrumen yang digunakan untuk validitas ini adalah kuesioner (angket). Kuesioner dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data tentang validitas kelayakan media *game* edukasi pada materi *ahkamul huruf* yang dapat dilihat dari validasi oleh ahli materi PAI, validasi oleh ahli media, dan penilaian guru serta peserta didik. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup yang berupa ceklist. Sebelum membuat instrumen pengumpulan data berupa kuesioner, terlebih dahulu dibuat kisi-kisi butir pernyataan. Sedangkan Instrumen yang digunakan untuk praktikalitas adalah angket dan lembar wawancara.

Angket yang digunakan untuk praktikalitas adalah angket respon yang diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh data tentang kepraktisan dari produk. Angket ini merupakan jenis angket tertutup yang berupa ceklist. Angket ini juga

dilengkapi dengan kisi-kisi butir pernyataan. Kepraktisan produk juga dilihat dari hasil wawancara dengan guru dan peserta didik. Lembar pedoman wawancara digunakan untuk mengarahkan pertanyaan yang akan peneliti berikan kepada guru dan peserta didik. Hal ini agar pertanyaan yang akan diberikan sesuai dengan data yang peneliti butuhkan untuk melihat kepraktisan produk yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data untuk menentukan validitas *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* melalui validasi dan diskusi dengan validator. Teknik untuk pengumpulan data untuk mengetahui praktikalitas *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* adalah wawancara dengan guru dan peserta didik dan memberikan angket respon kepada peserta didik. Data-data yang terkumpul kemudian peneliti analisis untuk menilai tingkat kevalidan dan kepraktisan dari *game* yang dikembangkan.

HASIL PENELITIAN

Penelitian pengembangan *game* edukasi *tajwid* ini menggunakan metode 4D, yang terdiri dari empat tahap penelitian yaitu *define*, *design*, *development*, dan *dissemination* dan tahap-tahap yang dilakukan pada penelitian ini hanya sampai tahap *develop*. Maka hasil dari penelitian

akan dijabarkan sesuai dengan tahap-tahap penelitian tersebut.

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap pendefinisian dilakukan melalui beberapa langkah-langkah kegiatan. Tahap pendefinisian ini dimulai dengan analisis muka belakang yaitu dengan cara melakukan wawancara dengan guru bidang studi, menganalisis karakteristik peserta didik. Tahap selanjutnya adalah analisis tugas yaitu dengan melakukan analisis silabus mata pelajaran PAI, meriview dan menganalisis buku panduan PAI, meninjau literatur tentang *game* edukasi.

2. Tahap *Design* (Perencanaan)

Analisis *Design* dilakukan berdasarkan prosedur tahap prototipe menggunakan metodologi *Waterfall Life Cycle Paradigma*, dimana terdapat 7 langkah utamanya. Prototipe *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* yang dirancang dikembangkan untuk materi ahkamul huruf dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a. *Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)*

Pada tahap ini dilakukan analisa kebutuhan dan analisa karakteristik siswa. Data dikumpulkan dengan melakukan observasi dan wawancara ke sekolah. Pada tahap ini juga dilakukan pengumpulan bahan-bahan pembuatan *game* seperti mencari

musik latar yang cocok, memilih *background* dan gambar-gambar yang akan digunakan. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama seperti buku tentang konsep hukum nun mati dan konsep hukum mim mati.

b. *Planning (Estimating, Scheduling, Tracking)*

Tahap berikutnya adalah tahapan perencanaan yang menjelaskan tentang estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan. Pada tahap ini dirumuskan spesifikasi produk *game*. Sesuai dengan kebutuhan pasar (dalam hal ini siswa), desain awal *game* ditekankan pada:

1) Deskripsi *game*

Materi yang disajikan dalam *game* edukasi tajwid yaitu materi ahkamul huruf, pada materi ini siswa dituntut untuk memahami tentang hukum-hukum bacaan nun mati dan tanwin serta hukum bacaan mim mati. Disinilah media *game* edukasi ini berperan menjelaskan mengenai ahkamul huruf. Setelah melihat kesesuaian program dengan materi, selanjutnya melihat kesesuaian program dengan sasaran (peserta didik). Berdasarkan analisis siswa ditemukan bahwa modalitas belajar siswa yang

beragam sehingga media *game* edukasi tajwid lah yang paling cocok digunakan untuk mewakili perbedaan tersebut

2) Alur cerita skenario

Skenario *game* merupakan alur dari permainan *game*. terdapat 2 permainan yang bisa dipilih dalam *game* ini, yaitu pertama *game* tebak gambar dan kuis interaktif yang memiliki 3 level.

3) Aturan *game*

Aturan dari setiap *game* digunakan untuk membatasi apa saja yang bisa dilakukan pemain dan apa saja yang tidak bisa dilakukan pemain saat memainkan *game*. Aturan dapat berupa nyawa, poin, stamina, dan sebagainya. Aturan yang ada dalam *game* ini adalah setiap level harus di selesaikan satu persatu. Juga level satu belum dimainkan, maka *player* belum bisa memainkan permainan di level 2 atau level 3. Tiap level memiliki poin minimal yang harus didapatkan oleh *player*. Jika poinnya tidak mencukupi, maka *player* tidak bisa lanjut, dan harus mengulang kembali level tersebut.

c. *Modeling (Analysis & Design)*

Tahapan ini adalah tahap perancangan dan permodelan arsitektur sistem yang berfokus

pada perancangan struktur data, arsitektur *software*, tampilan *interface*, dan algoritma program. Tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan

d. *Construction (Code & Test)*

Pada tahap ini seluruh komponen *game* dibuat dan dirakit sebagai sebuah *game* yang siap dijalankan.

e. *Deployment (Delivery, Support, Feedback)*

Hasil akhir dari *game* yang sudah di *publish* dalam bentuk *windows projector* kemudian diuji coba dan diperbaiki jika ada kesalahan. Produk *game* yang telah diuji kemudian siap untuk diluncurkan dan dimanfaatkan oleh *costumer* dalam hal ini guru dan siswa (Vitianingsih, 2016, p. 2).

3. Tahap *Develop* (Pengembangan)

Tahap *develop* (tahap pengembangan) dilakukan dengan prosedur dalam tahap penilaian (*assessment*). Tahap penilaian dilakukan dua tahap, yaitu tahap validasi dan tahap praktikalisasi.

a. Tahap Validasi

Prototipe media yang telah dirancang dan didiskusikan dengan pembimbing selanjutnya divalidasi oleh pakar Pendidikan Agama Islam dan Pakar IT, dan Pakar Pendidikan yang terdiri atas 4 orang pakar. Setelah divalidasi, peneliti

berdiskusi langsung dengan validator tentang kevalidan produk yang dirancang serta meminta saran-saran untuk perbaikan produk.

Berikut diuraikan hasil validasi produk dan instrumen penelitian yang telah dirancang.

1) Validasi untuk Lembar Uji Validitas Media

dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum untuk angket validitas media adalah 92,5% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 100%, bahasa yang digunakan 81,25%, butir pernyataan angket 100%. Pengkategorian hasil validitas angket berdasarkan pendapat riduwan dimana persentase antara 0% - 20% dengan kategori tidak valid, 21% - 40% dengan kategori kurang valid, 41% - 60% dengan kategori cukup valid, 61% - 80% dengan kategori valid, 81% - 100% dengan kategori sangat valid.

2) Validasi Media

Diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 93,75% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada materi dalam game 93%, kegunaan game 91,3%, format game edukasi 97,5%. Dapat disimpulkan game edukasi

tajwid yang dikembangkan sudah valid dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

3) Validasi lembar Praktikalitas Media oleh Siswa

Dari analisis hasil validasi angket yang dinilai oleh validator, seperti pada tabel 7, dapat diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 92.5% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format angket 100%, bahasa yang digunakan 81,25%, butir pernyataan angket 100%

4) Validasi Lembar Wawancara dengan Guru

diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 90% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format pedoman wawancara 100%, bahasa yang digunakan 75%, butir pertanyaan wawancara 100%.

5) Validasi Lembar wawancara siswa

Diketahui rata-rata hasil validasi secara umum adalah 92.5% dengan kategori sangat valid. Dari aspek-aspek yang dinilai didapat rata-rata nilai pada format pedoman wawancara 100%, bahasa yang digunakan 81,25%, butir pertanyaan wawancara 100%.

b. Tahap Praktikalitas

Berikut diuraikan hasil yang diperoleh mengenai praktikalitas *game* edukasi

1) Hasil wawancara dengan guru

Penulis melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PAI di SDN 03 Tigo Jangko pada tanggal 10 Januari 2019 untuk mengetahui lebih lanjut tentang kepraktisan penggunaan *game* edukasi pada materi *ahkamul huruf*. Berdasarkan hasil wawancara yang penulis lakukan dengan guru tentang praktikalitas penggunaan *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* dalam materi *ahkamul huruf* di dapatkan data bahwa menurut guru *game* edukasi ini sudah praktis, ini dilihat dari tampilan *game* yang menarik bagi peserta didik dan petunjuk penggunaan *game* yang sudah jelas. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi ini. Guru juga menyarankan agar *game* ini digunakan secara berulang-ulang agar siswa lebih tertarik, dengan penggunaan *game* ini bisa mengefisienkan waktu karena siswa lebih cepat memahami materi yang diberikan.

2) Hasil Wawancara dengan Siswa

Setelah selesai pembelajaran dengan menggunakan media *game* edukasi peneliti juga melakukan wawancara dengan beberapa orang anak yang dipilih secara acak.

Peneliti menanyakan tentang pemahaman anak terhadap materi dengan menggunakan *game* edukasi ini, serta keaktifan belajar anak ketika belajar menggunakan media. Dari wawancara yang peneliti lakukan, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa anak lebih tertarik belajar jika menggunakan *game* edukasi. Siswa juga lebih aktif, karena menurut mereka pembelajaran tidak lagi membosankan dengan adanya animasi-animasi yang menarik dalam games. Suara dan contoh yang ada di dalam *game* juga mempermudah siswa untuk lebih cepat memahami materi.

3) Respon Siswa Terhadap Praktik-alitas Media Game Edukasi

Diketahui hasil respon dari 37 orang siswa kelas IV SDN 03 Tigo Jangko terhadap media *game* edukasi yang digunakan selama pembelajaran adalah sangat praktis dengan rata-rata 92%. Hal ini berarti bahwa pada umumnya siswa memberikan apresiasi yang baik dalam penggunaan media ini dalam proses pembelajaran

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk melihat kevalidan dan kepraktisan dari media pembelajaran berupa *game* edukasi yang telah dikembangkan. Karena apabila *game* sudah valid dan praktis, maka *game* bisa digunakan

sebagai media dalam mata pelajaran Pendidikan Al-Quran khususnya pada materi *ahkamul huruf*.

Kevalidan Produk

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai mengemukakan bahwa kriteria-kriteria yang harus diperhatikan dalam memilih media antara lain ketepatan dengan tujuan pembelajaran, kemudahan menggunakan, waktu yang tersedia, sesuai dengan taraf berfikir siswa (Sudjana dan Rivai, 2002, p. 4). Untuk kriteria khusus dari *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* memiliki kemudahan dalam penggunaannya, dapat memunculkan komunikasi dua arah atau interaktif dan kebaharuan media yang dipilih juga harus menjadi pertimbangan. Media yang lebih baru biasanya lebih baik dan lebih menarik bagi peserta didik.

Pembelajaran yang dilakukan saat ini biasanya sangat menjenuhkan dan monoton yang menyebabkan anak-anak bosan untuk belajar, sehingga anak-anak mengalami kemunduran dalam hal berprestasi di sekolahnya atau tempat lain. Dewasa ini perkembangan teknologi semakin pesat, diantaranya teknik pembuatan aplikasi mengalami kemajuan yang sangat berarti, semenjak ditemukannya bahasa pemrograman visual, yang sangat memudahkan programmer untuk mengkreatifitaskan ilmunya yang dimiliki sehingga dapat

tampil lebih menarik. Pengembangan materi PAI sebaiknya juga dikemas secara interaktif dan menarik. Salah satu caranya adalah dengan mengintegrasikan berbagai macam media atau yang disebut dengan multimedia. Dengan demikian diharapkan siswa nantinya dapat memilih apa yang akan dikerjakan selanjutnya, bertanya, dan mendapatkan jawaban yang mempengaruhi komputer untuk mengerjakan fungsi selanjutnya. Siswa memiliki kebebasan untuk belajar sesuai dengan keinginannya. Belajar menjadi tidak monoton, mengekang dan menegangkan (Abadi, 2015, p. 128).

Game Edukatif adalah permainan yang disertai pembelajaran, sehingga membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak menjenuhkan, sehingga tidak menimbulkan kebosanan dalam proses belajar mengajar. *Game* edukatif merupakan metode pembelajaran terbaru yang diharapkan dapat meningkatkan pemahaman dengan cepat karena didukung permainan yang menarik dan membuat anak menjadi aktif (Kurniawan, 2011, p. 52)

Kevalidan *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash* CS6 ini dapat dipertanggungjawabkan karena telah dinilai oleh para pakar. Penggunaan *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash* CS6 sebagai media juga ada pada mata pelajaran lain. Penelitian Eka Lutfiyatun tentang pengembang-

an media *game* edukasi berbasis *game* edukasi *Adobe Flash* CS5 pada keterampilan menulis Bahasa Arab menunjukkan bahwa guru dan siswa butuh dengan *game* ini berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Serta hasil penelitian menunjukkan bahwa *game* yang digunakan valid dan efektif dalam pembelajaran Bahasa Arab (Luthfiyatun, 2015)

Praktikalitas produk

Secara umum penggunaan media *game* edukasi dalam pembelajaran PAI khususnya mata pelajaran Pendidikan Al-Quran sangat membantu siswa belajar karena siswa bisa memahami lebih cepat materi ajar yang terdapat dalam *game* edukasi sehingga penggunaan waktu lebih efektif. Media *game* edukasi membantu guru dalam menghadapi siswa dengan minat, kemampuan, dan tingkat kecerdasan yang berbeda-beda dalam belajar. Media pembelajaran saat ini telah mengalami perkembangan tidak hanya dilakukan secara satu arah, namun dapat dimodifikasi menjadi media pembelajaran dua arah atau dikenal dengan pembelajaran interaktif. Interaktif merupakan suatu proses untuk memberikan pemahaman materi kepada peserta didik dalam lingkungan belajar dengan memanfaatkan komputer (Haris dan Khasanah, 2018, p. 168).

Terkait dengan aspek kepraktisan, hasil penelitian Nieveen

(1999) memperlihatkan cara mengukur tingkat kepraktisan. Hasil penelitian ini menjelaskan bahwa tingkat kepraktisan dilihat dari penjelasan apakah guru dan pakar lain memberikan pertimbangan bahwa materi mudah dan dapat digunakan oleh guru dan siswa, Nieveen juga menjelaskan produk hasil pengembangan, disimpulkan praktis jika (1) praktisi menyatakan secara teoritis produk dapat diterapkan di lapangan dan (2) tingkat keterlaksanaannya produk termasuk kategori baik. Istilah ini masih memerlukan indikator-indikator lanjutan, terutama dalam pelaksanaan produk pembelajaran yang telah dikembangkan (Haviz, 2013, p. 34).

Hasil analisis angket respon siswa terhadap media game edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* menunjukkan bahwa *game* sangat praktis dengan nilai rata-rata 92%. Hasil analisis angket respon siswa terhadap praktikalitas game edukasi *Adobe Flash CS6* yang dikembangkan menunjukkan bahwa siswa tertarik belajar karena materi yang dipaparkan dalam *game* tersusun secara terkonsep dan dihiasi dengan gambar-gambar animasi serta musik pengiring yang menarik yang mampu memancing perhatian siswa. Siswa pun lebih mudah memahami materi dengan adanya *game* edukasi menggunakan *Adobe Flash CS6* ini.

Kepraktisan penggunaan *game* dalam pembelajaran juga pernah diujikan dalam mata pelajaran lain. Dwi Songgo dkk melakukan penelitian tentang pengembangan media *game* edukasi berbasis budaya untuk pembelajaran pengenalan bilangan pada anak usia dini, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media *game* edukasi itu praktis dengan persentase 88,6% (Panggayudi dkk, 2017, p. 255). Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *game* edukasi dalam pembelajaran praktis, tidak merepotkan guru ataupun siswa. Siswa pun lebih termotivasi belajar menggunakan *game* edukasi ini.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan pengembangan *game* edukasi *tajwid* menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas IV SD pada mata pelajaran pendidikan Al-Quran materi ahkamul huruf dan pembahasan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut.

- a. Hasil penelitian pada tahap defenisi menunjukkan bahwa guru dan siswa membutuhkan *game* edukasi *tajwid* dalam pembelajaran PQ, maka peneliti merancang *game* yang sesuai dengan kebutuhan dan

karakteristik siswa. *game* ini juga disesuaikan dengan silabus.

- b. Hasil penelitian pada tahap desain menghasilkan produk *game* edukasi *tajwid* pada materi *ahkamul huruf* untuk siswa kelas IV SD. Tahap perancangan *game* ini menggunakan metodologi *Waterfall Life Cycle* Paradigma.
- c. Hasil Penelitian pada tahap pengembangan menunjukkan bahwa produk termasuk kategori sangat valid dengan rata-rata persentase 93,75% dari hasil validasi dosen ahli materi, dosen ahli IT dan guru mata pelajaran Pendidikan Al-Quran. Sedangkan hasil praktikalitas produk *game* edukasi sangat praktis dengan rata-rata persentase 92% yang di dapatkan dari hasil analisa angket respon oleh siswa

Saran

Media Pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan. Guru sudah seharusnya mulai belajar merancang berbagai variasi media pembelajaran, agar proses pembelajaran tidak lagi monoton.

KEPUSTAKAAN ACUAN

- Abadi, G. F. (2015). Inovasi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis *E-Learning*. *Jurnal Tasyri': Jurnal Tarbiya Islamiyah*. 22(2): 127-138 (Online).
- Hamalik, O. (2004). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Haris, S. A. dan Khasanah, F. N. (2018). Pengujian Aplikasi Pengenalan Dasar Islam dan Surat Pendek pada Anak Berbasis *Game* Edukasi. *Information System for Educators and Professionals Journal*. 2 (2): 167-176 (Online).
- Haviz, M. (2013). Research and Development Penelitian di Bidang Kependidikan yang Inovatif Produktif dan Bermakna. *Jurnal Ta'dib*. 16 (1): 28-43 (Online).
- Kurniawan, H. (2011). Pendukung Materi Taman Pendidikan Al-Qur'an Melalui *Game* Edukasi Untuk Anak Umur 6-10 Tahun Menggunakan *Macromedia Flash 8*. *Jurnal KomuniTi: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 2(2): 51-55 (Online).
- Lutfiyatun, E. (2015). *Pengembangan Media Game Edukasi Berbasis Adobe Flash CS5 Pada Keterampilan Menulis Bahasa Arab Untuk Siswa Kelas VIII Mts*. Skripsi Sarjana Universitas Negeri Semarang, Indonesia (Online).

- Panggayudi dkk. (2017) Media Games Edukasi Berbasis Budaya Untuk Pembelajaran Pengenalan Bilangan Pada Anak Usia Dini. *Journal of Mathematics Education*. 2 (2): 255-266 (Online).
- Sudjana, N dan Rivai, A. (2002), *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Sukmadinata, N. S. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Inform*. 1(1): 1-8 (Online).
- Zuharni dkk. (1983). *Metodik Khusus Pendidikan Agama*. Malang: Biro Ilmiah Fakultas Tarbiyah IAIN Sunan Ampel Malang.