



Praktikalitas Media Pembelajaran Educaplay pada Mata Pelajaran SKI Kelas VII

Melanie Putri

mellmelanie06@gmail.com

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Jasiah

jasiah@iain-palangkaraya.ac.id

Institut Agama Islam Negeri Palangka Raya

Alamat: Komplek Islamic Centre Jl. G. Obos, Menteng, Kec.Jekan Raya, Kota Palangka Raya,

Kode pos 73112, Kalimantan Tengah

Abstract. *From the results of the needs analysis that has been done, the lack of time to prepare learning media is an obstacle for SKI subject teachers. This study aims to determine the practicality of the educaplay media developed by researchers. The development was carried out using some of the stages of the v model. Data collection techniques used observation, interview and documentation techniques. To determine the quality of the media, before the practicality test, a media validity test was carried out. The results of the media validation were 82%, while the material validation obtained a result of 98%. The results of the media practicality on teachers were 82%, while the results of the practicality on students were 90.7% with practical criteria. Therefore, the educaplay media on the material of the prophet's preaching can be used and implemented in learning.*

Keywords: *Educaplay, Media, Practicality.*

Abstrak. Dari hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan, kurangnya waktu unruk menyusun media pembelajaran menjadi kendala unru guru mata pelajan SKI. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui paraktikalitas media educaplay yang dikembangkan oleh peneliti. Pengembangan dilakukan dengan menggunakan sebagian tahapan dari model v. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara serta dokumentasi. Untuk mengetahui kualitas media, maka sebelum uji paraktikalitas dilakukan uji validitas media. Hasi dari validasi media yaitu 82%, sedangkan validasi materi diperoleh hasil 98%. Hasil praktikalitas medi pada guru yaitu 82%, sedangkan hasil praktikalitas terhadap siswa adalah 90,7% dengan kriteria praktis. Oleh karena itu, medi educaplay pada materi dakwah nabi dapat digunakan dan diimplementasikan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Educaplay, Media, Praktikalitas.

LATAR BELAKANG

Dalam era digital yang semakin maju, teknologi telah membawa perubahan yang signifikan di berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam bidang Pendidikan. Dalam dunia pendidikan, seorang pendidik dituntut untuk melakukan upaya-upaya pembaharuan terkait pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. (Candrawaty, Dyah Ajeng, Rian Damariswara, and Kukuh Andri Aka 2022) Berkembangnya teknologi saat ini memberikan pengaruh bagi dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah sarana yang memungkinkan terwujudnya hubungan langsung antara karya seorang pengembang mata pelajaran dengan siswa. (Prasetya, Teguh Arie, et al 2022)

Media pembelajaran adalah alat yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar di sekolah. Dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih menyenangkan bagi siswa dan proses pembelajaran bisa berjalan secara efektif. (Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi 2021) Media pembelajaran adalah salah satu komponen pembelajaran yang sangat penting sebagai jembatan dalam penyampaian materi. Penggunaan media dalam pembelajaran dapat memberikan dampak positif dan manfaat yang sangat luar biasa dalam memudahkan proses belajar siswa. Di samping itu, media pembelajaran merupakan dasar yang sangat diperlukan yang bersifat melengkapi dan merupakan bagian integral demi berhasilnya proses pembelajaran. (Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini 2020)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya, dalam proses pembelajaran pada mata Pelajaran SKI, siswa merasa jenuh dan bosan ketika pembelajaran tidak menggunakan media dan guru hanya memakai metode ceramah dan bercerita saja. Hal ini sejalan dengan pendapat Zumrotul Fauziah, dkk (2022) dalam penelitiannya, bahwa pelajaran SKI merupakan pelajaran yang membosankan, apalagi banyak sekali guru yang mengimplementasikan metode ceramah yang menambah rasa jenuh dan rasa bosan siswa.

Oleh karena itu, perlu adanya Solusi dari kendala tersebut, yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai bagi siswa kelas VII. Media yang dikembangkan oleh peneliti berupa game interaktif berbasis aplikasi educaplay pada mata Pelajaran SKI. Media game educaplay merupakan suatu platform game online yang menyediakan berbagai jenis permainan menarik dan menyenangkan yang memungkinkan memudahkan guru untuk merancang media yang ramah pelajar. (Ummah, Ingvia Salsabilla Zumrotul 2024)

Berdasarkan pembahasa tersebut penelitian ini penting untuk dilakukan guna bagaimana respon guru dan siswa terhadap game interaktif berbasis aplikasi educaplay pada mata Pelajaran SKI. Game interaktif tersebut merupakan salah satu media yang dapat memudahkan guru dalam proses pembelajaran dan membantu siswa dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini dilakukan di MTs Terpadu Berkah.

METODE PENELITIAN

A. Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Pengujian terhadap praktikalitas sebuah produk yang bertujuan mengungkap tingkat praktikalitas produk setelah dilakukan proses uji coba (Yanto, Doni Tri Putra 2019). Bentuk pengujian ini merupakan bagian dari tahapan model V yang dipakai oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran.

Adapun tahapan model V itu digabi menjadi 2 bagian dan ada 9 tahapan. Dan pada penelitian ini hanya mengadopsi dari beberapa tahapan saja. Tahapan-tahapan tersebut antara lain:

1. *Requirement gathering*, yaitu tahap awal dilakukan proses pengumpulan data, identifikasi masalah, usulan pemecahan masalah, serta analisis kebutuhan guru dan siswa yang difokuskan untuk pengembangan media pembelajaran.
2. *Unit testing*, yaitu tahap memastikan kembali bahwa hasil analisis sesuai dengan apa yang ada di lapangan.
3. *System Design*, yaitu tahap perancangan media yang akan dibuat sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.
4. *Integration testing*, yaitu tahap yang memastikan apakah rancangan media sudah sesuai dengan hasil analisis kebutuhan.
5. *Software design*, yaitu tahap pembuatan media yang sudah dirancang sebelumnya.
6. *System Testing*, yaitu tahap uji validasi dari hasil media yang dibuat, apakah sudah layak digunakan atau belum.
7. *Module Design*, yaitu tahap revisi media dari hasil uji validasi.
8. *User acceptance testing*, yaitu tahap uji coba media pembelajaran dengan target pengguna guru dan siswa.

B. Subjek penelitian

Subjek dari penelitian ini terdiri dari 1 orang guru yang mengajar pada mata Pelajaran SKI dan 26 siswa yang mengikuti proses pembelajaran SKI kelas VII di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya dengan media pembelajaran educaplay.

C. Instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah lembaran angket. Lembaran angket dibagi menjadi 2, yaitu untuk guru dan siswa. Yang di mana indikator penialian dari 2 angket tersebut tentu berbeda. Lembaran angket yang diisi oleh guru berisi tentang menariknya media, kesesuaian materi dengan tujuan pemebelajaran, keaktifan siswa saat menggunakan media serta mudah dalam penggunaan media. Sedangkan lembaran angket yang diisi oleh siswa berisi tentang daya Tarik media, materi yang mudah dipahami, bahasa yang mudah dipahami, game mudah diaminkan serta instruksi media jelas. Lembaran angket yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan indicator penilaian media. Ini bertujuan agar instrumen penelitian yang digunakan dapat mengukur dengan baik selama penggunaannya dalam penelitian.

Tabel 1. Indikator penilaian angket respon guru

No	Indikator
1	Tampilan media interaktif berbasis apk educaplay menarik

- 2 Media interaktif berbasis apk educaplay membuat siswa lebih semangat dalam belajar
 - 3 Media interaktif berbasis apk educaplay mendukung siswa untuk menguasai materi pembelajaran
 - 4 Dengan menggunakan media interaktif berbasis apk educaplay membuat siswa tidak bosan dalam belajar
 - 5 Materi yang disajikan mencakup materi yang sesuai dengan Kurikulum Merdeka
 - 6 Materi dalam media ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran
 - 7 Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti pada tingkat pemahaman kelas VII
 - 8 Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca
 - 9 Media interaktif berbasis apk educaplay membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran.
-
- 10 Permainan memfasilitasi kerja sama di antara siswa, misalnya saat mereka bekerja dalam kelompok atau bersaing secara sehat.

Tabel 2. Indikator penilaian angket respon siswa

No	Indikator
1	Media interaktif menarik digunakan untuk belajar
2	Media interaktif mudah digunakan
3	Tampilan media interaktif menarik
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada
5	Materi dalam media interaktif mudah dipahami
6	Game mudah dimainkan
7	Instruksi kuis dalam media interaktif jelas
8	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam media interaktif
9	Menyukai pembelajaran dengan multimedia interaktif
10	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami

D. Teknik analisis data

Hasil penilaian diperoleh melalui angket respon guru dan siswa. Penilaian tersebut akan memperoleh tanggapan atau pendapat dari guru dan siswa untuk menentukan praktikalitas media pembelajaran interaktif setelah diterapkan dalam proses pembelajaran. Angket terdiri dari pernyataan-pernyataan untuk menentukan praktikalitas media serta disediakan alternatif jawaban

terhadap pernyataan-pernyataan tersebut (Yanto, Doni Tri Putra 2019). Alternatif jawaban terdiri dari sangat setuju, setuju, cukup setuju, kurang setuju, dan tidak setuju.

Hasil angket respon guru dan siswa dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$P(k): S/N \times 100 \%$$

Keterangan:

P (k): Angka Persentase komponen

S: Jumlah skor komponen hasil telaah instrumen

N: Jumlah skor maksimum

Dan kualifikasi praktikalitas adalah seperti pada tabel berikut.

Tabel 3. Kualifikasi praktikalitas media

No	Tingkat pencapaian (%)	Klasifikasi
1	81 – 100	Sangat Praktis
2	61 – 80	Praktis
3	41 – 60	Cukup Praktis
4	21 – 40	Kurang Praktis
5	0 – 20	Tidak Praktis

(Riduan, 2010).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya yang beralamat di jalan G. obos induk KM 5,5 No. 517 Palangka Raya. Penelitian ini dimulai dari tanggal 14 november 2024, yaitu semenjak penulis diberikan tugas oleh dosen pengampu mata kuliah Metodologi penelitian tindak kelas dan pengembangan. Kemudian peneliti melakukan observasi sekaligus wawancara pada tanggal 15 November 2024. Pada hari itu juga peneliti bertemu dengan guru mata pelajaran SKI di MTs Terpadu Berkah Palangka Raya. Pada pertemuan tersebut, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran SKI mengenai bahan ajar, media pembelajaran, metode pembelajaran, kondisi kelas dan siswa, serta kendala yang dihadapi oleh guru dan siswa.

Guru mata pelajaran SKI mengatakan bahwa, pertama kendala dari beliau sendiri adalah beliau kekurangan waktu untuk membuat modul ajar sehingga beliau biasanya hanya menggunakan metode ceramah atau metode kisah dalam menyampaikan materi dan sekali-kali menampilkan video pembelajarn yang sudah jadi/ instan dari youtube, kedua kendala dari siswa adalah siswa merasa jenuh dan bosan apabila metode yang digunakan hanya metode kisah dan ceramah saja, dan yang terakhir hasil belajar siswa

lebih memuaskan ketika pembelajaran menggunakan media meskipun hanya dengan menampilkan video saja.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di atas maka peneliti memutuskan untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan mata pelajaran SKI dan sesuai untuk siswa kelas VII. Peneliti memilih media yang berbentuk game yaitu game educaplay. Media educaplay ini berbentuk website dan bisa diakses oleh semua orang, akan tetapi memerlukan signal untuk mengaksesnya dengan artian game ini hanya bisa dimainkan secara online.

Untuk materi dalam media tersebut, peneliti mengambil dari buku SKI yang dipinjam dari guru mata pelajaran SKI MTs Terpadu Berkah. Setelah selesai membuat naskah soal yang akan dimasukkan ke dalam media yang sudah dirancang, peneliti kembali menemui guru mapel untuk berdiskusi mengenai naskah materi tersebut dan akhirnya disetujui oleh guru mapel SKI.

Pada tanggal 21 oktober 2024, peneliti melakukan proses validasi ahli media dan juga ahli materi. Dari validasi tersebut, untuk validasi media mendapatkan hasil 82% dan validasi materi mendapatkan hasil 98%. Setelah itu baru dilakukan uji coba media terhadap guru dan siswa. Untuk mendapatkan hasil uji coba praktikalitas media, peneliti menggunakan lembaran angket yang disebar kepada guru dan siswa.

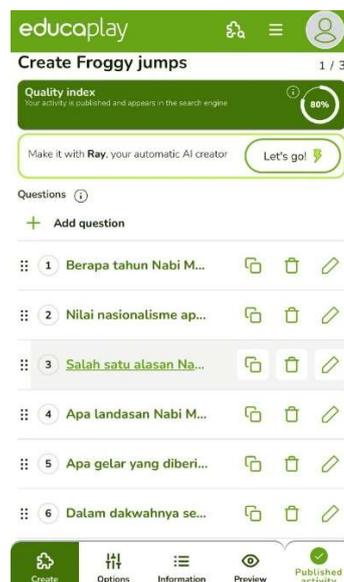
Media yang dihasilkan berupa game edukasi yang menggunakan aplikasi educaplay. Dalam media tersebut terdapat 10 soal yang harus dijawab, terdapat 5 nyawa dan masing-masing soal memiliki durasi 20 detik. Jika melebihi 20 detik dan soal belum dijawab, maka soal tersebut akan hangus dan nyawa akan berkurang satu. Skor akan ditampilkan di akhir game. Soal yang disajikan adalah materi tentang dakwah nabi secara sembunyi-sembunyi dan terang-terangan dari mata pelajaran SKI kelas VII.

Berikut beberapa gambar dari media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti:

Gambar 1



Gambar 2



Gambar 3



Gambar 4



Hasil praktikalitas media

Hasil uji praktikalitas media didapatkan dari hasil lembar angket respon peserta didik secara individu yang berjumlah 26 siswa dan angket respon guru. Hasil lembar angket siswa mendapatkan perolehan hasil 90,7% dengan kategori sangat praktis. Sedangkan lembar angket respon guru mendapatkan perolehan hasil 82% dengan kategori sangat praktis. Hasil angket respon siswa dan guru tersebut menunjukkan bahwasannya

media yang dikembangkan untuk pembelajaran mengenai materi dakwah nabi adalah sangat praktis dan efektif.

Berikut adalah tabel hasil lembar angket respon peserta didik secara individu dan angket respon guru.

Tabel 4. Hasil Lembar Angket Respon Siswa

No	Indikator Penilaian	Jumlah respon siswa				
		SS	S	CS	KS	TS
		5	4	3	2	1
1	Media interaktif menarik digunakan untuk belajar	15	11			
2	Media interaktif mudah digunakan	14	12			
3	Tampilan media interaktif menarik	16	10			
4	Gambar pada materi memiliki penempatan yang tepat dengan suara yang ada	15	9	2		
5	Materi dalam media interaktif mudah dipahami	17	8	1		
6	Game mudah dimainkan	14	12			
7	Instruksi kuis dalam media interaktif jelas	12	8	4	2	
8	Paham terhadap istilah yang terdapat dalam media interaktif	19	6	1		
9	Menyukai pembelajaran dengan multimedia interaktif	15	11			
10	Bahasa yang digunakan dalam media interaktif mudah dipahami	14	12			

Tabel 5. Hasil Lembar Angket Respon Guru

No	Indikator Penilaian	Respon Guru				
		SS	S	CS	KS	TS
		5	4	3	2	1
1	Tampilan media interaktif berbasis Game Educaplay menarik	✓				
2	Media interaktif berbasis game Educaplay membuat siswa semangat dalam belajar		✓			

3	Media interaktif berbasis game Educaplay mendukung siswa untuk menguasai materi pembelajaran		✓			
4	Dengan menggunakan media interaktif berbasis game Educaplay membuat siswa tidak bosan dalam belajar		✓			
5	Materi yang disajikan mencakup materi yang sesuai dengan buku SKI yang dipakai		✓			
6	Materi dalam media ini mendukung tercapainya tujuan pembelajaran		✓			
7	Bahasa yang digunakan sederhana dan mudah dimengerti pada tingkat pemahaman kelas VII		✓			
8	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca		✓			
9	Media interaktif berbasis Educaplay membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti pelajaran		✓			
10	Educaplay memfasilisi kerja sama diantara siswa, misalnya saat mereka bekerja dalam kelompok atau besaing secara ketat dalam menjawab pertanyaan		✓			

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan penelitian ini bahwa media educaplay untuk materi dakwah nabi menggunakan model v dengan kevalidan oleh ahli materi sebesar 98% dan ahli media sebesar 82%. Hasil kepraktisan oleh guru diperoleh hasil 82%, serta kepraktisan oleh siswa adalah sebesar 90,7%. Oleh karena itu, produk media pembelajaran educaplay ini dapat digunakan dan diimplementasikan dalam proses belajar mengajar pada materi dakwah nabi.

DAFTAR REFERENSI

Candrawaty, Dyah Ajeng, Rian Damariswara, and Kukuh Andri Aka. "Analisis Respon Guru dan Siswa terhadap Penggunaan Multimedia Interaktif Berbasis Android

- Materi Non Fiksi Bermuatan Kearifan Lokal Kediri Raya." *Jurnal basicedu* 6.4 (2022): 7456-7465.
- Prasetya, Teguh Arie, et al. "Pemanfaatan Video Animasi WOL (way of life) sebagai Media Pembelajaran SKI siswa di Kelas 4 SD/MI." *Jurnal Pendidikan Tambusai* 6.2 (2022): 16353-16359.
- Nabila, Shella, Idul Adha, and Riduan Febriandi. "Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik di sekolah dasar." *Jurnal basicedu* 5.5 (2021): 3928-3939.
- Harsiwi, Udi Budi, and Liss Dyah Dewi Arini. "Pengaruh pembelajaran menggunakan media pembelajaran interaktif terhadap hasil belajar siswa di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4.4 (2020): 1104-1113.
- Fauziah, Zumrotul, Ahmad Shofiyuddin, and Hidayatur Rofiana. "Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Aplikasi Canva pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam." *Madinah: Jurnal Studi Islam* 9.1 (2022): 7-19.
- Riduwan, 2010, Skala Pengukuran Variabel Variabel Penelitian, Alfabeta, Bandung.
- Ummah, Ingvia Salsabilla Zumrotul. *Pengaruh Media Game Educaplay Terhadap Motivasi Belajar Bahasa Arab Pada Siswa Kelas VII MTs Nurul Islam Kota Kediri*. Diss. IAIN Kediri, 2024.
- Yanto, Doni Tri Putra. "Praktikalitas media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran rangkaian listrik." *INVOTEK: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi* 19.1 (2019): 75-82.