

MEDIA PEMBELAJARAN FIQIH DAN TAJWID BERBASIS GAME EDUKASI “NGAZEE : FINDING HIDAYAH” MENGUNAKAN METODE MDLC

Muhammad Bahrul Jawahir¹, Raditya Dinar Dana², Arif Rinaldi Dikananda³
Bahruljawaher123@gmail.com¹, Radith_danar@yahoo.com², Rinaldi21crb@gmail.com³
STMIK IKMi Cirebon¹²³

ABSTRAK

Zaman sekarang ini game tidak hanya dimainkan sebagai hiburan, namun sudah banyak game edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran dan pelayanan di berbagai lembaga pendidikan maupun lembaga masyarakat. Media pembelajaran kitab kuning di Pondok Pesantren hanya bisa didapat atau diperoleh ketika sedang mondok di pesantren dengan tatap muka, ketika siswa atau santri sudah keluar atau lulus dari pesantren mereka tidak dapat mengulang pembelajaran dengan informasi yang sama. Tujuan penelitian ini adalah untuk merancang sebuah game edukasi tentang pembelajaran kitab kuning yang dapat diakses secara berulang. Penelitian ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) dengan enam tahapan yaitu Concept (Pengkonsepan), Design (Perancangan), Material Collecting (Pengumpulan Bahan), Assembly (Pembuatan), Testing (Pengujian), Distribution (Pendistribusian). Media pembelajaran berbasis game edukasi “Ngazee : Finding Hidayah” dirancang dan dibuat menggunakan software Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator untuk desain, software Blender 3D untuk membuat asset 3D, serta software Unity 3D untuk mengolah dan memprogram hasil akhir media pembelajaran berbasis game edukasi dijalankan secara offline. Berdasarkan hasil perhitungan, presentase yang diperoleh dari pengisian angket penilaian melalui kuisisioner, peneliti juga mengetahui produk media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi yang dikembangkan termasuk kedalam kategori sangat menarik digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa atau santri, yakni sebesar 85%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Game Edukasi, Metode MDLC, Fiqih, Tajwid

1. Pendahuluan

Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja, tetapi juga memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah siswa untuk belajar [1]. Model pembelajaran saat ini cenderung harus mengikuti pola pendidikan yang tidak menarik dan membosankan [2]. Game merupakan salah satu aplikasi yang populer digunakan pada saat ini. Game merupakan salah satu aplikasi yang banyak

digunakan masyarakat yang dapat menjadi sarana pembelajaran atau sarana hiburan. Game juga dapat difungsikan sebagai media pembelajaran dan kuis evaluasi [3]. Game edukasi adalah salah satu bentuk game yang dapat berguna untuk menunjang proses belajar mengajar secara lebih menyenangkan dan lebih kreatif, dan digunakan untuk memberikan pengajaran atau menambah pengetahuan penggunaannya melalui suatu media yang menarik. Simulasi secara sederhana dapat diartikan sebagai proses peniruan. Simulasi adalah tiruan dari fasilitas atau proses dari suatu operasi, biasanya menggunakan computer [4]. Di era modern ini, mengajar agama Islam tidak lagi menjadi otoritas seorang ulama. Di mana saja, kapan saja dan dengan berbagai cara, orang bisa

belajar agama Islam. Masyarakat sekarang ini tidak hanya mengandalkan ulama sebagai sumber satu-satunya untuk mendapatkan pengetahuan keagamaan. Masyarakat bisa memanfaatkan televisi, radio, surat kabar, handphone, video, CD-Rom, buku, majalah, dan bulletin [5].

Media pembelajaran kitab kuning di pondok pesantren hanya bisa didapat dengan tatap muka atau diperoleh ketika sedang mondok di pesantren, ketika siswa atau santri sudah keluar atau lulus dari pesantren mereka tidak dapat mengulang pembelajaran dengan informasi yang sama. Dengan adanya game edukasi pembelajaran kitab kuning maka memungkinkan pembelajaran dapat diakses secara berulang. Meskipun sudah banyak platform streaming atau konten video pembelajaran kitab kuning di sosial media, namun game edukasi ini dirancang dan dibangun dengan berbasis media yang berbeda agar lebih menarik dan inovatif di era digitalisasi ini.

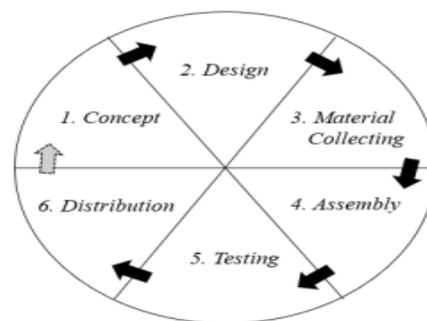
Ada beberapa penelitian juga yang telah menggarisbawahi bahwa dalam membuat atau mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis game edukasi dapat dilakukan dengan menggunakan metode MDLC. Sebagai contoh, penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Tisno Atmojo, Feby Fitri Nurwidya, Erick Dazki (2019) dengan judul Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle, menunjukkan bahwa metode MDLC dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran pengenalan keragaman budaya [6]. Selain itu, pada penelitian yang dilakukan oleh Indah Rohmawati, Sudargo, Ika Menarianti (2019) dengan judul Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara "TANARA" Menggunakan Unity 3D Berbasis Android juga menunjukkan bahwa metode MDLC dapat digunakan dalam mengembangkan game edukasi tentang budaya Nusantara [7].

Pada penelitian ini berfokus merancang dan membangun sebuah game 3d berjenis open world yang berupa sebuah lingkungan pesantren dengan metode MDLC (Multimedia

Development Life Cycle). Game yang akan dirancang ini merupakan game petualangan menjadi seorang santri yang mencari hidayah dengan mengaji kitab di lingkungan pesantren. Mengaji kitab merupakan salah satu pengajian dalam agama Islam yang membahas ilmu Fiqih dan Tajwid. Peneliti merasa tertarik meneliti bagaimana merancang dan membangun sebuah game 3d edukasi mengaji kitab di pesantren ini dengan metode MDLC.

2. Metodologi

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) merupakan pengembangan metode multimedia yang dilakukan berdasarkan enam tahap, yaitu Concept (pengonsepan), Design (perancangan), Material Collecting (pengumpulan bahan), Assembly (pembuatan), Testing (pengujian), dan Distribution (pendistribusian). Keenam tahap ini tidak harus berurutan dalam praktiknya, tahap-tahap tersebut dapat saling bertukar posisi. Meskipun begitu, tahap concept memang harus menjadi hal yang pertama kali dikerjakan [8]. Dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC), pengembang game edukasi lebih mudah menentukan langkah-langkah dalam merancang atau membuat media pembelajaran maupun game edukasi. Enam tahapan dari metode Multimedia Development Life Cycle dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Metode MDLC

Adapun tahapan dari metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) antara lain:

1. Concept (Pengkonsepan)

Tahap ini adalah tahap menentukan tujuan dan manfaat dari game edukasi pengenalan pembelajaran di Pondok Pesantren dengan menggambarkan konsep multimedia yaitu dengan menulis skenario konsep dan membuat storyboard sebagai gambaran konsep dari game edukasi yang akan dibuat.

2. Design (Perancangan)

Pada tahap ini, pembuatan spesifikasi mengenai arsitektur program, tampilan dan grafis lainnya untuk kebutuhan material atau bahan pendukung. Desain yang ingin dibuat menggunakan desain interface untuk tampilan menu game. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang dan membuat desain interface adalah Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Tahap ini adalah tahap pengumpulan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam merancang dan membuat game edukasi pada penelitian ini. Bahan-bahan tersebut antara lain ilustrasi, vektor, asset 3D model, asset 3D character, asset 3D environment, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis di internet atau dengan pemesanan pihak lain sesuai dengan rancangannya. Selain itu, ada pula materi pembelajaran yang akan diimplementasikan pada game edukasi penelitian ini yaitu dengan mengumpulkan materi pembelajaran dari kitab kuning dan melakukan wawancara atau diskusi mengenai materi pembelajaran kitab kuning dengan ustadz atau guru pengajar ngaji kitab kuning. Pada tahap ini dapat dikerjakan secara parallel dengan tahap assembly. Tetapi pada beberapa kasus, tahap material collecting dan tahap assembly dikerjakan secara linear dan tidak parallel.

4. Assembly (Pembuatan)

Tahap assembly (pembuatan) adalah tahap membuat dan mengolah semua bahan multimedia yang sudah dikumpulkan pada tahap sebelumnya. Pembuatan media pengenalan pembelajaran kitab kuning di

pondok pesantren ini berdasarkan pada desain konsep pada tahap awal sebelumnya.

5. Testing (Pengujian)

Tahap testing (pengujian) dilakukan setelah menyelesaikan tahap assembly (pembuatan) dengan menjalankan game edukasi untuk mengetahui apakah terdapat kesalahan atau tidak.

6. Distribution (Pendistribusian)

Tahap terakhir adalah distribution (pendistribusian), yaitu menyimpan dan mendistribusikan media pengenalan pembelajaran kitab kuning di pondok pesantren setelah selesai melalui tahap testing (pengujian).

3. Hasil dan Pembahasan

Media pembelajaran tentang ilmu Fiqih dan Tajwid dalam kitab kuning berbasis game edukasi “Ngazee: Finding Hidayah” merupakan game yang ditujukan untuk siswa atau santri tingkat MTs atau tingkat SMP. Game ini dibuat untuk perangkat smartphone dengan sistem operasi Android dan perangkat PC/Laptop dengan sistem operasi Windows.

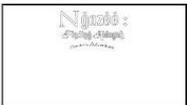
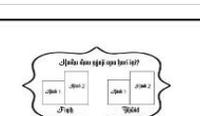
Game ini bertujuan untuk mengenalkan pembelajaran Fiqih dan Tajwid sebagai sarana alternatif belajar santri atau siswa ketika sedang tidak berada di pondok pesantren atau ketika sudah selesai belajar di pondok pesantren. Game edukasi ini mengenalkan dan mengajarkan ilmu Fiqih dan Tajwid yang berupa video pembelajaran animasi dan kuis atau pertanyaan pilihan ganda. Game edukasi pembelajaran ilmu Fiqih dan Tajwid diharapkan untuk siswa atau santri agar bisa mengulang dan memahami materi pembelajaran ketika sedang menempuh pendidikan di pesantren atau ketika sedang tidak di pesantren atau sudah selesai belajar di pondok pesantren.

Game edukasi pengenalan pembelajaran kitab kuning yang dikembangkan bernama Ngazee : Finding Hidayah, Santri's Adventure. Game ini terdiri dari 4 menu utama yaitu Menu Mulai Main, Menu Tentang Game, Menu Credits, dan Menu Keluar. Tujuan game ini siswa atau santri mensimulasikan atau mengendalikan sebuah karakter yang bisa

berpetualang di sekitar lingkungan pesantren terlebih dahulu kemudian memilih salah satu dari dua kategori yaitu Fiqih dan Tajwid yang merupakan bagian dari materi kitab kuning yang ingin dipelajari untuk diberikan sebuah game kuis berupa pertanyaan materi dalam dua kategori pembelajaran kitab kuning. Pada penelitian pengembangan game edukasi ini menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC). Adapun tahapan dari metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) terdiri dari 6 tahapan, yaitu sebagai berikut:

1. Concept (Pengkonsepan)

Tahap ini adalah tahap menentukan tujuan dan manfaat dari game edukasi pengenalan pembelajaran di Pondok Pesantren dengan menggambarkan konsep multimedia yaitu dengan menulis skenario konsep dan membuat storyboard sebagai gambaran konsep dari game edukasi yang akan dibuat. Storyboard gambaran konsep dari game edukasi yang akan dibuat bisa dilihat pada Gambar 2.

No	Gambar	Deskripsi
1.		Tampilan awal berupa logo dan landing page game
2.		Tampilan halaman menu utama yang berupa main menu yang terdiri dari beberapa menu, seperti menu Mulai Main, Tentang Game, Credits, dan Keluar.
3.		Tampilan ketika memilih menu Tentang Game, yang berisi mengenai deskripsi dari game edukasi ini.
4.		Tampilan ketika memilih menu Credits, yang berisi nama-nama siapa saja yang terlibat dalam pembuatan game, seperti peneliti dan narasumber.
5.		Tampilan pilihan kategori materi pembelajaran ketika ingin membuka video materi pembelajaran dalam game ini. Pada tampilan ini terdapat dua kategori materi pembelajaran, yaitu Fiqih dan Tajwid.

Gambar 2. Storyboard Media Pembelajaran

2. Design (Perancangan)

Tahap ini adalah tahap melakukan perancangan atau membuat desain untuk kebutuhan asset yang akan digunakan di dalam game, seperti beberapa desain tampilan interface di dalam game.

a. Tampilan Landing Page Game

Tampilan user interface pertama setelah membuka game edukasi ini yang muncul setelah intro game ini. Tampilan landing page game dapat dilihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Tampilan Landing Page

b. Tampilan Main Menu

Tampilan user interface yang muncul setelah landing page pada game edukasi ini. Pada tampilan main menu ini terdapat empat menu utama yaitu Mulai Main, Tentang Game, Credits, dan Keluar. Tampilan main menu dapat dilihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Tampilan Main Menu

c. Tampilan Opsi Pembelajaran

Tampilan user interface yang muncul ketika ingin membuka materi pembelajaran yang berupa video pembelajaran dalam game ini. Pada tampilan ini terdapat dua kategori materi pembelajaran, yaitu Fiqih dan Tajwid. Tampilan pilihan materi pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Tampilan Opsi Pembelajaran

d. Tampilan Opsi Kuis Pembelajaran

Tampilan user interface yang muncul ketika ingin mengakses pembelajaran yang berupa kuis soal-soal pilihan ganda yang ada di pembahasan video pembelajaran dalam game ini. Terdapat dua kategori kuis pembelajaran, yaitu Fiqih dan Tajwid. Tampilan pilihan kuis pembelajaran dapat dilihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Tampilan Opsi Kuis Pembelajaran

e. Tampilan Tentang Game

Tampilan user interface yang berisi mengenai deskripsi game edukasi ini. Tampilan tentang game dapat dilihat pada Gambar 7.



Gambar 7. Tampilan Tentang Game

3. Material Collecting (Pengumpulan Bahan)

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan bahan-bahan yang dibutuhkan dalam penelitian ini, yaitu materi untuk kebutuhan video pembelajaran serta kuis pembelajaran di dalam game dan bahan untuk menunjang kebutuhan dalam pembuatan game edukasi. Materi atau bahan untuk kebutuhan materi video pembelajaran dan kuis pembelajaran yang ada di dalam game edukasi didapatkan dari hasil wawancara kepada Ustadz yang mengajar ilmu kitab kuning yang berkaitan dengan penelitian dan membaca langsung serta memahami kembali pembelajaran kitab kuning dengan terjemahannya.

Sedangkan untuk bahan untuk kebutuhan pembuatan game edukasi didapatkan dari beberapa situs web atau platform penyedia asset gambar vektor, model 3D objek, 3D character, grafis, dan audio di internet. Bahan-bahan tersebut antara lain ilustrasi, vektor, asset 3D model, asset 3D character, asset 3D environment, audio, dan lain-lain yang dapat diperoleh secara gratis di internet atau dengan pemesanan pihak lain sesuai dengan rancangannya yang akan digunakan sebagai penunjang di dalam game dan karakter untuk dimainkan di dalam game, dan bahan audio atau suara yang akan digunakan sebagai backsound atau instrumen lagu di dalam game

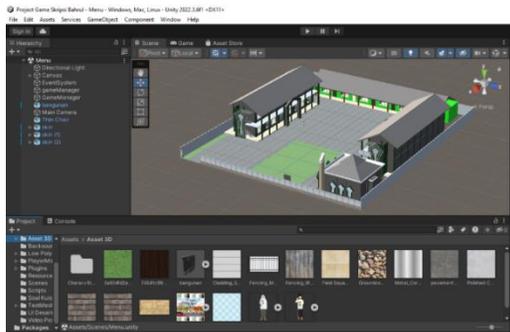
agar game edukasi lebih menarik dengan adanya suara atau instrument lagu ketika game sedang dimainkan.

4. Assembly (Pembuatan)

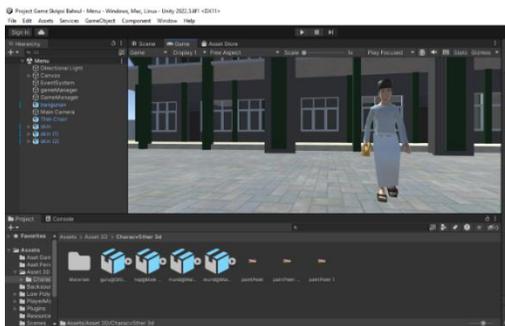
Pada tahap ini yaitu melakukan pembuatan game edukasi dengan menggunakan software Unity 3D. Tahap assembly (pembuatan) dapat dilihat pada Gambar 8, 9, 10, 11, 12.



Gambar 8. Import UI Desain Untuk Landing Page Pembelajaran



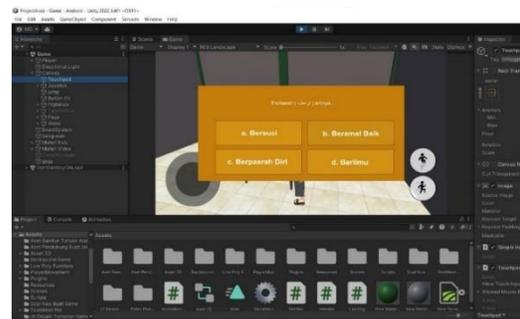
Gambar 9. Import Asset 3D Bangunan Untuk Environment Area



Gambar 10. Point of View Character Pada Game



Gambar 11. Import UI Desain Untuk Pilihan Kuis Media Pembelajaran



Gambar 12. Membuat Kuis Pada Media Pembelajaran

5. Testing (Pengujian)

Pada tahap ini, game edukasi yang sudah selesai dibuat akan disimpan dan di-export dalam bentuk file *.apk dan file *.exe agar bisa dijalankan untuk melakukan uji coba atau testing di perangkat smartphone dan perangkat computer. Peneliti melakukan uji coba atau testing dengan menjalankan game edukasi untuk mengetahui game berjalan dengan baik atau tidak. Setelah diuji oleh peneliti dan game berjalan dengan baik, lalu kemudian game tersebut diserahkan kepada beberapa Ustadz yang menjadi narasumber dalam penelitian ini untuk melakukan uji coba atau testing untuk mengetahui ada kesalahan atau tidak di dalam game tersebut dan juga untuk mengetahui apakah materi pembelajaran sesuai dengan yang diajarkan di dalam pembelajaran kitab kuning.

6. Distribution (Pendistribusian)

Tahap ini merupakan tahap melakukan pendistribusian dengan menyebarkan media

pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi kepada 135 siswa atau santri sebagai populasi dan melakukan penyebaran kuesioner untuk mengetahui hasil dan evaluasi pada media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi dalam penelitian ini. Dan kemudian dilakukan perhitungan untuk menentukan sampel menggunakan Rumus Slovin. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) menyatakan bahwa sample merupakan perwakilan dalam jumlah kelompok kecil yang akan mewakili dari keseluruhan kelompok (populasi) [10]. Rumus Slovin untuk menentukan jumlah sampel yang akan menjadi target penelitian. Rumus pada rumus Slovin dapat dilihat pada Gambar 13.

$$n = \frac{N}{1 + N(e^2)}$$

Gambar 13. Rumus Slovin

Keterangan:

n : jumlah sampel

N : jumlah populasi

e : batas toleransi kesalahan (0.05)

Berdasarkan rumus diatas, peneliti mendapatkan jumlah sampel yang diperlukan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu:

$$n = 135 / (1 + (135 \times 0.05^2))$$

$$n = 135 / (1 + (135 \times 0.025))$$

$$n = 135 / (1 + 0.5)$$

$$n = 135 / 0.5$$

$$n = 100,9$$

Pada penentuan sampel menggunakan Rumus Slovin, dengan jumlah populasi siswa atau santri sebanyak 135 orang dan batas toleransi kesalahan yang digunakan adalah 0.05, maka didapatkan jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian ini sebanyak 101 orang siswa. Dan setelah mendistribusikan kuisisioner kepada 101 orang siswa atau santri, maka didapatkan respon dan angket sebagai penilaian sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Aspek Penilaian Dari Responden Terhadap Media Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Presentase
1	Media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid dapat mendorong perhatian dalam belajar.	96%
2	Media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid dapat memotivasi siswa atau santri dalam belajar.	95%
3	Video materi pembelajaran ilmu Tajwid dapat meningkatkan pemahaman tentang ilmu Tajwid dan meningkatkan minat belajar siswa untuk mempelajari ilmu Tajwid.	80%
4	Video materi pembelajaran ilmu Fiqih yang disajikan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa atau santri dalam mempelajari ilmu Fiqih.	80%
5	Video materi pembelajaran ilmu Tajwid yang disajikan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa atau santri dalam mempelajari ilmu Tajwid.	84%
6	Kuis pembelajaran ilmu Fiqih pada media pembelajaran dapat	82%

	menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa atau santri dalam mempelajari ilmu Fiqih.	
7	Kuis pembelajaran ilmu Tajwid pada media pembelajaran dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar siswa atau santri dalam mempelajari ilmu Tajwid.	83%
8	Dengan adanya sebuah tampilan gambar pada video materi pembelajaran dalam media pembelajaran berbasis game edukasi menjadi lebih menarik dan dapat memancing ketertarikan siswa untuk belajar ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid.	86%
9	Tampilan gambar pilihan kategori video materi pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi menarik perhatian siswa untuk belajar ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid.	83%
10	Tampilan gambar pilihan kategori kuis pembelajaran yang terdapat pada media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi menarik perhatian siswa	84%

	untuk belajar ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid.	
11	Saya suka dengan pemilihan tampilan gambar pada menu awal.	81%
12	Saya suka dengan pemilihan tampilan gambar pada menu Tentang Game.	86%
13	Saya suka dengan pemilihan tampilan gambar pada menu Credits Game.	81%
14	Saya suka dengan pemilihan tampilan gambar pada video materi pembelajaran ilmu Fiqih dalam game edukasi.	85%
15	Saya suka dengan pemilihan tampilan gambar pada video materi pembelajaran ilmu Tajwid dalam game edukasi.	87%
16	Musik background yang ada pada media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid cocok untuk game edukasi.	88%
17	Musik yang ada pada media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi cukup menarik yang dapat menghilangkan rasa jenuh dalam belajar dan meningkatkan rasa	86%

	tertarik siswa untuk belajar ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid.	
	Rata-Rata Presentase	85%

Sumber : Hasil Penyebaran Kuisisioner

Uji Validitas

Uji validitas merupakan uji yang berfungsi untuk melihat apakah suatu alat ukur tersebut valid (sahih) atau tidak valid. Alat ukur yang dimaksud disini merupakan pertanyaan-pertanyaan yang ada dalam kuesioner. Suatu kuesioner dikatakan valid jika pertanyaan tersebut pada kuesioner dapat mengungkapkan sesuatu yang diukur oleh kuesioner [9]. Setelah melakukan uji validitas menggunakan SPSS, didapatkan hasil variabel X1 dan variabel X2 semuanya valid. Hasil uji validitas dapat dilihat pada Gambar 14.

		X1.1	X1.2	X1.3	X1.4	X1.5	Total_X1
X1.1	Pearson Correlation	1	.308**	.257**	.337**	.533**	.707**
	Sig. (2-tailed)		.002	.009	.001	.000	.000
	N	101	101	101	101	101	101
X1.2	Pearson Correlation	.308**	1	.433**	.396**	.374**	.698**
	Sig. (2-tailed)	.002		.000	.000	.000	.000
	N	101	101	101	101	101	101
X1.3	Pearson Correlation	.257**	.433**	1	.431**	.299**	.677**
	Sig. (2-tailed)	.009	.000		.000	.002	.000
	N	101	101	101	101	101	101
X1.4	Pearson Correlation	.337**	.396**	.431**	1	.373**	.724**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000		.000	.000
	N	101	101	101	101	101	101
X1.5	Pearson Correlation	.533**	.374**	.299**	.373**	1	.725**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.002	.000		.000
	N	101	101	101	101	101	101
Total_X1	Pearson Correlation	.707**	.698**	.677**	.724**	.725**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	101	101	101	101	101	101

		X2.1	X2.2	X2.3	Total_X2
X2.1	Pearson Correlation	1	.572**	.251**	.765**
	Sig. (2-tailed)		.000	.011	.000
	N	101	101	101	101
X2.2	Pearson Correlation	.572**	1	.346**	.825**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000
	N	101	101	101	101
X2.3	Pearson Correlation	.251**	.346**	1	.718**
	Sig. (2-tailed)	.011	.000		.000
	N	101	101	101	101
Total_X2	Pearson Correlation	.765**	.825**	.718**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	101	101	101	101

Gambar 14. Hasil Uji Validitas

Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukur yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Uji reliabilitas dilakukan setelah melakukan uji validitas. Uji reliabilitas dilakukan menggunakan data yang valid dari hasil uji validitas. Hasil uji reliabilitas pada variabel yang valid yaitu pada variabel X1, variabel X2, dan variabel Y dapat dilihat pada Gambar 15,16,17.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.747	5

Gambar 15. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS Pada Variabel X1

Hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha (r hitung) dapat dilihat pada kolom Cronbach's Alpha, yaitu 0.747 dengan N of Items menunjukkan bahwa jumlah dari items atau jumlah pertanyaan kuisisioner pada variabel X1 adalah 5. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil Cronbach's Alpha untuk 5 data dari items atau 5 pertanyaan pada variabel X1, yaitu 0.747.

Dan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha (r hitung) pada variabel X2 yaitu 0.649 dengan N of Items menunjukkan bahwa jumlah dari items atau jumlah pertanyaan kuisisioner pada variabel X2 adalah 3. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil Cronbach's Alpha untuk 3 data dari items atau 3 pertanyaan pada variabel X2, yaitu 0.649.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.649	3

Gambar 16. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS Pada Variabel X2

Dan hasil perhitungan uji reliabilitas menggunakan metode Cronbach's Alpha (r hitung) pada variabel Y adalah 0.790 dengan N of Items menunjukkan bahwa jumlah dari items atau jumlah pertanyaan kuisioner pada variabel Y adalah 14. Sehingga dapat dikatakan bahwa hasil Cronbach's Alpha untuk 14 data dari items atau 14 pertanyaan pada variabel Y adalah 0.790.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.790	14

Gambar 17. Hasil Uji Reliabilitas Menggunakan SPSS Pada Variabel Y

Uji Hipotesa

Uji hipotesa dilakukan untuk menentukan keputusan nilai mana yang akan diterima antara Ho dan Ha. Berikut adalah rincian dari nilai Ho dan Ha.

Ho : Media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid sebesar 70%.

Ha : Media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid sebesar kurang dari 70%.

Uji hipotesa dilakukan menggunakan One-Sample T Test, hasil dari uji hipotesa menggunakan One-Sample T Test dapat dilihat pada Gambar 18.

One-Sample Test

	Test Value = 0.1					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
TotalX1X2_Y	2.255	2	.153	2848.56667	-2585.9888	8283.1221

Gambar 18. Hasil Uji Hipotesa

[‘

Setelah melakukan uji hipotesa menggunakan One-Sample T Test, diperoleh nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,153. Berdasarkan pada ketentuan pengambilan keputusan berdasarkan nilai Sig yaitu jika nilai Sig.(2-tailed) < 0,05 maka Ho ditolak. Namun jika nilai Sig. (2-tailed) > 0,05 maka Ho diterima. Karena nilai Sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesa yang dilakukan dengan menggunakan One-Sample T Test, diperoleh nilai 0,153 yang berarti lebih besar dari 0,05. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis game edukasi dapat meningkatkan minat belajar siswa terhadap pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid sebesar 70%.

4. Kesimpulan dan Saran

4.1 Kesimpulan

- a. Media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi 3D open world “Ngazee : Finding Hidayah” dirancang dan dibuat dengan menggunakan metode Multimedia Development Life Cycle (MDLC) melalui enam tahap yaitu pengkonsepkan, perancangan, pengumpulan bahan atau materi, pembuatan, pengujian dan pendistribusian.
- b. Media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi 3D open world “Ngazee : Finding Hidayah” menggunakan Unity 3D. Dirancang dan dibuat menggunakan software Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk merancang atau desain dan menggunakan software Unity 3D untuk pemrograman. Media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi 3D open world “Ngazee : Finding Hidayah” telah memenuhi kriteria kevalidan dan kepraktisan sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan

minat belajar siswa khususnya dalam belajar ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid.

4.2 Saran

Dalam perancangan dan pembuatan media pembelajaran ilmu Fiqih dan ilmu Tajwid berbasis game edukasi 3D open world “Ngazee : Finding Hidayah” ini tentu masih terdapat banyak kekurangan yang perlu

dibenahi dan dikembangkan lagi agar menjadi media pembelajaran berbasis game edukasi yang sempurna. Adapun saran yang diterapkan yaitu penambahan kategori ilmu pembelajaran dan penambahan karakter yang lebih beragam serta penambahan suasana lingkungan environment di dalam game yang lebih hidup dan lebih menarik.

Daftar Pustaka

- [1] T. Nurrita, “Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa,” *MISYKAT J. Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari’ah dan Tarb.*, vol. 3, no. 1, p. 171, 2018, doi: 10.33511/misykat.v3n1.171.
- [2] S. Wahyu, “SKANIKA: Sistem Komputer dan Teknik Informatika Penerapan Metode Game Development Life Cycle Pada Pengembangan Aplikasi Game Pembelajaran Budi Pekerti,” *SKANIKA Sist. Komput. dan Tek. Inform.*, vol. V, no. 1, pp. 82–92, 2022.
- [3] H. B. Dirgantara, Y. D. Prabowo, Y. E. Kurniawati, P. Windriyani, and H. Septanto, “Pelatihan Pengenalan Game Maker Studio dan Workshop Pembuatan Game di SMAK Terang Bangsa Cirebon,” *ABDIMAS J. Pengabd. Kpd. Masy.*, vol. 1, no. 2, pp. 45–49, 2020, doi: 10.53008/abdimas.v1i2.76.
- [4] L. S. Auraly, A. Andi, A. M. Robani, F. M. Basysya, and R. D. Dana, “Game Eedukasi Simulasi Penyemprotan Cairan Disinfektan Berbasis 2D Dalam Upaya Pencegahan Wabah Covid-19,” *INFORMATICS Educ. Prof. J. Informatics*, vol. 5, no. 2, p. 166, 2021, doi: 10.51211/itbi.v5i2.1534.
- [5] W. Budiantoro, “Dakwah di Era Digital,” *KOMUNIKA J. Dakwah dan Komun.*, vol. 11, no. 2, pp. 263–281, 2018, doi: 10.24090/komunika.v11i2.1369.
- [6] W. T. Atmojo, F. F. Nurwidya, and E. Dazki, “Media Pembelajaran Pengenalan Keragaman Budaya Indonesia Dengan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *Semin. Nas. APTIKOM*, pp. 126–134, 2019.
- [7] I. Rohmawati, Sudargo, and I. Menarianti, “Pengembangan Game Edukasi Tentang Budaya Nusantara ‘TANARA’ Menggunakan Unity 3D Berbasis Android,” *J. SITECH (Sistem Inf. dan Teknol.*, vol. 2, no. 2, pp. 173–184, 2019.
- [8] E. Prasetya, A. Sugara, and M. Pratiwi, “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Metode Multimedia Development Life Cycle,” *JOIN (Jurnal Online Inform.*, vol. 2, no. 2, pp. 121–126, 2017, doi: 10.15575/join.v2i2.139.
- [9] N. M. Janna and Herianto, “Artikel Statistik yang Benar,” *J. Darul Dakwah Wal-Irsyad*, no. 18210047, pp. 1–12, 2021.