

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *GAME*
PELANGI PUTAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VIII C di MTs.N 1 KUANTAN SINGINGI**

Diajukan kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



OLEH

HENDRA

190307017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
TELUK KUANTAN
1445 H/ 2023 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Hendra
Tempat/Tanggal Lahir : Bedeng Sikuran 11 Mei 2000
NPM : 190307017
Alamat : RT/RW 004/004, Bedeng Sikuran, Kec.
Inuman, Kab. Kuantan Singingi
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi”** adalah benar karya saya sendiri dan saya bertanggung jawab atas data dan informasi yang termuat di dalamnya.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, apabila dikemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, maka saya bersedia menanggung semua resikonya.

Teluk Kuantan, 13 September 2023

Hormat Saya,



Hendra
NPM.190307017

BUSTANUR, S. AG., M. US
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi Hendra

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama	: Hendra
NPM	: 190307017
Program Studi	: Pendidikan Agama Islam
Fakultas	: Tarbiyah dan Keguruan
Judul	: Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi

Maka dengan ini dapat di setujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 13 September 2023

Pembimbing I,



BUSTANUR, S. Ag., M. Us
NIDN. 2110067501

ALHAIRI, S. Pd.I., M. Pd.I
DOSEN PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI (UNIKS)

NOTA DINAS PEMBIMBING

Perihal : Skripsi Hendra

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
Di-

Teluk Kuantan

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah membaca, meneliti, mengoreksi, dan melakukan perbaikan terhadap skripsi saudara:

Nama : Hendra
NPM : 190307017
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : **Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan
Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran
Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTs.N 1
Kuantan Singingi**

Maka dengan ini dapat di setujui untuk diuji dan diberikan penilaian dalam sidang Munaqasyah Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Teluk Kuantan, 13 September 2023

Pembimbing II,



ALHAIRI, S. Pd.I., M. Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi” Yang ditulis oleh **Hendra, NPM. 190307017**; telah diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 13 September 2023

Menyetujui

Pembimbing 1



Bustanur, S.Ag., M.U.s
NIDN. 2120067501

Pembimbing 2



Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam



LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

Skripsi dengan judul : “**Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi**” Yang ditulis oleh **Hendra, NPM. 190307017**; telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 27 September 2023, skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 27 September 2023

Mengesahkan
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


Bustanur, S.Ag., M.Us
NIDN. 2120067501

Moderator


Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I., MA
NIDN. 2110018901

Sekretaris


Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

Penguji


Zuhaini, S.Pd.I., MA
NIDN. 1012098004

Penguji II


Ikrima Mailani, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1022108801

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi


Bustanur, S.Ag., M.Us
DENADN* 2120067501

MOTTO

“La Tahzan Innallaha Ma’ana”

“Jangan bersedih, sesungguhnya Allah bersama kitaa”

PERSEMBAHAN

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Rasa syukur kepada Allah Swt, karya ini saya persembahkan kepada

“Ayahanda tercinta Hardi dan Ibunda tercinta Masni”

Terima kasih atas kasih sayang yang berlimpah yang telah kalian berikan dari mulai saya lahir hingga saat ini. Terima kasih atas segala dukungan ayah dan omak baik dalam bentuk materi maupun moril.

“Tak lupa ucapan terima kasih kepada saudara kandung yaitu abang Zulferi, Effendi, Fahrizal dan adik Endo Saputra, M. Hidayat”

Ucapan terima kasih juga untuk seluruh teman-teman seperjuangan mahasiswa Pendidikan Agama Islam khususnya angkatan 2019. Terima kasih untuk memori yang telah kita jalani setiap harinya, atas tawa yang setiap hari kita miliki dan solidaritas yang sangat luar biasa.

ABSTRAK

Hendra : “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi”

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar sebagai media untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi pada mata pelajaran Akidah Akhlak; mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media; dan mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Media pembelajaran divalidasi oleh ahli materi dan ahli media pembelajaran (dosen), 15 siswa uji coba kelompok kecil, dan 32 siswa uji coba lapangan. Pengukuran motivasi dilakukan di kelas VIII C sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar. Teknik pengumpulan data pada penelitian pengembangan ini melalui observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari angket dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 12,064 > t_{tabel} = 2,039$ dan $Sig. 0,000 < 0,05$. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi.

Kata kunci: Media pembelajaran, *game* pelangi putar, Motivasi Belajar, ADDIE

ABSTRACT

Hendra : “Development of Pelangi Play Game-Based Learning Media to Increase Student Learning Motivation in Class VIII C Aqidah Akhlak Subject at MTsN 1 Kuantan Singingi”

This research aims to develop learning media based on the rotating rainbow game as a medium to increase the learning motivation of class VIII C students at MTs.N 1 Kuantan Singingi in the subject of Aqidah Akhlak; determine the feasibility of learning media based on the rotating rainbow game based on assessments from material experts and media experts; and knowing the increase in learning motivation of class VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi students after using the rainbow rotary game-based learning media.

This type of research is development research (Research and Development) with the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The learning media was validated by material experts and learning media experts (lecturers), 15 small group trial students, and 32 field trial students. Motivation measurements were carried out in class VIII C before and after using the rainbow game-based learning media. Data collection techniques in this development research are through observation, interviews, questionnaires and documentation. Data obtained from the questionnaire was analyzed descriptively qualitatively and quantitatively.

The research results show five stages in creating learning media based on the rotating rainbow game: 1) Analysis, 2) Design, 3) Development, 4) Implementation, 5) Evaluation. Based on the analysis of increasing learning motivation using the t test, $t_{count} = 12.064 > t_{table} = 2.039$ and $Sig. 0.000 < 0.05$. Thus, the development of learning media based on the rotating rainbow game can increase student learning motivation in the Aqidah Akhlak class VIII C subject at MTs.N 1 Kuantan Singingi.

Keywords: learning media, rainbow game-based , Learning Motivation, ADDIE

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah Swt, yang telah melimpahkan rahmat serta karunianya yang tiada terkira kepada kita semua, khususnya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi”. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Islam Kuantan Singingi

Sholawat serta salam semoga tetap tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad Saw. yang telah mengantarkan kita dari jalan kegelapan menuju jalan yang terang benderang yakni Agama Islam, yang kita nantikan syafaatnya kelak di hari kiamat.

Penulis sangat menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari adanya bantuan dan kerjasama dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati dan tulus ikhlas pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. H. Nopriadi, S.KM., M.Kes selaku Rektor Universitas Islam Kuantan Singingi.
2. Bapak Bustanur S.Ag., M.Us selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Kuantan Singingi.

3. Bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Agama Islam.
4. Kedua orang tua penulis, Hardi dan Masni, yang selalu memberikan kasih sayang, doa, nasehat, serta kesabaran yang luar biasa dalam setiap langkah hidup penulis.
5. Dan seluruh teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
6. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah memberikan pahala yang setimpal karena semua pihak yang membantu penulisan skripsi ini. Sesungguhnya hanya Allah yang maha penyempurna, oleh karena itu meskipun skripsi ini dibuat dengan segenap daya dan usaha tentu masih ada kekurangan yang menyertainya. Harapan penulis semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis sendiri dan umumnya bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Teluk Kuantan, 13 September 2023



Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
NOTA DINAS PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	Error! Bookmark not defined.
LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI	Error! Bookmark not defined.
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
D. Rumusan Masalah.....	5
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Kegunaan Penelitian	Error! Bookmark not defined.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis	7
--------------------------	---

B. Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Konseptual.....	35
D. Hipotesis	36
E. Definisi Operasional.....	36

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	37
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	37
C. Subjek dan Objek Penelitian	38
D. Populasi dan Sampel.....	38
E. Teknik Pengumpulan Data	39
G. Teknik Analisis Data	41

BAB IV PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian	49
B. Penyajian Data	55
C. Analisis Data.....	80

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	87
B. Saran.....	88

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Relevan.....	32
Tabel 2.2 Defenisi Operasional.....	36
Tabel 3.1 Kategori Penilaian Skala Likert	41
Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Data	42
Tabel 3.3 Kriteria Penskoran Pada Angket Motivasi Belajar	43
Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Data Angket	44
Tabel 3.5 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar	46
Tabel 3.6 Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar	47
Tabel 4.1 Data Siswa MTs Negeri 1 Kuantan Singingi	55
Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi	63
Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media.....	65
Tabel 4.4 Hasil penilaian Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil	68
Tabel 4.5 Rekapitulasi Hasil Penilaian Siswa Pada Uji Coba Lapangan.....	71
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Sebelum Belajar	74
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Sesudah Belajar	76
Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Olah Data Program SPSS 20	79
Tabel 4.9 Rekapitulasi Rerata Skor Dan Hasil Penilaian Ahli Materi.....	81
Tabel 4.10 Rekapitulasi Rerata Skor Dan Hasil Penilaian Oleh Alih Media.....	82
Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bahan Kardus	16
Gambar 2.2 Bahan Kertas Buffalo	17
Gambar 2.3 Bahan Lem	17
Gambar 2.4 Alat Gunting	18
Gambar 2.5 Alat Jangka	18
Gambar 2.6 Paku	18
Gambar 2.7 Gambar Media Pembelajaran	19
Gambar 2.8 Alur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar	24
Gambar 2.9 Bagan Kerangka Konseptual	35
Gambar 4. 1 Kardus dan Karton Bahan Dasar Media Pembelajaran Game Pelangi Putar	59
Gambar 4. 2 Kertas Buffalo	59
Gambar 4. 3 Angka dan Gambar Media Pembelajaran Game Pelangi Putar.....	60
Gambar 4. 4 Stand Holder.....	60
Gambar 4.5 Tampilan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar.....	61
Gambar 4.6 Kartu Pertanyaan dan Pernyataan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar	62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi	
Lampiran 2. Instrumen Angket Validasi Ahli Media	
Lampiran 3. Instrumen Angket Uji Coba Kelompok kecil	
Lampiran 4. Instrumen Angket Uji Coba Lapangan	
Lampiran 5. Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa	
Lampiran 6. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reliabilitas) dengan SPSS 20	
Lampiran 7. Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran	
Lampiran 8. Instrumen Angket Motivasi Belajar Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar	
Lampiran 9. Hasil Penilaian Ahli Materi	
Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Media	
Lampiran 11. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	
Lampiran 12. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan	
Lampiran 13. Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil	
Lampiran 14. Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan	
Lampiran 15. Hasil Olah Data Uji Normalitas dan Homogenitas dengan Program SPSS 20	
Lampiran 16. Hasil Olah Data Uji <i>Paired Sample T Test</i> dengan SPSS 20	
Lampiran 17. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran ..	

Lampiran 18. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar	
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian	
Lampiran 20. Surat Izin Penelitian	
Lampiran 21. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam menghadapi problematika yang sering timbul pada era saat ini, diperlukan banyak ide, inovasi, kreasi yang dapat memunculkan terobosan-terobosan baru yang mana dapat memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dan timbul dalam proses pendidikan.

Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekuat dalam kehidupan masyarakat.¹

Sistem Pendidikan Nasional yang dikutip dalam buku Retno Dwi Suyanti menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.² Pendidikan juga merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia, sehingga dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan fungsinya

¹ Oemar Malik, *Proses Belajar Mengajar*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2017), hlm. 79.

² Retno Dwi Suyanti, *Strategi Pembelajaran*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 70.

agar dalam menuntut ilmu/belajar menghasilkan sebuah pemahaman dan pemikiran yang baru.

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan secara keseluruhan. Pembelajaran merupakan proses yang diselenggarakan oleh guru untuk memahamkan siswanya dalam kegiatan belajar, bagaimana belajar dapat memperoleh dan memproses pengetahuan, keterampilan dan sikap.³ Jadi guru memiliki peran yang sangat penting dalam mencerdaskan dan memahamkan siswanya agar terhindar dari kebodohan. Selain itu guru juga bertugas agar siswa mampu mengembangkan pemikiran anak agar lebih aktif, kreatif dan inovatif.

Agar interaksi antara guru dan siswa berjalan dengan baik dan informasi yang disampaikan dapat diterima oleh siswa, guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan kreatif, dengan pengembangan media yang bervariasi, guru akan membangkitkan motivasi dan merangsang siswa untuk lebih giat belajar.⁴

Berbagai cara dapat digunakan guru untuk memahamkan siswanya dengan menggunakan media-media yang sesuai dengan usia. Beriringan dengan perkembangan zaman, pembelajaran berwawasan *game* atau permainan akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala

³ Dimiyati dan Mudijiono, *Belajar dan Pembelajaran*, (Jakarta: PT Rineka Cipta,1999), Cet.1, hlm. 157.

⁴ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*, (Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya, 2012), hlm. 4.

informasi, ikut sertanya media dalam proses pembelajaran akan memperhatikan proses komunikasi yang lebih efektif dan efisien.⁵

MTs.N 1 kuantan Singingi merupakan salah satu Madrasah Tsanawiyah yang ada di Kabupaten Kuantan Singingi. MTs.N 1 Kuantan Singingi beralamat di Jl. Datuk Keramat GG. H. Zainuddin Desa Pasar Baru Kec Pangean.

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan di MTs.N 1 Kuantan Singingi khususnya pada mata pelajaran Akidah Akhlak didapatkan informasi bahwa pada mata pelajaran Akidah Akhlak tersebut guru sangat minim dalam penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media seperti buku, papan tulis, dan juga media berbentuk gambar saat pembelajaran. Guru merasa bahwa media yang digunakan sebelumnya belum cukup untuk meningkatkan motivasi belajar siswanya. Ketika guru menjelaskan materi masih dijumpai siswa yang mengantuk, mengobrol sesama temannya saat belajar, tidak aktif dalam pembelajaran, hal tersebut membuat siswanya tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.⁶

Penggunaan media yang menyenangkan diharapkan siswa lebih semangat dalam menerima pelajaran dan lebih cepat memahami materi-materi Akidah Akhlak. Berdasarkan hal tersebut diatas, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran yang berbasis *game* atau permainan. Media akan dibuat dengan menggunakan model prosedural dengan

⁵ *Ibid*, hlm. 83-84.

⁶ Wawancara dengan Buk Hesnawati, tanggal 16 Desember 2022 di MTsN 1 Kuantan Singingi

menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Maka media pembelajaran ini akan dikembangkan dan diteliti pada kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi pada mata pelajaran Akidah Akhlak. Media yang dikembangkan akan dinilai kelayakannya yang meliputi kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, serta kelayakan untuk di gunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *game* atau permainan diharapkan dapat menjadi alat bantu pembelajaran Akidah Akhlak. Melalui pengembangan media pembelajaran berbasis *game* atau permainan siswa diharapkan dapat antusias atau termotivasi dalam pembelajaran Akidah Akhlak. Pengembangan tersebut dilakukan melalui penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Game* Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Masih kurangnya penggunaan media saat pembelajaran, walaupun ada belum cukup untuk memberikan kontribusi yang optimal untuk pembelajaran.

2. Motivasi belajar siswa masih rendah, sedangkan motivasi belajar dan semangat siswa merupakan salah satu faktor keberhasilan dalam pembelajaran.
3. Siswa merasa jenuh dengan penggunaan media pembelajaran yang monoton seperti buku dan juga papan tulis.
4. Siswa cepat merasa bosan saat mengikuti kegiatan pembelajaran.
5. Kurangnya variasi media pembelajaran menyebabkan turunnya minat siswa saat belajar.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan secara fokus, terarah dan mendalam maka peneliti membatasi masalah penelitian hanya pada pengembangan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi materi pembelajarannya yaitu Al-Qur'an dan keistimewaannya serta Mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya.

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa di kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi?

2. Apakah pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis *game* pelangi putar dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswa di kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mengetahui tingkat kelayakan media berbasis *game* pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar bagi siswa kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi.
2. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran Akidah Akhlak berbasis *game* pelangi putar pada mata pelajaran Akidah Akhlak dalam meningkatkan motivasi pembelajaran bagi siswa di kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi.

F. Kegunaan Penelitian

1. Bagi Lembaga MTsN 1 Kuantan Singingi, diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran Akidah Akhlak sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.
2. Bagi peneliti dan guru, mendapatkan pengalaman bagaimana pembelajaran Akidah Akhlak dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* atau permainan.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin *medius* yang secara harfiah berarti ‘*tengah*’, ‘*perantara*’, atau ‘*pengantar*’, dan dalam bahasa Arab, media adalah perantara (وسائل) atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁷

Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.⁸ Adapun menurut National Education Association (NEA) yang dikutip dalam buku “Basyaruddin dan Ansawar “mendefinisikan media sebagai benda yang dapat dimanipulasikan, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dapat dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, dapat mempengaruhi efektifitas program intruksional.⁹

Pembelajaran adalah upaya untuk membelajarkan siswa, yang secara implisit dalam pengertian ini terdapat kegiatan memilih, menetapkan,

⁷ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2014), hlm. 3.

⁸ *Ibid*, hlm. 3.

⁹ Basyaruddin Usman dan Ansawar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2022), hlm. 11.

mengembangkan metode untuk mencapai hasil pembelajaran yang diinginkan.¹⁰

Adapun yang dimaksud dengan media pembelajaran adalah alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru (pendidik) dan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien.¹¹ Sehingga materi pembelajaran lebih cepat diterima siswa secara utuh dan dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih giat.

Berdasarkan beberapa defenisi yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan memotivasi dan merangsang kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pengajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

¹⁰ Fakhurrrazi, “*Hakikat Pembelajaran yang Efektif*”, dalam jurnal At-Tafkir, No. 1, May 2018 (Aceh: At-Tafkir, 2018), hlm. 85.

¹¹ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran...*, hlm. 28.

Pada dasarnya fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai sumber belajar. Fungsi-fungsi yang lain merupakan hasil pertimbangan pada kajian ciri-ciri umum yang dimilikinya, bahasa yang dipakai menyampaikan pesan dan dampak atau efek yang ditimbulkannya.¹²

Fungsi media pembelajaran sangat bervariasi, dari untuk memahami siswa, menumbuhkan motivasi belajar, hingga membuat siswa semakin semangat untuk belajar lebih giat lagi.

Terdapat lima fungsi secara umum media pembelajaran adalah sebagai berikut:¹³

- a. Fungsi Media Pembelajaran sebagai Sumber Belajar, secara teknis, media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar. Dalam kalimat “sumber belajar” ini tersirat makna keaktifan, yakni sebagai penyalur, penyampai, penghubung dan lain-lain. Fungsi media pembelajaran sebagai sumber belajar adalah fungsi utamanya di samping ada fungsi-fungsi lain-lain.
- b. Fungsi Semantik, yakni kemampuan media dalam menambah perbendaharaan kata (simbol verbal) yang makna atau maksudnya benar-benar dipahami anak didik (tidak verbalistik).
- c. Fungsi Manipulatif, fungsi manipulatif ini didasarkan pada ciri-ciri (karakteristik) umum yang dimilikinya sebagaimana disebut di atas.

Berdasarkan karakteristik umum ini, media memiliki dua kemampuan,

¹² Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Gaung persada (GP) press Jakarta, 2012), hlm.36.

¹³ *Ibid*, hlm. 37-48.

yakni mengatasi batas-batas ruang dan waktu dan mengatasi keterbatasan inderawi.

- d. Fungsi Psikologis, dalam fungsi ini terdapat beberapa bagian yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, fungsi imajinatif, fungsi motivasi.
- e. Fungsi sosio-kultural, fungsi media ini dilihat dari Sosio-kultural, yakni mengatasi hambatan sosio-kultural antar peserta komunikasi pembelajaran. Bukan hal yang mudah untuk memahami siswa yang memiliki jumlah yang cukup banyak (paling tidak satu kelas berjumlah lebih kurang 40 orang).

3. Macam-Macam Media Pembelajaran

Media dalam proses pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi 4 kelompok besar, yakni media audio, media visual, media audio visual, dan multimedia, dengan penjelasan sebagai berikut:¹⁴

- a. Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Dilihat dari sifat pesan yang diterimanya media audio ini menerima pesan verbal dan non verbal.
- b. Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Termasuk dalam jenis media ini adalah media cetak-verbal, cetak-grafis, dan media visual non cetak.

¹⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran...* hlm. 54-56

- c. Media audio visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam suatu proses. Sifat pesan yang dapat disalurkan melalui media dapat berupa pesan verbal dan non verbal yang terlihat layaknya media visual juga pesan verbal dan non verbal yang terdengar layaknya media audio diatas.
- d. Multimedia, yakni media yang melibatkan berbagai indera dalam sebuah proses pembelajaran. Termasuk dalam media ini adalah segala sesuatu yang memberikan pengalaman secara langsung bisa melalui komputer dari internet.

Macam-macam media pembelajaran lainnya sebagai berikut:¹⁵

- a. Media berbasis manusia, merupakan media tertentu yang digunakan untuk mengirimkan dan mengkomunikasikan pesan atau informasi.
- b. Media berbasis cetakan, materi pembelajaran berbasis cetakan yang paling umum dikenal adalah buku teks, buku penuntun, jurnal, majalah dan lembaran lepas.
- c. Media berbasis visual. Bentuk visual bisa berupa:
 - 1) Gambar representasi seperti gambar lukisan atau foto yang menunjukkan bagaimana tampaknya suatu benda.
 - 2) Diagram yang melukiskan hubungan-hubungan konsep, organisasi, dan struktur isi materi.
 - 3) Peta yang menunjukkan hubungan-hubungan ruang antara unsur-unsur isi materi.

¹⁵ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran...* hlm. 80-93.

4) Grafik seperti tabel, grafik, dan *chart* (bagan) yang menyajikan gambaran/kecenderungan data atau antar hubungan seperangkat gambar atau angka-angka.

d. Media berbasis audio-visual, media visual yang menggabungkan penggunaan suara dan penglihatan/gambar.

Berdasarkan berberapa macam media pembelajaran diatas, maka media pembelajaran yang akan penulis teliti media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar, yang mana media ini termasuk kedalam jenis media cetakan. Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar merupakan media non-elektronik.

4. Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

Media pembelajaran *game* pelangi putar merupakan sebuah media yang mudah untuk digunakan, dapat diadaptasikan untuk meningkatkan beberapa variabel seperti *self-System*, dan tidak memerlukan biaya yang mahal untuk membuatnya.¹⁶

Media pembelajaran *game* pelangi putar termasuk media non-elektronik yang terdiri dari media cetakan dan media panjang yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar. Adapun yang disebut media cetakan dan media panjang adalah sebagai berikut:

a. Media cetakan, meliputi bahan-bahan yang disiapkan di atas kertas untuk pengajaran dan informasi. Disamping buku teks atau buku ajar,

¹⁶ Nora Yuniar Seyputri dkk, “*Permainan Roda Pelangi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Karakter Fairnes Siswa Sekolah Dasar*”, dalam Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling, No 3, September 2018 (Jawa Timur: JK BK, 2017), hlm. 110.

termasuk pula lembaran penuntun berupa daftar cek tentang langkah-langkah yang harus di ikuti ketika mengoperasikan sesuatu peralatan atau memelihara peralatan. Lembaran ini berisi gambar atau foto di samping teks penjelasan. Di samping itu ada pula penuntun instruktur yang memberikan tuntunan dan bantuan kepada instruktur pada saat mempersiapkan dan menyampaikan pelajaran. Jadi penuntun instruktur meliputi petunjuk dan informasi yang berkaitan dengan pokok-pokok bahasan yang akan diajarkan.¹⁷

- b. Media panjang pada umumnya digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi di depan kelompok kecil. Media ini meliputi papan tulis, flip chart, papan magnet, papan kain, papan buletin dan pameran. Media panjang yang paling sederhana dan hampir selalu tersedia adalah papan tulis. Penyajian dengan Flip chart sangat menguntungkan untuk informasi visual seperti kerangka pikiran, diagram, bagan/chart atau grafik karena dengan mudah karton-karton lebar yang disusun sebelum penyajian dibuka dan dibalik dan jika perlu dapat ditunjukkan kembali kemudian.

Penggabungan dari dua media pembelajaran ini telah memunculkan sebuah media baru bernama Pelangi Putar, yang mana dalam pembuatannya memang cukup sulit namun manfaatnya sangatlah banyak. Pada media pelangi putar ini membutuhkan media lain dalam penggunaannya seperti,

¹⁷ Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1997) hlm. 37

guru, materi/ bahan ajar, keterampilan guru dalam mengajar dan menggunakan media ini.

Berdasarkan penjelasan diatas menurut peneliti game pelangi putar ialah gabungan dari media cetakan dan media panjang yang berbentuk bulatan yang berisikan sesuai materi pembelajaran dan dirancang untuk membantu proses pembelajaran dikelas.

5. Cara Pembuatan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

Adapun cara pembuatan media pembelajaran game pelangi putar sebagai berikut:¹⁸

- a. Siapkan kardus dan karton sebagai media dasar pembuatan media game pelangi putar dan lem.
- b. Buat diameter lingkaran besar pada kardus dan karton.
- c. Potong kardus sehingga berbentuk bulat dan karton berbentuk persegi panjang.
- d. Setelah itu tentukan diameter lingkaran untuk membuat titik putar dengan membuat lobang.
- e. Gabungkan kertas karton dengan kardus untuk membentuk kerangka pelangi putar dan menentukan titik tengah dan digabungkan keduanya dengan mur, pada tiap lubang diberi lem supaya kertas tidak menjadi robek.
- f. Siapkan kertas karton menjadi lingkaran dan dipotong menjadi beberapa bagian untuk memberi warna pelangi putar.

¹⁸ Irfan Cahyono, *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*, (Semarang: CV. Pilar Nusantara, 2020), hlm. 81.

- g. Kemudian potong kertas karton menjadi lingkaran dan dipotong menjadi beberapa bagian untuk memberi warna pelangi putar.
- h. Jadilah roda pelangi putar.
- i. Kemudian pada setiap warna roda pelangi putar diberi angka dan diberi petunjuk arah. Setiap angka pada roda pelangi putar diberi pertanyaan dan pernyataan.
- j. Soal dimasukkan kedalam amplop sesuai dengan angkanya.

6. Kelebihan dan Kekurangan Media Game Pelangi Putar

Adapun kelebihan dan kekurangan media pembelajaran game pelangi putar sebagai berikut:¹⁹

- a. Kelebihan media pembelajaran game pelangi putar
 - 1) Dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dibahas.
 - 2) Media ini dapat dimodifikasi dan dikembangkan sesuai dengan materi.
 - 3) Melibatkan siswa langsung.
 - 4) Proses pembelajaran lebih efektif dan efisien karena dapat memberikan umpan balik secara langsung.
- b. Kekurangan media pembelajaran game pelangi putar
 - 1) Pada saat memainkannya menggunakan durasi waktu yang lebih banyak.

¹⁹ Tri Rahma Hayati, “Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran”, diakses dari https://rumahitik.unja.ac.id/read-artikel/kelebihan-dan-kekurangan-jenis-jenis-media-pembelajaran_34173cb38f07f89ddbcb2ac9128303f, pada tanggal 22 Februari 2023, pukul 14:12

- 2) Lebih banyak menggunakan waktu, tenaga dan ruangan yang dilakukan oleh guru.
- 3) Menggunakan alat, media dan fasilitas yang memadai.

7. Desain Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

a. Bahan-bahan

Dalam pembuatan media pembelajaran game pelangi putar, diperlukannyabeberapa bahan-bahan pokok diantaranya:

1) Kardus

Kardus digunakan sebagai dasar pembuatan media pelangi putar yang nantinya akan dilapisi berbagai bahan lainnya. Kardus akan dipotong berbentuk lingkaran dengan pola yang telah dibuat.



Gambar 2.1 Bahan Kardus

2) Kertas Buffalo

Kertas buffalo yang terdiri dari bermacam warna nantinya sebagai lapisan untuk kardus yang sudah berbentuk bulatan. Dengan berbagai macam warna nanti akan lebih menarik dan kelihatan lebih berwarna.



Gambar 2.2 Bahan Kertas Buffalo

3) Lem

Lem digunakan sebagai bahan perekat kertas buffalo dan kardus.



Gambar 2.3 Bahan Lem

4) Gunting

Gunting digunakan untuk menggunting kardus dan kertas buffalo, nantinya kertas buffalo tersebut akan dibentuk sesuai dengan pola yang telah ditentukan sebelumnya.



Gambar 2.4 Alat Gunting

5) Jangka

Jangka digunakan untuk membuat pola lingkaran pada kardus, dengan menggunakan jangka maka bulatan akan lebih sempurna.

**Gambar 2.5 Alat Jangka**

6) Paku

Paku digunakan sebagai poros pada media pelangi putar, paku dipakai sebagai penyangga pusat lingkaran.

**Gambar 2.6 Paku**

b. Model dan Bentuk

Model dan bentuk media pembelajaran pelangi putar menyerupai bentuk baling-baling yang berputar dan memiliki banyak warna sehingga dinamai pelangi putar.



Gambar 2.7 Gambar Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

8. Materi Pembelajaran Akidah Akhlak (Al-Qur'an dan Keistimewannya)

a. Sejarah diturunkannya Al-Qur'an

Al-Qur'an diturunkan Allah Swt kepada Nabi Muhammad Saw dalam jangka waktu \pm 23 tahun melalui perantara malaikat Jibril secara berangsur-angsur. Dimulai dari bulan Ramadan ketika Nabi Muhammad Saw tengah bertahanus (menyendiri) di Gua Hira, hingga wahyu terakhir ketika sedang melaksanakan haji wada'. Surat-surat dan ayat-ayat al-Qur'an diturunkan secara bertahap kepada Nabi Saw. Hal ini dijelaskan oleh Al-Qur'an sendiri. Allah Swt berfirman:

وَقُرْآنًا فَرَقْنَاهُ لِتَقْرَأَهُ عَلَى النَّاسِ عَلَى مُكْتَبٍ وَنَزَّلْنَاهُ تَنْزِيلًا

Artinya : "Dan Al-Qur'an itu telah Kami turunkan secara berangsur-angsur agar kamu membacaknya perlahan-lahan kepada manusia, dan Kami menurunkannya bagian demi bagian. " (QS Al Israa'/17 : 106)

Setelah wahyu diterima, kemudian nabi Muhammad membacakan kepada para sahabat yang mendengarnya. Para sahabat diperintahkan untuk mencatat ayat-ayat tersebut di atas kayu, pelepah kurma, di atas batu, tulang unta dan lain sebagainya. Diantara para sahabat yang ditunjuk dan ditetapkan oleh Rasulullah Saw sebagai pencatat wahyu, yaitu Abu Bakar, Umar bin Khattab, Usman bin Affan, Ali Abi Thalib, Mua'wiyah, Zaid bin Tsabit, Ubay bin Ka'ab, Khalid bin Walid dan Tsabit bin Qais.

b. Pengertian dan Hakikat Al-Qur'an

Al-Qur'an menurut bahasa berasal dari kata Qara'a-Yaqra'u Qur'anannya artinya : bacaan atau yang dibaca. Pengertian ini didasarkan pada firman Allah dalam Surat Al-Qiyamah ayat 16 – 18 sebagai berikut:

Artinya : "Janganlah kamu gerakkan lidahmu untuk (membaca) Al Quran Karena hendak cepat-cepat (menguasai)nya. Sesungguhnya atas tanggungan kamilah mengumpulkannya (di dadamu) dan (membuatmu pandai) membacanya. Apabila kami Telah selesai membacaknya Maka ikutilah bacaannya itu".

Adapun menurut istilah, al-Qur'an adalah kalam Allah yang diturunkan kepada Nabi Muhammad Saw sebagai mukjizatnya dan bagi yang membacanya merupakan ibadah. Al-Qur'an adalah firman Allah

swt yang diwahyukan kepada Nabi Muhammad Saw sebagai Nabi terakhir, dinamakan al-Qur'an karena merupakan kitab suci yang wajib dibaca, dipelajari, dan merupakan ajaran-ajaran wahyu terbaik.

c. Bukti Kebenaran Al-Qur'an

Perhatikan ayat al-Qur'an surah Al Maidah ayat 48 berikut ini:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الْكِتَابَ بِالْحَقِّ مُصَدِّقًا لِّمَا بَيْنَ يَدَيْهِ مِنَ
الْكِتَابِ وَمُهَيْمِنًا عَلَيْهِ فَاحْكُم بَيْنَهُمْ بِمَا أَنْزَلَ اللَّهُ وَلَا تَتَّبِعْ
أَهْوَاءَهُمْ عَمَّا جَاءَكَ مِنَ الْحَقِّ لِكُلِّ جَعَلْنَا مِنْكُمْ شِرْعَةً
وَمِنْهَا جَا^ظ وَلَوْ شَاءَ اللَّهُ لَجَعَلَكُمْ أُمَّةً وَاحِدَةً وَلَكِنْ لِيَبْلُوكُمْ فِي
مَا أَنْتُمْ فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ إِلَى اللَّهِ مَرْجِعُكُمْ جَمِيعًا فَيُنَبِّئُكُمْ
بِمَا كُنْتُمْ فِيهِ تَخْتَلِفُونَ^ل 48

Artinya: “Dan Kami telah turunkan kepadamu Al-Qur'an dengan membawa kebenaran, membenarkan apa yang sebelumnya, yaitu kitab-kitab (yang diturunkan sebelumnya) dan batu ujian terhadap kitab-kitab yang lain itu; maka putuskanlah perkara mereka menurut apa yang Allah turunkan dan janganlah kamu mengikuti hawa nafsu mereka dengan meninggalkan kebenaran yang telah datang kepadamu. Untuk tiap-tiap umat diantara kamu, Kami berikan aturan dan jalan yang terang. Sekiranya Allah menghendaki, niscaya kamu dijadikan-Nya satu

umat (saja), tetapi Allah hendak menguji kamu terhadap pemberian-Nya kepadamu, maka berlomba-lombalah berbuat kebajikan. Hanya kepada Allah-lah kembali kamu semuanya, lalu diberitahukan-Nya kepadamu apa yang telah kamu perselisihkan itu,” (QS. Al Maidah : 48).

Ayat di atas menunjukkan adanya bukti kebenaran al-Qur’an yang dikemukakan dalam tantangan yang sifatnya bertahap. Pertama, menantang siapa pun yang meragukannya untuk menyusun semacam Al-Qur’an secara keseluruhan (baca QS 52:34). Kedua, menantang mereka untuk menyusun sepuluh surah semacam Al-Qur’an (baca QS 11:13). Seluruh Al-Qur’an berisikan 114 surah. Ketiga, menantang mereka untuk menyusun satu surah saja semacam Al-Qur’an (baca QS 10:38). Keempat, menantang mereka untuk menyusun sesuatu seperti atau lebih kurang sama dengan satu surah dari Al-Qur’an (baca QS 2:23).

9. Pengembangan Media pembelajaran

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu usaha penyusunan program media pembelajaran yang lebih tertuju pada perencanaan media. Media yang akan ditampilkan atau digunakan dalam kegiatan belajar mengajar terlebih dahulu dirancang sesuai kebutuhan siswa.²⁰

Dalam penelitian ini menggunakan Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Adapun Robert Maribe Branch

²⁰ Musfiqon, *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran...*, hlm.162.

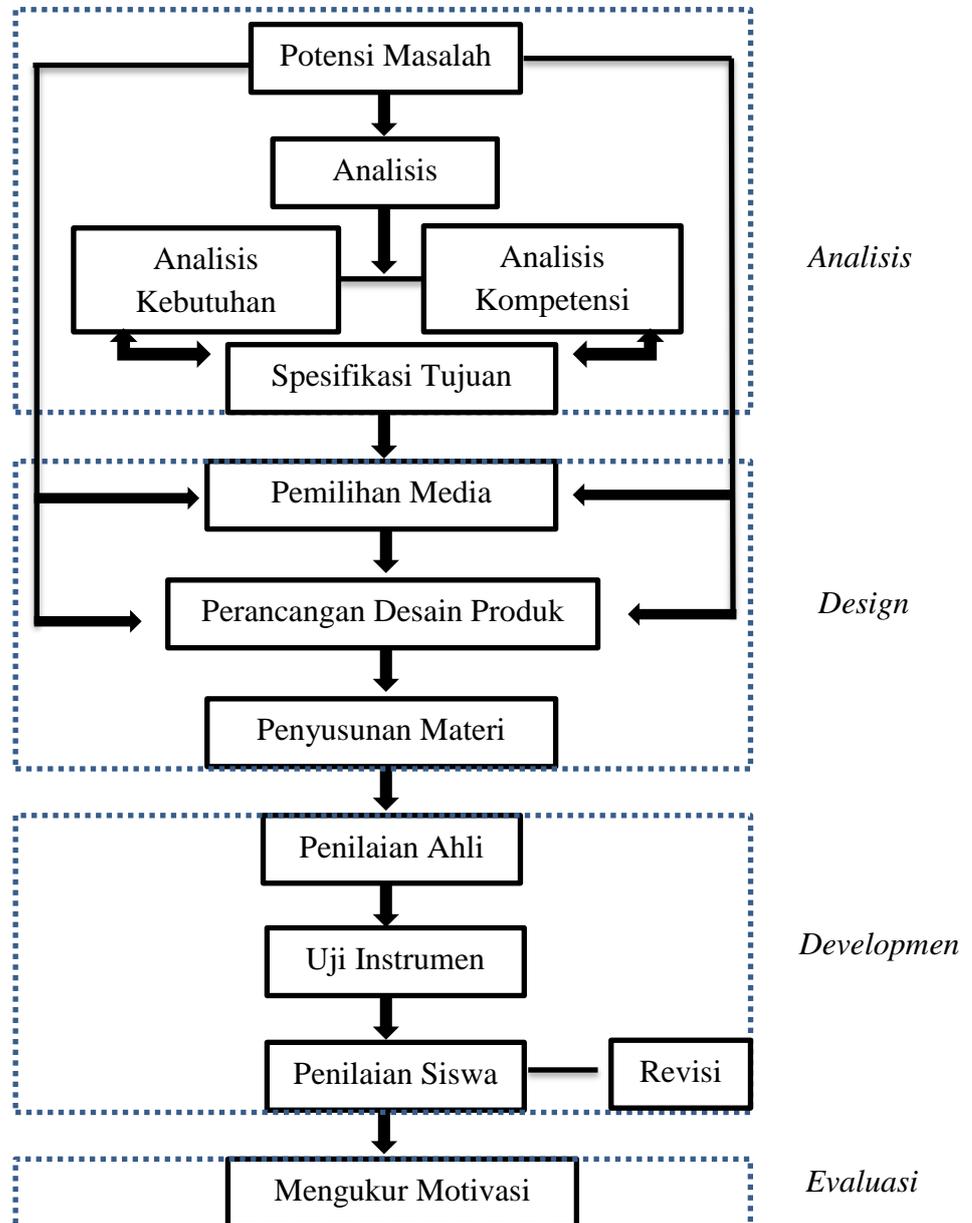
mengembangkan *Instructional Design* (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.²¹

Analysis, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *Evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum.

Dalam penelitian ini media pembelajaran berbasis Game Pelangi Putar dikembangkan dan digunakan sebagai media visual gerak yaitu media yang menonjolkan gambar atau bentuk serta cara pemakaiannya yang menggunakan bantuan dari pemakai untuk di putar agar sesuai dengan fungsinya. Selain itu fungsi dari media ini untuk memudahkan penyampaian materi dalam kegiatan belajar mengajar. Pengembangan media yang berupa produk ini diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar menjadi efektif dan lebih berkualitas.

²¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta,cv, 2019), hlm. 765-766

Untuk mempermudah proses penelitian berikut adalah alur pengembangan yang akan peneliti laksanakan:



Gambar 2.8 Alur Penelitian dan Pengembangan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

a. Tahap Analisis (*Analisis*)

1) Potensi masalah

Langkah ini merupakan langkah pertama dalam penelitian, sebuah penelitian dapat terjadi karena adanya potensi masalah. Pada langkah ini peneliti melakukan analisis masalah di MTs.N 1 Kuantan Singingi dengan cara melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak dan melakukan obeservasi.

2) Analisis kebutuhan siswa

Setelah menganalisis potensi masalah, selanjutnya yaitu menganalisis media yang dibutuhkan siswa yang akan menjadi sasaran pengembangan nantinya.

b. Tahap Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis selanjutnya yaitu masuk pada tahap desain media pembelajaran, ada dua tahapan untuk desain atau perancangan produk yaitu:

1) Perancangan Desain Produk

Dalam merancang desain produk yang berupa media pembelajaran peneliti nantinya akan menyesuaikan dengan materi pembelajaran baik secara kompetensi inti maupun kompetensi dasar.

2) Penyusunan Materi

Pada tahap ini peneliti akan menyusun materi untuk di sesuaikan dengan media pembelajaran, dalam media pembelajaran

game pelangi putar materi yang dipaparkan nantinya berbentuk kartu yang berisi pernyataan dan pertanyaan.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada pembelajaran Akidah Akhlak. Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar nantinya berbentuk benda dengan bahan-bahan untuk pembuatannya yaitu: kardus, kertas buffalo, lem, gunting, jangka, dan kertas karton.

2) Penilaian Ahli/Validator

Pada penilaian para ahli nantinya ada dua kategori validator, yaitu validator ahli media dan validator ahli materi. Untuk validator ahli materi dilakukan oleh bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam. Selanjutnya untuk validator ahli media dilakukan oleh ibuk Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I., MA selaku Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam.

d. Tahap Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap implementasi dilakukan dua tahapan yaitu sebagai berikut:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilaksanakan di kelas yang berbeda dengan sampel penelitian yaitu kelas VIII D MTs.N 1 Kuantan Singingi dengan jumlah responden 16 siswa. Setelah pelaksanaan uji coba kelompok kecil peneliti akan menyebarkan angket untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar yang dikembangkan oleh peneliti.

2) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilaksanakan dikelas yang menjadi sampel yaitu kelas VIII C, pada uji coba lapangan responden berjumlah 32 siswa. Pada uji coba lapangan akan dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan, setelah melakukan uji coba lapangan peneliti akan menyebarkan angkt untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran.

3) Revisi

Pada tahap ini dilakukan revisi produk berdasarkan komentar, saran yang diberikan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran *game* pelangi putar. Tahap revisi dilakukan untuk memberikan perbaikan terhadap pengembangan produk, sehingga produk yang di kembangkan tepat sasaran dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melaksanakan implementasi selanjutnya yaitu evaluasi terhadap media pembelajaran game pelangi putar. Evaluasi dilakukan untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa, nantinya motivasi belajar siswa akan diukur sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran game pelangi putar. Motivasi belajar siswa nanti akan diukur dengan menyebarkan angket kepada siswa dengan jumlah aspek yang dinilai yaitu 15 yang sudah di uji instrumen.

10. Ruang Lingkup Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada materi Akidah Akhlak memiliki ruang lingkup yang terbatas dalam pengembangannya.

- a. Media pembelajaran ini bisa dipakai oleh siswa tingkat MI, MTS, maupun MA karena modelnya berupa *game* atau permainan yang menyenangkan, berbentuk baling-baling putar yang memiliki warna-warni yang sangat menarik perhatian.
- b. Media pembelajaran berbasis *game* atau permainan pelangi putar bisa digunakan berbagai materi pelajaran karena sifatnya yang bisa diambil sub-babnya. Jadi media ini harus di barengi dengan penjelasan guru sebelumnya.

11. Tinjauan Tentang Motivasi Belajar

Motivasi (*motivation*) adalah keseluruhan dorongan, keinginan, kebutuhan, dan daya yang sejenis yang menggerakkan perilaku seseorang.

Dalam arti yang lebih luas, motivasi diartikan sebagai pengaruh dari energi dan arahan terhadap perilaku yang meliputi: kebutuhan, minat, sikap, keinginan, dan perangsang (*incentives*).²²

Menurut Mc. Donald yang dikutip dalam buku Syaiful Bahri Djamarah mengatakan bahwa, *motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions*. Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan.²³

Sedangkan menurut Soemanto yang dikutip dalam buku Abdul Majid secara umum mendefinisikan motivasi sebagai suatu perubahan tenaga yang ditandai oleh dorongan efektif dan reaksi-reaksi pencapaian tujuan. Karena perilaku manusia itu selalu bertujuan, kita dapat menyimpulkan bahwa perubahan tenaga yang memberi kekuatan bagi tingkah laku mencapai tujuan telah terjadi didalam diri seseorang.²⁴

Motivasi juga diartikan sebagai kekuatan yang mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan, kekuatan ini dirangsang oleh adanya berbagai macam kebutuhan, seperti:²⁵

- a. Keinginan yang hendak dipenuhi

²² Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar*, (Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2015), hlm. 127.

²³ Syaiful Bahri Djamarah, *Psikologi Belajar*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2011), hlm. 148.

²⁴ Abdul Majid, *Strategi Pembelajaran*, (bandung: PT Remaja rosdakarya,2013), hlm.307.

²⁵ Nyanyu Khodijah, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Rajawali Press,2014), hlm. 150.

- b. Tingkah laku Tujuan
- c. Umpan balik Kemudian

Berdasarkan beberapa defenisi yang telah dikemukakan diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar adalah totalitas daya penggerak psikis dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar dan memberi arah pada kegiatan belajar untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar sangat penting, karna akan memberikan gairah atau semangat seorang siswa dalam belajar sehingga siswa akan memiliki *energy* yang banyak untuk melakukan kegiatan belajar untuk mencapai tujuan.

Motivasi mempunyai peranan yang strategis dalam aktivitas belajar seseorang. Berikut ini fungsi motivasi dalam belajar, yaitu :²⁶

- a. Motivasi sebagai pendorong perbuatan

Pada mulanya anak didik tidak ada hasrat untuk belajar, tetapi karena ada sesuatu yang dicari muncullah minatnya untuk belajar. Sesuatu yang akan dicari itu dalam rangka untuk memuaskan rasa ingin tahunya dari sesuatu yang akan dipelajari.

- b. Motivasi sebagai penggerak perbuatan

Dorongan psikologis yang melahirkan sikap terhadap anak didik itu merupakan suatu kekuatan yang tak terbendung, yang kemudian terjelma dalam bentuk gerakan psikologis.

- c. Motivasi sebagai pengarah perbuatan

²⁶ Rohmalina Wahab, *Psikologi Belajar...*, hlm. 127.

Anak didik mempunyai motivasi dapat menyeleksi mana perbuatan yang harus dilakukan dan mana perbuatan yang diabaikan. Sesuatu yang akan dicari anak didik merupakan tujuan belajar yang akan dicapainya.

Dalam proses interaksi belajar mengajar, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik, diperlukan untuk mendorong anak didik agar tekun belajar. Motivasi ekstrensik sangat diperlukan bila ada diantara anak didik yang kurang berminat mengikuti pelajaran dalam jangka waktu tertentu. Peranan motivasi ekstrensik cukup besar untuk membimbing anak dalam belajar.

B. Penelitian Relevan

Adapun penelitian relevan pada penelitian ini adalah:

Tabel 2.1 Penelitian Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Skripsi Nabella Yusi Rizqi (2018)	Pengembangan Media Pembelajaran berbasis <i>game</i> pelangi putar pada mata pelajaran PAI di SDN Katerban 5 Kecamatan Baron Kabupaten Nganjur	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan ini telah menghasilkan produk berupa media pembelajaran <i>flip cart</i> game pelangi putar dengan hasil validasi keseluruhan presentase sebesar 87,6%. Hasil belajar siswa rata-rata nilai <i>pretest</i> dimaknakan 0,05 (5%) di peroleh $t_{hitung} > t_{tabel}$, yaitu $9,455 > 2,093$. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima, menunjukkan hasil belajar siswa dan dinyatakan efektif dalam pembelajaran PAI kelas IV materi iman kepada malaikat	- sama-sama memberikan sebuah produk media pembelajaran	Tempat penelitian, objek bahan ajar, dan juga jenjang pendidikan yang teliti. Serta perbedaan dalam model pengembangan

2	<p>Jurnal Kajian dan Bimbingan Konseling : Nora Yuniar Setyaputri, Yuanita Dwi Krisphianti, Ikke Yuliani Dhian Puspitarini (2018)</p>	<p>Permainan Roda Pelangi Sebagai Media Untuk Meningkatkan Karakter <i>Fairness</i> Siswa Sekolah Dasar</p>	<p>Skor signifikansi yang diperoleh berdasarkan analisis data menggunakan <i>independent sample t-test</i> adalah $0,047 < 0,05$. Hasil menunjukkan bahwa permainan roda pelangi dapat meningkatkan karakter <i>fairness</i> siswa SD.</p>	<p>- sama-sama memberikan sebuah produk media pembelajaran</p>	<p>Tempat penelitian, objek bahan ajar, dan produk media pembelajaran yang dihasilkan, dan juga jenjang pendidikan yang teliti.</p>
3	<p>Jurnal Konseling Gusjigang : Teofani Irene Kristanti dan Cindy Asli Pravesti (2021)</p>	<p>Pengembangan Permainan REDI (Roda Efikasi Diri) Dalam Peningkatan Efikasi Diri Bagi Siswa SMA</p>	<p>Hasil uji t yaitu nilai df sebesar 5 dengan $t_{tabel} = 0,727$ dan hasil skor t_{hitung} sebesar 1,172 sehingga h_a diterima karena $t_{hitung} 1,172 > t_{tabel} 0,727$ dan h_0 ditolak. Jadi dapat disimpulkan bahwa media permainan REDI (Roda Efikasi Diri) efektif dalam meningkatkan efikasi diri siswa.</p>	<p>-sama-sama menggunakan jenis penelitian <i>Research and Development (R&D)</i></p>	<p>Pada penelitian ini variabel Y nya lebih menekankan untuk peningkatan efikasi diri bagi siswa sma</p>

4	Skripsi Chusna Milata Ningrum (2020)	Pembelajaran Papan Permainan Roda Jelajah Indonesia Untuk Siswa Kelas V SDN Tugurejo 01 Kota Semarang	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media papan permainan roda jelajah Indonesia dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media dengan presentase komponen kelayakan isi materi 85,41% dengan kriteria layak dan komponen penyajian media 80,76% dengan kriteria layak	- sama-sama memberikan sebuah produk media	Tempat penelitian, objek bahan ajar dan juga jenjang pendidikan yang teliti.
---	--------------------------------------	---	---	--	--

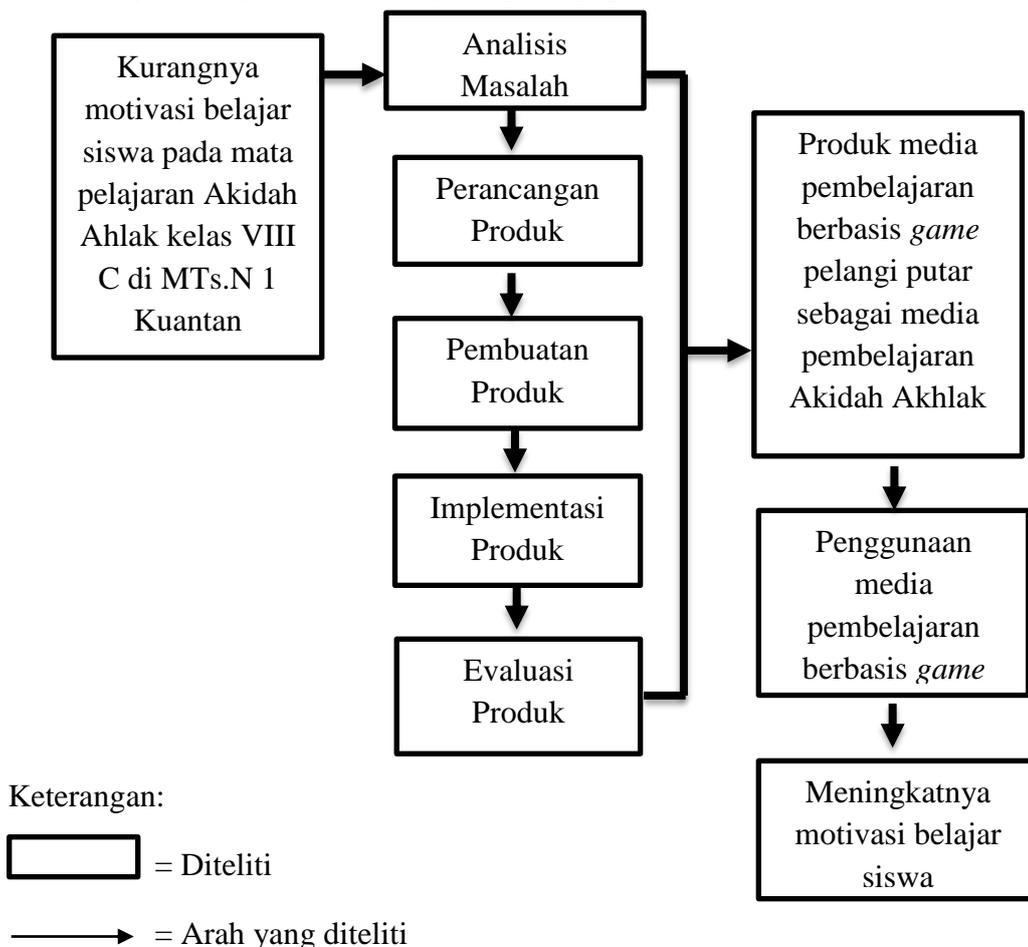
Berdasarkan hasil penelitian terdahulu di atas, ada beberapa perbedaan penelitian yang peneliti akan lakukan yaitu pertama dari jenjang pendidikan, pada penelitian diatas sebagian besar masih meneliti di jenjang SD/MI. Sedangkan pada penelitian yang akan peneliti laksanakan sudah dijenjang SMP/MTS, jadi tentunya akan ada perbedaan dari beberapa segi.

Perbedaan kedua terdapat dari bentuk produk media yang akan dihasilkan, baik perbedaan dari modelnya maupun dari cara mengimplementasikan media tersebut.

C. Kerangka Konseptual

Media pembelajaran merupakan komponen yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar agar pembelajaran dapat berjalan maksimal. Pada dasarnya media ini sangat penting dalam pembelajaran, karna dengan menggunakan media pembelajaran guru akan sedikit dimudahkan dalam menjelaskan materi, dan biasanya proses pembelajaran juga tidak akan monoton, dan berpengaruh nantinya terhadap motivasi belajar siswa.

Adapun kerangka berpikir dalam menyusun dan mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar yaitu:



Gambar 2.9 Bagan Kerangka Konseptual

D. Hipotesis

Berdasarkan kajian pustaka dan kerangka berfikir, maka dapat diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

Ha : Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi.

Ho : Tidak terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi

E. Definisi Operasional

Tabel 2.2 Defenisi Operasional

Variabel Penelitian	Indikator
Variabel Independen (X) (<i>Game</i> Pelangi Putar)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Analisis karakter peserta didik 2. Perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan 3. Pengembang produk 4. Menggunakan produk 5. Penilaian hasil pengembangan produk
Variabel Dependen (Y) (Motivasi belajar)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Meningkatnya motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak 2. Siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran 3. Siswa memahami materi yang diberikan oleh guru

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Jenis penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan produk tersebut. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar. Model pengembangan media pembelajaran ini menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari Robert Maaribe Branch.²⁷

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan lebih kurang tiga bulan setelah proposal diseminarkan pada semester ganjil tahun ajaran 2022/2023 terhitung sejak tanggal 22 Mei – 22 Agustus.

2. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di MTs.N 1 Kuantan Singingi, Kec. Pangean, Kab. Kuantan Singingi

²⁷Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 765-766

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi, tahun ajaran 2022/2023. Terdiri dari satu kelas eksperimen.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi tahun ajaran 2022/2023.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Corper, Donald, R; Schindler, Pamela S; sebagaimana yang dikutip dalam buku Sugiyono menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan element yang akan dijadikan wilayah inferensi/generalisasi. Elemen populasi adalah keseluruhan subyek yang akan diukur, yang merupakan unit yang diteliti.²⁸

Dalam hal ini populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs.N 1 Kuantan Singingi yang berjumlah 131 siswa dan akan dipilih

²⁸ *Ibid*, hlm. 145

satu kelas yang akan dijadikan sampel dengan teknik *Nonprobability Sampling (Sampling Purposive)*.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.²⁹ Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada populasi, misalnya karna keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat mengambil sampel yang diambil dari populasi itu. *Nonprobability Sampling* yang digunakan adalah *Sampling Purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.³⁰ Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi yang berjumlah 32 siswa.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Sutrisna Hadi (1986) yang dikutip dalam buku Sugiyono mengemukakan bahwa, observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Dua diantara yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Observasi dilakukan pada

²⁹ *Ibid*, hlm. 146

³⁰ *Ibid*., hlm. 153.

saat pembelajaran berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung untuk mengetahui keefektifan dari produk pengembangan.³¹

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara peneliti lakukan melalui proses tanya jawab lisan yang berlangsung satu arah, wawancara yang digunakan peneliti adalah wawancara tidak terstruktur.

3. Kuesioner (angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Selain itu, kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah yang luas. Kuesioner dapat berupa pertanyaan/ pernyataan tertutup dan terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung. Dalam penelitian ini nantinya ada 6 angket yang digunakan, pertama angket untuk validator ahli desain media, angket untuk ahli materi, angket uji coba kelompok kecil, angket uji coba kelompok besar, angkat motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran game pelangi putar, dan angkat motivasi belajar sesudah menggunakan media pembelajaran game pelangi putar.

4. Dokumentasi

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan tulisan, gambar, vidio, atau karya dari apa yang diteliti.

³¹ *Ibid*, hlm. 238-239

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*), dan analisis deskriptif kuantitatif.

Aspek validasi yang dinilai oleh pakar atau praktisi dibuat dalam bentuk skala kesesuaian media dengan materi. Jawaban angket validasi ahli menggunakan skala *Likert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

1. Analisis kevalidan ahli materi

Validasi untuk menguji kualitas produk dari aspek isi materi seperti kesesuaian dengan KD, kejelasan topik pembelajaran, cakupan materi, kemudahan memahami materi. Jawaban angket validasi ahli materi menggunakan skala *Likert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

2. Analisis kevalidan media

Validasi dilakukan untuk menguji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan dan menguji kesesuaian media dengan materi. Jawaban angket validasi ahli materi menggunakan skala *Likert*, variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel.

Skala likert yang digunakan terdiri dari lima kategori sebagai berikut:

Tabel 3.1 Kategori Penilaian Skala Likert

Skor	Keterangan
5	Sangat baik
4	Baik

3	Cukup baik
2	Kurang Baik
1	Sangat tidak baik

Uji angket validasi dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor keseluruhan (Σx) dengan jumlah skor ideal (Σxi). Adapun rumus sebagai berikut:³²

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

Σx = Skor jawaban responden

Σxi = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

Validitas penelitian disajikan sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kevalidan Data

Skor	Keterangan
0-20	Sangat lemah/tidak valid
21-40	Lemah/Kurang valid
41-60	Cukup/Cukup valid
61-80	Kuat/Valid
81-100	Sangat kuat/Kuat valid

3. Analisis peningkatan motivasi belajar siswa

Untuk mengukur besarnya peningkatan motivasi belajar siswa, peneliti menggunakan instrumen angket motivasi dengan menggunakan

³² M. Rifqi Lutfi Alhafidz, Agung Haryono, "Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi", dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi, No. 2, 2018 (Malang: Jurnal Pendidikan Ekonomi, 2018), hlm. 121

skala Likert. Angket motivasi ini nantinya akan digunakan untuk mengukur motivasi belajar sebelum menggunakan media pembelajaran dan sesudah menggunakan media pembelajaran *game* pelangi putar.

Adapun untuk menganalisis data peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan *t test* jenis *paired sample t test* dengan bantuan program SPSS. Menurut Wahyu Widhiarso beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam pengujian *paired sample t test* dalam statistik parametrik, yaitu:

- a. Data destribusi normal (dilakukan uji normalitas), uji normalitas bisa menggunakan jenis uji *Shapiro wilk*. Kriteria yang digunakan adalah apabila hasil perhitungan Sig.>dari 0,05 maka data berdistribusi normal.
- b. Data homogen (dilakukan uji homogenitas), data dapat dikatakan homogen jika nilai Sig. Levene's Test > 0,05.

Analisis data peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan cara:

- a. Pengumpulan data hasil skor masing-masing siswa dari angket motivasi sebelum dan sesudah pembelajaran di kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi.

Tabel 3.3 Kriteria Penskoran Pada Angket Motivasi Belajar

Kriteria	Skor	
	Pernyataan Positif	Pernyataan negatif
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Cukup Setuju	3	3

Kurang Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

b. Untuk membandingkan t_{hitung} dan t_{tabel} , terlebih dahulu harus ditentukan nilai DF (*degree of freedom*). Dari penentuan tersebut baru dilakukan perbandingan hasil t_{hitung} dengan t_{tabel} .

c. Interpretasi

1) Apabila $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, maka media pembelajaran *game* pelangi putar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2) Apabila $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$ dan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan signifikan. Maka media pembelajaran *game* pelangi putar tidak dapat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

3) Data mengenai peningkatan motivasi belajar selanjutnya dihitung dengan persentase sebagai berikut:

$$\% \text{skor motivasi belajar} = \frac{\text{skor motivasi belajar}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

Kriteria validasi yang digunakan dalam validitas penelitian disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.4 Kriteria Kevalidan Data Angket

Skor	Keterangan
0-20%	Sangat lemah/tidak valid
21-40%	Lemah/Kurang valid
41-60%	Cukup/Cukup valid
61-80%	Kuat/Valid
81-100%	Sangat kuat/Kuat valid

Agar mendapatkan data yang kuat, alat yang digunakan harus memenuhi dua syarat yaitu valid (sahih) dan reliable (dapat dipercaya).³³ Maka harus dilakukan uji validitas dan uji reabilitas pada instrumen yang digunakan agar data yang dikumpulkan dapat dipertanggung jawabkan.

1) Uji Validitas

Rumus yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah rumus korelasi *product moment* sebagai berikut:³⁴

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel x dan y

N : Jumlah responden

$\sum X$: Jumlah skor butir item

$\sum Y$: Jumlah skor total item

$\sum X^2$: Jumlah skor kuadrat butir item

$\sum Y^2$: Jumlah skor total kuadrat butir item

Nilai r_{hitung} dicocokkan dengan r_{tabel} *product moment* pada taraf signifikan 5%. Jika r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tersebut valid. Sebaliknya, jika r_{hitung} lebih kecil dari r_{tabel} 5% maka butir instrumen tidak valid.

Dalam penelitian ini, pengujian instrumen dilakukan di kelas diluar sampel yaitu kelas VIII D MTs.N 1 Kuantan Singingi. Adapun

³³ S. Nasution, *Metode Reserch, Cetakan ke-12* (Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011).

³⁴ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan, Cetakan ke-1*, (Jakarta: Prenamedia Group, 2014), hlm 239.

hasil perhitungan angket uji coba untuk setiap butir sebagai berikut (hasil pengolahan data menggunakan IBM SPSS 20 statistic).³⁵

Tabel 3.5 Interpretasi Validitas Angket Motivasi Belajar

No Butir	r_{hitung}	r_{tabel} (Sugiyono 2013:455)	Interprestasi
1	0,435	0,497	Tidak valid
2	0,372	0,497	Tidak valid
3	0,567	0,497	Valid
4	0,479	0,497	Tidak valid
5	0,675	0,497	Valid
6	0,475	0,497	Tidak valid
7	0,568	0,497	Valid
8	0,499	0,497	Valid
9	0,720	0,497	Valid
10	0,760	0,497	Valid
11	0,548	0,497	Valid
12	0,606	0,497	Valid
13	0,752	0,497	Valid
14	0,348	0,497	Tidak valid
15	0,653	0,497	Valid
16	0,034	0,497	Tidak valid
17	0,132	0,497	Tidak valid
18	0,568	0,497	Valid
19	0,498	0,497	Valid
20	0,568	0,497	Valid
21	0,498	0,497	Valid
22	0,666	0,497	Valid
23	0,188	0,497	Tidak valid
24	0,189	0,497	Tidak valid
25	0,168	0,497	Tidak valid

Sumber: Hasil olah data menggunakan SPSS 20

Berdasarkan tabel diatas terdapat 15 butir pernyataan yang dinyatakan valid dan 10 butir pernyataan dinyatakan tidak valid.

³⁵ Lampiran 6. Hasil Olah Data Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reabilitas) dengan SPSS 20

Pernyataan dinyatakan valid jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, dan sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka pernyataan tersebut tidak valid.

Tabel 3.6 Hasil Analisis Validitas Angket Motivasi Belajar

No	Kriteria	Nomor Butir Angket	Jumlah
1	Valid	3,5,7,8,9,10,11,12,13,15,18,19,20,21,22,	15
2	Tidak Valid	1,2,4,6,14,16,17,23, 24,25	10

Sumber: Hasil uji validitas instrumen

2) Reliabilitas

Selanjutnya untuk mencari reliabilitas angket motivasi belajar menggunakan rumus Alpha, sebagai berikut:³⁶

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma^2} \right)$$

r_{11} = reliabilitas yang dicari

n = Jumlah item pertanyaan yang di uji

$\sum \sigma_t^2$ = Jumlah varians skor tiap-tiap item

σ^2 = varians total

Uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} 5%. Berdasarkan hasil olah data uji coba angket menggunakan SPSS 20. Uji reliabilitas angket menunjukkan $0,826 > r_{tabel} 0,497$.³⁷

³⁶ A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan...* hlm 145.

³⁷ Lampiran 6. Hasil Olah Data Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reabilitas) dengan SPSS 20

Instrumen penelitian memiliki reliabilitas yang tinggi jika nilai koefisien (*Cronbach's Alpha*) $\geq 0,600$. Hasil uji reliabilitas ini menunjukkan bahwa instrumen tersebut reliabel dan memiliki reliabilitas tinggi.

BAB IV

PENYAJIAN DATA DAN ANALISIS DATA

A. Tinjauan Umum Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat Madrasah

Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kuantan Singingi yang kita kenal dengan MTs.N. Pangean yang terletak Jl. Datuk Keramat gg. H Zainuddin Dusun Penghijauan desa pasar Baru pangean kecamatan pangean kabupaten kuantan singingi. Sebelum, menjadi MTs.N. 1 Kuantan Singingi sekarang ini, dahulunya adalah PGA 4 Tahun Swasta Irsyad yang didirikan tepatnya pada tanggal 5 Agustus 1965 yang dipimpin oleh seorang kepala sekolah yaitu Durami Judin, dengan mendidik lima orang siswa pada tahun pertama dimulainya sekolah ini.

Pada perkembangan berikutnya, Tahun 1971 PGA 4 Tahun Swasta (PGA Irsad resmi menjadi PGA N 4 tahun Pekanbaru Filial Pangean sebagai lokal jauh. Jumlah siswanya pada waktu itu 155 orang siswa sebagai tenaga pengajar sebanyak 11 orang. Mulai pada tahun 1971 sampai dengan Tahun 1976 PGA N 4 tahun Pekanbaru Filial Pangean dipimpin oleh MARAMIS ABDULLAH dengan perkembangan jumlah siswa semakin meningkat.

Kemudian karena dikeluarkannya UU No 16/ tahun 1978 berdasarkan Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia tentang perubahan PGAN 4 tahun menjadi Madrasah Tsanawiyah (MTs) maka

untuk PGA di rubah kedalam program baru yaitu masa belajarnya menjadi 3 tahun. Pada tahun 1979 PGA 4 tahun resmilah berubah statusnya menjadi Madrasah Tsanawiyah (MTS) dengan di angkatnya sebagai kepala Madrasah Tsanawiyah Pangean adalah SULAIMAN SIIN sampai tahun 1987. Pada tahun 1987 Madrasah Tsanawiyah dipimpin oleh AGUS KOS dengan jumlah siswa semakin meningkat.

Kemudian pada akhir tahun 1991 dibangun gedung baru untuk MTs. Jadi secara resmi MTs pangean mendapat bangunan dari pemerintah mulai tahun 1991. Tepat akhir tahun 1992 MTs ini resmi dinegerikan dan di SKkan pada Tahun 1993. Tahun 1993 sampai juli 1999 Madrasah Tsanawiyah Negeri pangean dipimpin oleh Drs. MUKHLIS INDRAWAN, dan mulai melakukan pembenahan kearah yang lebih baik dan maju, pada Agustus 1999 sampai dengan tahun 2007 MTs.

Negeri Pangean dibawah asuhan Drs. SOFYAN. Dari tahun 2007 sampai dengan 2013 MTs Negeri pangean di pimpin oleh Drs. WISKARNI. Dari tahun 2013 sampai dengan tahun 2015 MTs Negeri pangean di pimpin oleh Drs. NURLUBIS, MM dan dari tahun 2015 sampai 2019 di pimpin oleh KAMIL, S.Ag. selanjutnya 2019 sampai dengan sekarang di pimpin oleh H. Supriadi, S.Ag. M.Pd.³⁸

³⁸ Dokumen *Soft File* MTsN 1 Kuantan Singingi, diambil pada tanggal 18 Juli 2023.

2. Tokoh-Tokoh Pendiri

Tokoh-tokoh yang memprakarsai berdirinya MTs Negeri 1 Kuantan Singingi diantaranya adalah :³⁹

- a. Yusuf Abdullah
- b. Durami Judin
- c. Sulaiman Siin
- d. Mahili Judin
- e. Maramis Abdullah
- f. Ongku Kuniang Muin

Madrasah Tsanawiyah Negeri Kuantan Singingi adalah salah satu Madrasah Tsanawiyah yang berstatus negeri yang ada di Kabupaten Kuantan Singing, dan MTs N 1 Kuantan Singingi ini adalah yang termasuk MTs yang pertama kali di negerikan di Kabupaten Kuantan Singingi. Oleh sebab itu MTs Negeri 1 Kuantan Singingi sekarang sudah termasuk MTs yang cukup berhasil dan unggul dalam berbagai bidang, berbagai prestasi sudah diraih mulai dari tingkat sekolah sampai ke tingkat propinsi misalnya dibidang olimpiade fisika dan olahraga.

Berada di daerah Permukiman yang cukup ramai dan sedang berkembang, dengan rata-rata mata pencahariannya adalah dari sektor pertanian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa rata-rata ekonomi orang tua / wali dari siswa MTs N 1 Kuantan Singingi adalah menengah ke bawah. Selain itu juga MTs N 1 Kuantan Singingi berdekatan lokasinya

³⁹ *Ibid.* Dokumen *Soft File* MTsN 1 Kuantan Singingi.

dengan beberapa buah sekolah atau madrasah yang juga berada di Dusun Penghijauan Desa Pasarbaru Pangean ini. Diantaranya RA Azkiyah, MIN 1 Kuantan Singingi, dan MAN 2 Kuantan Singingi. Dan yang tak kalah pentingnya adalah keberadaan Kantor Camat Pangean yang lokasinya berjarak sekitar 500 meter dari Mts N 1 Kuantan Singingi..

Satu hal yang paling menarik dari Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kuantan Singingi adalah lokasinya yang berada di dataran dan lokasinya cukup luas +- 14000 m, sehingga apabila telah tertata akan menciptakan pemandangan yang cukup menarik, apalagi dengan keberadaan Irigasi dan sungai yang berada di sisi MTs N 1 Kuantan Singingi. Kini Madrasah Tsanawiyah Negeri 1 Kuantan Singingi sebagai titik tumbuh sentral yang menjadi contoh, pusat sumber belajar dan pusat pemberdayaan bagi madrasah sejenis di Kabupaten Kuantan Singingi.

3. Identitas Madrasah

- | | |
|------------------------------|--|
| a. Nama Madrasah | : Madrasah Tsanawiyah Negeri 1
Kuantan Singingi |
| b. Nomor Statistik Madrasah | : 121.1.14.09.0001 |
| c. NPSN | : 10499167 |
| d. No. Piagam / SK Pendirian | : No 244 Tahun 1993 |
| e. Alamat Madrasah | : JL. Datuk Keramat Gg H. Zainuddin
Pasarbaru Pangean |
| | Kelurahan / Desa : Pasarbaru |
| | Kecamatan : Pangean |

Kabupaten / Kota	: Kuantan Singingi
Provinsi	: Riau
f. Telepon / HP / Fax	: 08127634469
g. Email	: mtsnpangean@gmail.com
h. Status Madrasah	: Negeri
i. Tahun Pendirian Madrasah	: 1993
j. Nilai Akreditasi Sekolah	: A
k. Status Tanah	: Sertifikat
Luas lahan / tanah seluruhnya	: 8.725 M2
Luas lahan terbangun	: 2127 M2
Luas lahan siap bangun	: 6598 M2

4. Visi, Misi dan Tujuan MTs N 1 Kuantan Singingi⁴⁰

a. Visi :

Terwujudnya warga madrasah yang disiplin berprestasi berwawasan Qura'ni dan peduli lingkungan.

b. Misi :

- 1) Membudayakan warga madrasah yang taat aturan dan tata tertib
- 2) Menyelenggarakan proses pembelajaran dan pembiasaan yang bermutu
- 3) Menyelenggarakan tata kelola madrasah yang efektif, efisien, transparan dan akuntabel

⁴⁰ *Ibid.* Dokumen *Soft File* MTsN 1 Kuantan Singingi.

- 4) Mengembangkan kemampuan peserta didik dalam berbahasa asing
- 5) Mengembangkan kemampuan warga madrasah dalam menguasai teknologi informasi dan komunikasi
- 6) Menumbuhkan karakter Qur'ani bagi warga madrasah
- 7) Mewujudkan madrasah unggul dalam pengembangan pembelajaran Qur'an
- 8) Menerapkan pola hidup sehat bagi warga madrasah
- 9) Menumbuhkan sikap warga madrasah yang cinta lingkungan

c. Tujuan :

- 1) Menciptakan pelayanan yang profesional
- 2) Meningkatkan prestasi akademik dan non akademik warga madrasah
- 3) Mewujudkan MTs Negeri 1 Kuantan Singingi yang unggul dan menjadi pilihan utama masyarakat
- 4) Menciptakan hafizh dan hafizah melalui program khusus
- 5) Menjadikan MTs Negeri 1 Kuantan Singingi sebagai pusat pengembangan Qur'an
- 6) Menjadikan lingkungan MTs Negeri 1 Kuantan Singingi yang nyaman

5. Data Siswa (Lima tahun terakhir)⁴¹

Tabel 4.1 Data Siswa MTs Negeri 1 Kuantan Singingi

Tahun Pelajaran	Kelas														Jumlah	
	7A	7B	7C	7D	7E	8A	8B	8C	8D	8E	9A	9B	9D	9E	Siswa	Rombel
<i>1</i>	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			12	13	14	15
2018/2019															345	14
2019/2020															354	14
2020/2021															373	14
2021/2022															395	14
2022/2023															407	14

B. Penyajian Data

1. Pengembangan Produk Media Pembelajaran *Game* pelangi Putar

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar mengikuti model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation* dan *evaluation*. Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar ini dibuat secara manual dengan bahan-bahan yang telah ditentukan sebelumnya, media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar berbentuk bulatan dan dibuat dengan semenarik mungkin, media *game* pelangi putar membahas 2 materi yaitu “Al-qur’an dan keistimewaannya, serta Mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya”. Tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk

⁴¹ *Ibid.*

meningkatkan motivasi belajar siswa bagi kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi.

Pelaksanaan keseluruhan prosedur pengembangan dalam penelitian ini secara rinci dapat dilihat pada uraian sebagai berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis ini pertama peneliti yaitu melakukan analisis terhadap potensi permasalahan yang ada disekolah yang akan diteliti. Dalam menganalisis masalah peneliti melakukan observasi dan wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Berdasarkan hasil wawancara didapatkan informasi bahwa pada mata pelajaran Akidah Akhlak tersebut guru sangat minim dalam penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan media seperti buku, papan tulis, dan juga media berbentuk gambar saat pembelajaran. Guru merasa bahwa media yang digunakan sebelumnya belum cukup untuk meningkatkan motivasi belajar siswanya. Ketika guru menjelaskan materi masih dijumpai siswa yang mengantuk, mengobrol sesama temannya saat belajar, tidak aktif dalam pembelajaran, hal tersebut membuat siswanya tidak fokus dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut siswa membutuhkan media yang lebih menarik, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Seorang guru pun juga membutuhkan media yang menarik dan mudah digunakan, media yang dapat dikembangkan adalah media game

pelangi putar, salah satu kelebihanannya yaitu siswa dapat menggunakan secara langsung penggunaan media ini karena penggunaan media ini langsung melibatkan siswa dalam pembelajaran. Media ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik siswa dan juga kondisi sekolah.

b. Tahap Design (*Design*)

Setelah mengumpulkan data dan informasi, selanjutnya peneliti merancang produk yang akan dihasilkan. Desain atau rancangan produk bertujuan untuk menentukan isi produk yaitu nantinya menyesuaikan dengan mata pelajaran Akidah Akhlak.

Dalam tahap desain produk ini terdapat 2 tahap yaitu penyusunan materi dan perancangan bentuk media pembelajaran. Pada tahap penyusunan materi, peneliti akan membuat pernyataan dan pernyataan nantinya yang berbentuk kartu yang terdapat nomor disetiap kartunya. Materi pembelajarannya tentang “Al-qur’an dan keistimewaannya serta Mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya”.

Setelah tahap penyusunan materi sudah selesai, maka tahap selanjutnya adalah perancangan bentuk media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

1) Pembuatan Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada

pembelajaran Akidah Akhlak di kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi. Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar ini dikembangkan untuk menunjang proses pembelajaran dan dapat meningkatkan motivasi belajar pada siswa.

Materi yang ada didalam media pembelajaran *game* pelangi putar dibuat sesuai acuan buku guru dan buku siswa. Dalam media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar ini materi yang disajikan yaitu tentang “Al-Qur’an dan keistimewaannya serta Mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya”.

Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar ini dibuat menggunakan bahan dasar kardus dan karton. Media pembelajaran berbentuk bulatan yang nantinya bisa diputar oleh siswa, dengan ukuran media yang tidak terlalu besar bisa memudahkan penggunaannya nantik untuk membawa media tersebut.

Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar dilengkapi dengan kartu pertanyaan dan pernyataan dengan angka yang telah disesuaikan dengan angka yang terdapat pada sektor media *game* pelangi putar. Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar selain didesain dengan warna warni juga dilengkapi dengan gambar agar media lebih menarik.

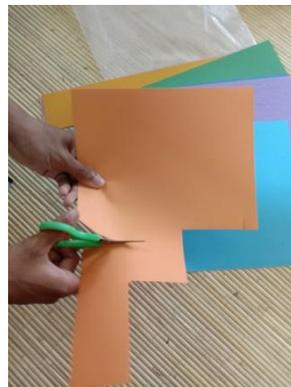
Adapun langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar adalah sebagai berikut:

- a) Siapkan kardus dan karton sebagai media dasar pembuatan media berbasis *game* pelangi putar. Kertas karton dibuat sketsa lingkaran dengan menggunakan busur buatan yang terbuat dari kertas, dengan diameter kurang lebih 30 cm. Kertas karton digunakan sebagai dasar pembuatan media pelangi putar yang nantinya akan dilapisi dengan berbagai bahan lainnya.



Gambar 4. 1 Kardus dan Karton Bahan Dasar Media Pembelajaran *Game* Pelangi Putar

- b) Selanjutnya yaitu menggunting kertas buffalo sebagai bahan lapisan luar kertas karton. Kertas buffalo dengan varian warnanya nantik akan memberikan media pembelajaran *game* pelangi putar menjadi lebih menarik.



Gambar 4. 2 Kertas Buffalo

- c) Setelah itu langkah selanjutnya adalah menggunting kertas print out yang telah dibuat sebelumnya, kertas print out berisikan angka dan gambar. Angka nantinya akan ditempel di media pembelajaran *game* pelangi putar dan gambar bertujuan membuat desain media lebih menarik.



**Gambar 4. 3 Angka dan Gambar Media Pembelajaran
Game Pelangi Putar**

- d) Langkah terakhir yaitu membuat kedudukan untuk media *game* pelangi putar. Untuk kedudukannya peneliti menggunakan stand holder yang biasa digunakan untuk hp, alasannya yaitu untuk mempermudah rancangan kedudukan media *game* pelangi putar.



Gambar 4. 4 Stand Holder

Tampilan media pembelajaran game pelangi putar dan kartu pertanyaan/ pernyataan adalah sebagai berikut:

a) Tampilan Media Berbasis *Game* Pelangi Putar

Komponen yang ada pada media *game* pelangi putar yang pertama ada identitas atau nama media yang terletak pada bagian tengah media *game* pelangi putar. Selanjutnya bagian bulatan media *game* pelangi putar dibagi menjadi 10 bagian, yang terdiri dari angka 1-10, dan pada setiap angka juga dikasih gambar untuk menambah kemenarikan media. Media berbasis *game* pelangi putar juga diberi penyanggah untuk kedudukan dari media agar mudah untuk digunakan. Berikut adalah tampilan media *game* pelangi putar:



**Gambar 4.5 Tampilan Media Pembelajaran Game
Pelangi Putar**

b) Kartu pertanyaan dan pernyataan

Kartu pertanyaan dan pernyataan berisi tentang materi pembelajaran Akidah Akhlak yaitu tentang Al-qur'an dan keistimewaannya serta Mukjizat dan kejadian luar biasa

lainnya. Kartu dibuat dengan desain yang cukup menarik, angka pada kartu pernyataan dan pernyataan disesuaikan dengan angka yang ada pada media game pelangi putar. Berikut tampilan kartu pertanyaan dan pernyataan:



Gambar 4.6 Kartu Pertanyaan dan Pernyataan Media Pembelajaran *Game Pelangi Putar*

2) Validasi

Validasi media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar dilakukan oleh validator ahli yang dilakukan oleh 2 validator, yaitu validator ahli materi dan validator ahli media. Tahap validasi ini bertujuan untuk memperoleh pengakuan kelayakan dan memperoleh masukan perbaikan mengenai media yang dikembangkan.

a) Validasi Ahli materi

Penilaian uji validasi ahli materi dilakukan oleh bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I selaku Dosen Prodi Pendidikan

Agama Islam, yang dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli materi, peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik). Angket untuk ahli materi 15 indikator penilaian.

Berikut merupakan rekapitulasi penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi:⁴²

Tabel 4.2 Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi Ahli Materi			
No	Aspek yang dinilai	X	Xi
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	5
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5
3	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	5
4	Ketepatan cakupan materi	4	5
5	Kejelasan materi	4	5
6	Kemudahan mencerna materi	4	5
7	Penyampaian materi yang runtut	4	5
8	Kedalaman materi	5	5
9	Kepentingan materi (berbobot)	5	5
10	Keterkinian materi (up to date)	3	5

⁴² Lampiran 9. Hasil Penilaian Ahli Materi

11	Daya tarik materi	4	5
12	Kemudahan penyampaian materi	4	5
13	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten	4	5
14	Kualitas penyajian materi	4	5
15	Kualitas umpan balik	5	5
Jumlah		63	75

Sumber: Instrumen angket validasi ahli materi yang diolah

Data yang tertera diatas dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Skor jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{63}{75} \times 100\%$$

$$P = 0,84 \times 100\%$$

$$P = 84\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar memiliki tingkat kevalidan yang sangat kuat/valid. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor pada item

1-15 pada angket yang telah diberikan kepada validator sebesar 63 dengan persentase sebesar 84%, yang dinyatakan sangat kuat/valid.

b) Validasi Ahli Media

Penilaian uji validasi ahli media dilakukan oleh Ibu Sopiatur Nahwiyah, S.Pd.I., MA selaku Dosen Prodi Pendidikan Agama Islam, yang dilakukan pada tanggal 6 Juni 2023. Untuk memperoleh data mengenai validasi ahli media, peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik). Angket untuk ahli media berjumlah 15 indikator penilaian.

Berikut merupakan rekapitulasi penilaian aspek pembelajaran oleh ahli materi:⁴³

Tabel 4.3 Hasil Validasi Ahli Media

Validasi Ahli Media			
No	Aspek yang dinilai	X	Xi
1	Tampilan media pembelajaran berbasis game pelangi putar.	5	5
2	Media pembelajaran berbasis game pelangi putar mudah digunakan.	5	5
3	Kederhanaan tampilan media berbasis game pelangi putar.	4	5

⁴³ Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Media

4	Ketepatan pemilihan background media berbasis game pelangi putar.	4	5
5	Kejelasan Petunjuk penggunaan media berbasis game pelangi putar.	4	5
6	Kualitas umpan balik dari media berbasis game pelangi putar.	5	5
7	Komposisi warna media berbasis game pelangi putar	4	5
8	Kesesuaian ukuran angka dengan tampilan media berbasis game pelangi putar.	5	5
9	Penggunaan bahasa dalam media berbasis game pelangi putar.	5	5
10	Media berbasis game pelangi putar dapat menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran.	3	5
11	Media mampu menarik perhatian peserta didik.	4	5
12	Media mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.	5	5
13	Media mampu membantu memberi kejelasan tentang materi.	4	5
14	Kerapian desain media berbasis game pelangi putar.	4	5
15	Kemudahan bahan pokok pembuatan media berbasis game pelangi putar.	5	5
Jumlah		66	75

Sumber: Instrumen angket validasi ahli media yang diolah

Data yang tertera diatas dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

Σx = Skor jawaban responden

Σx_i = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{66}{75} \times 100\%$$

$$P = 0,88 \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Berdasarkan data hasil validasi ahli materi menunjukkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar memiliki tingkat kevalidan yang sangat kuat/valid. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah skor pada item 1-15 pada angket yang telah diberikan kepada validator sebesar 66 dengan persentase sebesar 88%, yang dinyatakan sangat kuat/valid.

d. Implementasi (*Implementation*)

Pada tahap ini produk media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar akan di implementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu:

1) Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil merupakan uji coba produk yang dilakukan untuk mengidentifikasi kekurangan produk yang dikembangkan sebelum di uji coba pada kelompok yang lebih besar. Uji coba kelompok kecil dilakukan secara langsung yang dilaksanakan di kelas VIII D MTs.N 1 Kuantan Singingi.

Pada uji coba ini, pembelajaran Akidah Akhlak nantinya akan menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar, pembelajaran dilaksanakan oleh guru mata pelajaran Akidah Akhlak. Selanjutnya setelah pembelajaran selesai peneliti akan menyebarkan angket penilaian media pembelajaran *game* pelangi putar kepada siswa.

Angket akan disebar ke 16 orang siswa dikelas tersebut, untuk memperoleh data peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik).

Berikut adalah hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:⁴⁴

Tabel 4.4 Hasil penilaian Siswa Pada Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek Penilaian	Jumlah
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	61
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	69

⁴⁴ Lampiran 13. Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

3	Kemudahan memahami materi yang disajikan	66
4	Ketepatan soal dan pernyataan sesuai dengan materi	69
5	Media pembelajaran game pelangi putar bersifat komunitatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar)	58
6	Kemenarikan desain media pembelajaran game pelangi putar	65
7	Kemampuan media pembelajaran game pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar	62
8	kemampuan media pembelajaran game pelangi putar dalam meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih menarik	68
9	Kesesuaian pemilihan warna media pembelajaran game pelangi putar	65
10	Kesesuaian ukuran angka media pembelajaran game pelangi putar	60
11	Media pembelajaran game pelangi putar mudah digunakan	67
12	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran game pelangi putar	63
13	Kesederhanaan tampilan media pembelajaran game pelangi putar	66
14	Pengetahuan tambahan yang disajikan pada media pembelajaran game pelangi putar	65
15	Kerapian desain media pembelajaran game pelangi putar	70
Total Skor		974
Jumlah Skor Maksimal		1200

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Data yang tertera diatas dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

Σx = Skor jawaban responden

Σxi = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{974}{1200} \times 100\%$$

$$P = 0,8116 \times 100\%$$

$$P = 81,16\%$$

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa total persentase kevalidan berjumlah 81,16%, dengan rentang 81-100% maka media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada uji coba kelompok kecil ini Sangat kuat/valid dan layak untuk diuji cobakan pada kelompok besar.

Dalam uji coba kelompok kecil peneliti melakukan revisi media pembelajaran berdasarkan kritik dari siswa yaitu dalam kartu pernyataan dan pertanyaan ada tulisan yang tidak jelas sehingga siswa kesulitan dalam memahaminya. Berdasarkan rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil masuk dalam kategori “sangat kuat/valid” maka media pembelajaran *game* pelangi putar layak melakukan uji coba lapangan setelah melakukan revisi terhadap media.

2) Uji Coba Lapangan

Setelah melaksanakan uji coba kelompok kecil, selanjutnya peneliti melaksanakan uji coba lapangan. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi yang berjumlah 32 siswa. Uji coba lapangan langsung dilaksanakan dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak selama 3 kali pertemuan.

Pada uji coba lapangan peneliti juga menyebarkan angket penilaian siswa terhadap media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar. Untuk mengumpulkan data peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan lima alternatif jawaban (sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, sangat tidak baik).

Berikut adalah hasil penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil diperoleh rekapitulasi sebagai berikut:⁴⁵

Tabel 4.5 Hasil Penilaian Siswa Pada Uji Coba Lapangan

No	Aspek Penilaian	Jumlah
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	127
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami	141
3	Kemudahan memahami materi yang disajikan	132
4	Ketepatan soal dan pernyataan sesuai dengan materi	135
5	Media pembelajaran game pelangi putar bersifat komunitatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar)	134

⁴⁵ Lampiran 14. Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

6	Kemenarikan desain media pembelajaran game pelangi putar	127
7	Kemampuan media pembelajaran game pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar	138
8	kemampuan media pembelajaran game pelangi putar dalam meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih menarik	131
9	Kesesuaian pemilihan warna media pembelajaran game pelangi putar	132
10	Kesesuaian ukuran angka media pembelajaran game pelangi putar	131
11	Media pembelajaran game pelangi putar mudah digunakan	135
12	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran game pelangi putar	134
13	Kesederhanaan tampilan media pembelajaran game pelangi putar	137
14	Pengetahuan tambahan yang disajikan pada media pembelajaran game pelangi putar	138
15	Kerapian desain media pembelajaran game pelangi putar	141
Jumlah		2013
Jumlah Skor Maksimal		2400

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Data yang tertera diatas dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Skor jawaban responden

Σx_i = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{2013}{2400} \times 100\%$$

$$P = 0,8387 \times 100\%$$

$$P = 83,87\%$$

Berdasarkan data diatas menunjukkan bahwa total persentase kevalidan berjumlah 83,87%, dengan rentang 81-100% maka media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada uji coba lapangan ini Sangat kuat/valid.

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melaksanakan implementasi selanjutnya yaitu evaluasi terhadap media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar. Evaluasi disini berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar siswa, nantinya motivasi belajar siswa akan diukur sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *game* pelangi putar. Untuk mendapatkan data peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan 15 aspek penilaian. Angket telah melalui uji empiris dengan nilai Cronbach's Alpha $0,826 > 0,600$.⁴⁶

Berikut adalah data hasil motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar:

⁴⁶ Lampiran 6. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reliabilitas) dengan SPSS 20

1) Motivasi Sebelum Belajar

Untuk mendapatkan data motivasi sebelum belajar peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan 15 pernyataan. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar:⁴⁷

Tabel 4.6 Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Sebelum Belajar

No	Aspek Penilaian	Jumlah
1	Saya semangat belajar Akidah Akhlak walaupun belajar hanya menggunakan media buku	131
2	Saya mudah memahami materi pembelajaran jika hanya menggunakan media buku	118
3	Pembelajaran Akidah Akhlak cukup menarik karena menggunakan media buku	118
4	Saya tidak bosan belajar Akidah Akhlak menggunakan media buku	131
5	Saya malas bertanya kepada guru kalau ada pelajaran yang tidak saya mengerti	111
6	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.	114
7	Saya menghabiskan sebagian besar waktu belajar untuk bercerita dengan teman	113
8	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran	116
9	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh	125
10	Saya menanyakan materi yang menurut saya belum jelas	130
11	Saya tidak berhenti belajar meskipun ketika mendapat nilai kurang bagus	125

⁴⁷ Lampiran 17. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran

12	Saya memberikan pendapat saya saat sedang berdiskusi	131
13	Saya mempertahankan pendapat saya saat sedang berdiskusi	127
14	Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman	122
15	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu	125
Total Skor		1837
Jumlah Skor maksimum		2400

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Data yang tertera diatas dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Skor jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{1827}{2400} \times 100\%$$

$$P = 0,7654 \times 100\%$$

$$P = 76,54\%$$

2) Motivasi Sesudah Belajar

Untuk mendapatkan data motivasi sesudah belajar peneliti menggunakan angket jenis skala *Likert* dengan 15 pernyataan. Berikut adalah rekapitulasi hasil angket sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar:⁴⁸

Tabel 4.7 Hasil Penilaian Motivasi Belajar Siswa Sesudah Belajar

No	Aspek Penilaian	Jumlah
1	Saya semangat belajar Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran game pelangi putar	141
2	Saya mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran game pelangi putar	141
3	Pembelajaran Akidah Akhlak cukup menarik karena menggunakan media pembelajaran game pelangi putar	141
4	Saya tidak bosan belajar Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran game pelangi putar	139
5	Saya malas bertanya kepada guru kalau ada pelajaran yang tidak saya mengerti	132
6	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.	144
7	Saya menghabiskan sebagian besar waktu belajar untuk bercerita dengan teman	131
8	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran	141
9	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh	145

⁴⁸ Lampiran 18. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

10	Saya menanyakan materi yang menurut saya belum jelas	136
11	Saya tidak berhenti belajar meskipun ketika mendapat nilai kurang bagus	143
12	Saya memberikan pendapat saya saat sedang berdiskusi	142
13	Saya mempertahankan pendapat saya saat sedang berdiskusi	138
14	Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman	140
15	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu	145
Jumlah		2099
Jumlah Skor Maksimum		2400

Sumber: Data penelitian pengembangan yang diolah

Data yang tertera diatas dilakukan perhitungan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Skor jawaban responden

$\sum xi$ = Jumlah keseluruhan skor ideal dalam satu item

100% = Konstan

Jika dihitung maka:

$$P = \frac{2099}{2400} \times 100\%$$

$$P = 0,8745 \times 100\%$$

$$P = 87,45\%$$

Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis uji t untuk menganalisis pengembangan media pembelajaran terhadap peningkatan motivasi belajar.

Hipotesis yang diajukan pada uji penelitian ini terdiri dari hipotesis alternatif (H_a) yaitu “terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi” dan hipotesis nol (H_0) berbunyi “tidak terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi”. Untuk menguji hipotesis tersebut, peneliti menggunakan uji *paired sample t-test* dengan program *IBM SPSS 20 Statistic*. Namun, sebelum melakukan uji hipotesis terlebih dahulu peneliti melakukan uji prasyarat analisis.

Uji prasyarat ini dilakukan untuk mengetahui data yang dikumpulkan memenuhi syarat untuk dianalisis dengan teknik statistik. Uji prasyarat analisis ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Adapun hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

1) Uji Normalitas

Berdasarkan hasil olahan data dengan *IBM SPSS 20 Statistic* tentang uji normalitas dengan *Shapiro Wilk* diperoleh

perhitungan Sig. Sebelum belajar (0,494) > 0,05 dan sig. Sesudah belajar (0,392) > 0,05. Karena sig > 0,05 maka data berdistribusi normal.⁴⁹

2) Uji Homogenitas

Berdasarkan data hasil uji anova dengan menggunakan program *IBM SPSS 20 Statistic* pada Levene's Test tampak bahwa nilai Sig. (0,510) karena Sig > 0,05 maka data berdistribusi homogen.⁵⁰

3) Uji Hipotesis

melakukan uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan hasil olah data *paired sample t-test* dengan menggunakan *IBM SPSS 20 Statistic* diperoleh ringkasan data pada tabel berikut:⁵¹

Tabel 4.8 Ringkasan Hasil Olah Data Program SPSS 20

Paired Samples Test							
	Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower			

⁴⁹ Lampiran 15. Hasil Olah Data Uji Normalitas dan Homogenitas dengan Program SPSS 20

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Lampiran 16. Hasil Olah Data Uji Paired Sample T Test dengan SPSS 20

	Se bel um	-							
Pai r 1	Se su da h	8,18 750	3,83 900	,67865	9,5716 1	6,8033 9	-12,064	31	,000

Berdasarkan data program *IBM SPSS 20 Statistic* diatas, diketahui $t_{hitung} = 12,064$ dengan $Sig = 0,000$. Berdasarkan perhitungan t_{hitung} maka diperoleh nilai t_{hitung} dengan $DF=31$, sehingga nilai $t_{tabel(0,025/31)} = 2,039$. Karena $t_{hitung} = 12,064 > t_{tabel} = 2,039$ dan $Sig. 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima (terdapat peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi. Dengan demikian, maka media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Analisis Data

1. Kelayakan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

Pengembangan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar di kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi ini dikembangkan oleh peneliti berdasarkan prosedur pengembangan media pembelajaran yang sesuai

dengan kompetensi inti, kompetensi dasar, indikator, serta prosedur pengembangan menurut Robert Maaribe Branch.

Kelayakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar diperoleh berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media, adapun penjelesannya sebagai berikut:

a. Ahli Materi

Pada penilaian ahli materi validator menilai kelayakan media ditinjau dari aspek materi pembelajaran. Ahli materi pada penelitian ini adalah bapak Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I.

Tabel 4.9 Rekapitulasi Rerata Skor Dan Hasil Penilaian Ahli Materi

No	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah ideal skor	Persentase	Kategori
1	63	75	84%	Sangat kuat/valid

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar yang dikembangkan ditinjau dari aspek materi pembelajaran yang dinilai oleh ahli materi diperoleh skor 84%. Berdasarkan kevalidan data pada rentang 81-100% maka skor tersebut termasuk dalam kategori sangat kuat/valid. Jadi, media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa MTs.N 1 Kuantan Singingi.

b. Ahli Media

Pada penilaian ahli media validator menilai kelayakan media ditinjau dari aspek desain dan model media pembelajaran. Ahli media pada penelitian ini adalah ibu Sopiatur Nahwiyah, S.Pd.I., MA.

Tabel 4.10 Rekapitulasi Rerata Skor Dan Hasil Penilaian Oleh Alih Media

No	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah ideal skor	Persentase	Kategori
1	66	75	88%	Sangat kuat/valid

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar yang dikembangkan ditinjau dari aspek media pembelajaran yang dinilai oleh ahli media diperoleh skor 88%. Berdasarkan kevalidan data pada rentang 81-100% maka skor tersebut termasuk dalam kategori sangat kuat/valid. Jadi, media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar layak digunakan sebagai media pembelajaran siswa MTs.N 1 Kuantan Singingi.

2. Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Setelah Penggunaan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

Pada penelitian ini tujuan salah satunya yaitu untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa setelah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar. Untuk mengukur motivasi siswa peneliti

menggunakan instrument angket jenis skala *Likert*. Angket motivasi diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar.

Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t menggunakan IBM SPSS 20 Statistic, media pembelajaran *game* pelangi putar yang dikembangkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, diketahui bahwa jumlah selisih Mean setelah pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *game* pelangi putar (65,5938) lebih tinggi dari sebelum penggunaan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar (57,4063). Skor tersebut menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi belajar siswa.

Berikut adalah rekapitulasi hasil angket motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar:

Tabel 4.11 Rekapitulasi Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa

No. Pernyataan Angket	Motivasi belajar				Peningkatan
	Sebelum		Sesudah		
	Jumlah	%	Jumlah	%	
1	131	81,87%	141	88,12%	6,25%
2	118	74,00%	141	88,12%	14,12%
3	118	73,75%	141	88,12%	14,37%
4	131	81,87%	139	86,87%	5,00%
5	111	69%	132	82,50%	13,13%
6	114	71,25%	144	90,00%	18,75%
7	113	71%	131	81,87%	10,87%
8	116	72,50%	141	88,12%	15,62%

9	125	78,00%	145	90,62%	12,62%
10	130	81,25%	136	85%	3,75%
11	125	78,12%	143	89,37%	11,25%
12	131	81,87%	142	88,75%	6,88%
13	127	79,37%	138	86,25%	6,88%
14	122	76,25%	140	87,50%	11,25%
15	125	78,12%	145	90,62%	12,50%
Jumlah	1837	76,54%	2099	87,45%	10,91%

Berdasarkan tabel diatas, diketahui bahwa motivasi belajar siswa sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar sebesar 76,54% dan setelah menggunakan media pembelajaran *game* pelangi putar sebesar 87,45%. Jadi, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa secara keseluruhan meningkat sebesar 10,91%.

3. Pembahasan Hasil Penelitian

Prosedur pengembangan yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development and Implementation, Evaluation*) yang diadaptasi dari Robert Maaribe Branch.

Penelitian pengembangan ini lebih diarahkan kepada upaya untuk menghasilkan produk tertentu kemudian diuji keefektifannya sehingga siap untuk digunakan secara nyata dilapangan. Adapun media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar.

Media yang telah selesai dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Pada penelitian ini, media pembelajaran game pelangi putar dinilai kelayakannya oleh ahli materi yaitu bapak Alhari, S.Pd.I., M.Pd.I dan ahli media yaitu ibuk Sopiatur Nahwiyah, S.Pd.I., MA. Berdasarkan hasil rekapitulasi penilaian, diperoleh persentase penilaian dari ahli materi sebesar 84% dalam kategori “sangat kuat/valid”, sedangkan untuk ahli media memperoleh persentase sebesar 88% dalam kategori “sangat kuat/valid”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar di uji coba dalam kelompok kecil, media ini di uji cobakan di kelas VIII D MTs.N 1 Kuantan Singingi dengan jumlah responden 16 siswa. Pada uji coba kelompok kecil peneliti memperoleh hasil penilaian dengan menyebar angket dengan 15 aspek penilaian. Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil diperoleh persentase penilaian sebesar 81,16% dalam kategori “sangat kuat/valid”. Dalam uji coba kelompok kecil peneliti melakukan revisi media pembelajaran berdasarkan kritik dari siswa yaitu dalam kartu pernyataan dan pertanyaan ada tulisan yang tidak jelas sehingga siswa kesulitan dalam memahaminya. Berdasarkan rekapitulasi hasil uji coba kelompok kecil masuk dalam kategori “sangat kuat/valid” maka media pembelajaran game pelangi putar layak melakukan uji coba lapangan setelah melakukan revisi terhadap media.

Selanjutnya media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar melakukan uji coba lapangan dengan jumlah siswa yang lebih banyak. Uji coba lapangan dilaksanakan di kelas sampel yaitu kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi yang berjumlah 32 siswa. Berdasarkan hasil uji coba lapangan diperoleh persentase penilaian sebesar 83,87% dalam kategori “sangat kuat/valid”. Dengan demikian, maka media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar layak digunakan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak.

Selanjutnya peneliti melaksanakan evaluasi dengan mengukur motivasi siswa. Salah satu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 10,91%, dari 76,54% (sebelum belajar menggunakan media) dan meningkat menjadi 87,45% (sesudah belajar menggunakan media).

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan lima tahap dalam pembuatan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar: 1) Analisis, 2) Desain, 3) Pengembangan, 4) Implementasi, 5) Evaluasi. Tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar berdasarkan penilaian: 1) Ahli materi diperoleh persentase skor 84%, yang termasuk dalam kategori Sangat Kuat/valid, 2) Ahli media diperoleh persentase skor 88% yang termasuk kategori Sangat Kuat/valid. Penilaian kelayakan media oleh siswa uji coba kelompok kecil diperoleh skor 81,16% yang termasuk dalam kategori Sangat Kuat/valid. Siswa uji coba lapangan diperoleh skor 83,87% yang termasuk kategori Sangat Kuat/valid.

Berdasarkan analisis peningkatan motivasi belajar dengan uji t diperoleh $t_{hitung} = 12,064 > t_{tabel} = 2,039$ dan $Sig.0,000 < 0,05$, dengan demikian hasil penilaian siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar yaitu adanya peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 10,91%, dari 76,54% (sebelum belajar menggunakan media) dan meningkat menjadi 87,45% (sesudah belajar menggunakan media). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar dapat

meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Akidah Akhlak kelas VIII C di MTs.N 1 Kuantan Singingi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka saran yang dapat diberikan sebagai berikut:

1. Saran Untuk Pengembangan Lanjutan
 - a. Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran Akidah Akhlak.
 - b. Media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar hanya terbatas pada pembelajaran Akidah Akhlak dengan materi Al-qur'an dan keistimewaannya serta Mukjizat dan kejadian luar biasa lainnya, perlu dikembangkan pada materi-materi yang lainnya.
2. Bagi Guru
 - a. Guru sebaiknya mengembangkan media pembelajaran Akidah Akhlak yang menarik dan bervariasi agar motivasi belajar siswa meningkat.
 - b. Guru sebaiknya menggunakan jenis media pembelajaran yang bervariasi untuk mengurangi rasa jenuh siswa ketika belajar.
3. Bagi Siswa
 - a. Siswa sebaiknya lebih ulet, dan lebih berusaha untuk memaksimalkan dalam belajar pembelajaran Akidah Akhlak.
 - b. Siswa sebaiknya lebih rajin dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 242 hal.
- Bahri Djamarah, Syaiful. 2019. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 259 hal.
- Cahyono, Irfan. 2020. *Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI)*. Semarang: CV. Pilar Nusantara. 102 hal.
- Dimiyati dan Mudijiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta. 298 hal.
- Fakhrurrazi. 2018. *Hakikat Pembelajaran yang Efektif*. At-Ta'fikir. Vol. 11 No. 1, <https://journal.iainlangsa.ac.id/index.php/at/article/view/529>. [diakses 1 Januari 2023].
- Hayati, Tri Rahma. "Kelebihan dan Kekurangan Jenis-Jenis Media Pembelajaran", diakses dari <https://rumahtik.unja.ac.id/read-artikel/kelebihan-dan-kekurangan-jenis-jenis-mediapembelajaran34173cb38f07f89ddbcb2ac9128303f>, pada tanggal 22 Februari 2023, pukul 14:12
- Iman Firmansyah, Mokh. 2019. *Pendidikan Agama Islam : Pengertian, Tujuan, Dasar, Dan Fungsi*. Taklim Jurnal Pendidikan Islam. Vol. 17 No. 2: 79-90, <https://ejournal.upi.edu/index.php/taklim/article/view/43562>. [diakses 1 Januari 2023].
- Khodijah, Nyanyu. 2014. *psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press. 224 hal.

- Majid, Abdul. 2013. *Strategi pembelajaran*. Bandung: PT Remaja rosdakarya. 400 hal.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya. 328 hal.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta. 908 hal.
- Suyanti, Retno Dwi. 2010. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Graha Ilmu. 207 hal.
- Usman, Basyaruddin dan Ansawar. 2022. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers. 238 hal
- Wijono, Sutarto. 2010. *Psikologi Belajar Industri & Organisasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group. 311 hal.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTsN 1 Kuantan Singingi

Sasaran Program : Siswa MTsN 1 Kuantan Singingi kelas VIII C

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Peneliti : Hendra

Ahli Materi : Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai,

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.						
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi						

	dasar.						
3	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.						
4	Ketepatan cakupan materi						
5	Kejelasan materi						
6	Kemudahan mencerna materi						
7	Penyampaian materi yang runtut						
8	Kedalaman materi						
9	kepentingan materi (berbobot)						
10	Keterkinian materi (up to date)						
11	Daya tarik materi						
12	Kemudahan penyampaian materi						
13	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten						
14	kualitas penyajian materi						
15	Kualitas umpan balik						
	Jumlah						

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	(a) Jenis Kesalahan	(b) Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Teluk Kuantan, 2023

Ahli Materi

Alhairi, S.Pd.I, M.Pd.I

Lampiran 2. Instrumen Angket Validasi Ahli Materi

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTsN 1 Kuantan Singingi

Sasaran Program : Siswa MTsN 1 Kuantan Singingi kelas VIII C

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Peneliti : Hendra

Ahli Media : Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I., MA.

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai,

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan media pembelajaran berbasis game pelangi putar.						
2	Media pembelajaran berbasis game pelangi putar mudah digunakan.						
3	Kederhanaan tampilan media berbasis game pelangi putar.						
4	Ketepatan pemilihan background media berbasis game pelangi putar.						

5	Kejelasan Petunjuk penggunaan media berbasis game pelangi putar.						
6	Kualitas umpan balik dari media berbasis game pelangi putar.						
7	Komposisi warna media berbasis game pelangi putar						
8	Kesesuaian ukuran angka dengan tampilan media berbasis game pelangi putar.						
9	Penggunaan bahasa dalam media berbasis game pelangi putar.						
10	Media berbasis game pelangi putar dapat menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran.						
11	Media mampu menarik perhatian peserta didik.						
12	Media mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.						
13	Media mampu membantu memberi kejelasan tentang materi.						
14	Kerapian desain media berbasis game pelangi putar.						
15	Kemudahan bahan pokok pembuatan media berbasis game pelangi putar.						

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	(a) Jenis Kesalahan	(b) Saran Perbaikan

E. Komentar dan Saran

F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Teluk Kuantan,..... 2023

Ahli Media

Sopiatun Nahwiyah, S.Pd.I., MA

Lampiran 3. Instrumen Angket Uji Coba Kelompok Kecil

LEMBAR ANGKET UJI COBA KELOMPOK KECIL

Nama :

Kelas :

No. Hp :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C MTsN 1 Kuantan Singingi

Sasaran Program : Siswa MTsN 1 Kuantan Singingi kelas VIII C

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Peneliti : Hendra

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai,

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
3	Kemudahan memahami materi yang disajikan					

4	Ketepatan soal dan pernyataan sesuai dengan materi					
5	Media pembelajaran game pelangi putar bersifat komunitatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar)					
6	Kemenarikan desain media pembelajaran game pelangi putar					
7	Kemampuan media pembelajaran game pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar					
8	kemampuan media pembelajaran game pelangi putar dalam meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih menarik					
9	Kesesuaian pemilihan warna media pembelajaran game pelangi putar					
10	Kesesuaian ukuran angka media pembelajaran game pelangi putar					
11	Media pembelajaran game pelangi putar mudah digunakan					
12	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran game pelangi putar					
13	Kesederhanaan tampilan media pembelajaran game pelangi putar					
14	Pengetahuan tambahan yang disajikan pada media pembelajaran game pelangi putar					
15	Kerapian desain media pembelajaran game pelangi putar					

Pangean,2023

Siswa

.....

Lampiran 4. Instrumen Angket Uji Coba Lapangan

LEMBAR ANGKET UJI COBA LAPANGAN

Nama :

Kelas :

No. Hp :

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VIII C di MTsN 1 Kuantan Singingi

Sasaran Program : Siswa MTsN 1 Kuantan Singingi kelas VIII C

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Peneliti : Hendra

B. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai,

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar					
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami					

3	Kemudahan memahami materi yang disajikan					
4	Ketepatan soal dan pernyataan sesuai dengan materi					
5	Media pembelajaran game pelangi putar bersifat komunitatif (bahasa mudah dipahami, baik, benar)					
6	Kemenarikan desain media pembelajaran game pelangi putar					
7	Kemampuan media pembelajaran game pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar					
8	kemampuan media pembelajaran game pelangi putar dalam meningkatkan intensitas belajar menjadi lebih menarik					
9	Kesesuaian pemilihan warna media pembelajaran game pelangi putar					
10	Kesesuaian ukuran angka media pembelajaran game pelangi putar					
11	Media pembelajaran game pelangi putar mudah digunakan					
12	Kejelasan petunjuk penggunaan media pembelajaran game pelangi putar					
13	Kesederhanaan tampilan media pembelajaran game pelangi putar					
14	Pengetahuan tambahan yang disajikan pada media pembelajaran game pelangi putar					
15	Kerapian desain media pembelajaran game pelangi putar					

Pangean,2023

Siswa

.....

Lampiran 5. Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa

**UJI COBA INSTRUMEN
ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA**

Nama :

Kelas :

No. HP :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran anda.
3. Adapun keterangan jawaban yaitu
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada mata Akidah Akhlak, serta dijaga kerahasiaannya.

B. Pernyataan-pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya bersemangat saat mengikuti pelajaran Akidah Akhlak					
2	Saya belajar Akidah Akhlak meskipun tidak ada ulangan					
3	Saya semangat belajar Akidah Akhlak walaupun belajar hanya menggunakan media buku					
4	Saya senang mencari soal-soal lain yang berkaitan dengan materi Akidah Ahlak yang sedang diajarkan					
5	Saya mudah memahami materi pembelajaran jika hanya menggunakan media buku					
6	Saya senang belajar Akidah Ahklak tanpa menunggu disuruh oleh guru					
7	Pembelajaran Akidah Akhlak cukup menarik karena menggunakan media buku					
8	Saya tidak bosan belajar Akidah Akhlak menggunakan media buku					
9	Saya malas bertanya kepada guru kalau ada pelajaran yang tidak saya mengerti					
10	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
11	Saya menghabiskan sebagian besar waktu belajar untuk bercerita dengan teman					
12	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran					

13	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
14	Saya memperhatikan penjelasan materi Akidah Akhlak dari guru					
15	Saya menanyakan materi yang menurut saya belum jelas					
16	Saya mengulang pelajaran Akidah Akhlak yang diberikan saat sampai rumah					
17	Di rumah saya mempelajari terlebih dahulu materi yang diajarkan oleh guru					
18	Saya tidak berhenti belajar meskipun ketika mendapat nilai kurang bagus					
19	Saya memberikan pendapat saya saat sedang berdiskusi					
20	Saya mempertahankan pendapat saya saat sedang berdiskusi					
21	Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman					
22	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu					
23	Materi pembelajaran Akidah Akhlak lebih sulit dipahami dari yang saya bayangkan					
24	Saya tidak merasa nyaman ketika berada dikelas saat pembelajaran Akidah Akhlak					
25	Saya dapat menghubungkan isi pelajaran Akidah Akhlak dengan kehidupan sehari-hari					

Pangean,2023

Siswa

.....

Lampiran 6. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reliabilitas) dengan SPSS 20

1. Hasil Olah Instrumen Uji Coba Angket Motivasi Belajar Siswa (Validitas dan Reliabilitas) dengan SPSS 20

Jumlah	Pearson Correlation	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24	X25	
		Sig. (2-talide)	,435	,372	,567	,479	,675	,475	,568	,499	,720	,760	,548	,606	,752	,348	,653	,034	,132	,568	,498	,568	,498	,666	,188	,189	,168
		N	,092	,156	,022	,060	,004	,063	,022	,054	,002	,001	,028	,013	,001	,187	,006	,900	,625	,022	,052	,022	,052	,005	,485	,482	,534
		16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	

Berdasarkan hasil olah data instrumen angket uji coba motivasi belajar menggunakan program SPSS 20 terdapat 10 pernyataan yang tidak valid dan 15 pernyataan valid, dengan r_{tabel} (0,497).

2. Hasil Olah Data Reliabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	16	100,0
	Excluded ^a	0	,0
	Total	16	100,0

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,826	25

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Lampiran 7. Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran

**ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA
SEBELUM PEMBELAJARAN**

Nama :

Kelas :

No. Hp :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran anda.
3. Adapun keterangan jawaban yaitu
SS : Sangat Setuju
S : Setuju
KS : Kurang Setuju
TS : Tidak Setuju
STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Akidah Akhlak, serta dijaga kerahasiaannya.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya semangat belajar Akidah Akhlak walaupun belajar hanya menggunakan media buku					
2	Saya mudah memahami materi pembelajaran jika hanya menggunakan media buku					

3	Pembelajaran Akidah Akhlak cukup menarik karena menggunakan media buku					
4	Saya tidak bosan belajar Akidah Akhlak menggunakan media buku					
5	Saya malas bertanya kepada guru kalau ada pelajaran yang tidak saya mengerti					
6	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
7	Saya menghabiskan sebagian besar waktu belajar untuk bercerita dengan teman					
8	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran					
9	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
10	Saya menanyakan materi yang menurut saya belum jelas					
11	Saya tidak berhenti belajar meskipun ketika mendapat nilai kurang bagus					
12	Saya memberikan pendapat saya saat sedang berdiskusi					
13	Saya mempertahankan pendapat saya saat sedang berdiskusi					
14	Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman					
15	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu					

Pangean,2023

Siswa

.....

<p>Lampiran 8. Instrumen Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar</p>

ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN GAME PELANGI PUTAR

Nama :

Kelas :

No. Hp :

A. Petunjuk Pengisian

1. Isilah nama dan kelas pada tempat yang telah disediakan
2. Berilah tanda cek list (√) untuk setiap pernyataan pada kolom alternatif jawaban sesuai dengan kesadaran anda.
3. Adapun keterangan jawaban yaitu
 - SS : Sangat Setuju
 - S : Setuju
 - KS : Kurang Setuju
 - TS : Tidak Setuju
 - STS : Sangat Tidak Setuju
4. Semua pernyataan harap diisi dan tidak ada jawaban yang dikosongkan.
5. Setiap pernyataan hanya diperkenankan memilih satu jawaban saja.
6. Tidak ada jawaban salah karena jawaban tersebut merupakan pendapat anda sendiri.
7. Jawaban saudara tidak akan mempengaruhi nilai pada mata pelajaran Akidah Akhlak, serta dijaga kerahasiaannya.

B. Pernyataan-Pernyataan Angket

No	Aspek yang dinilai	Penilaian				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya semangat belajar Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran game pelangi putar					
2	Saya mudah memahami materi pembelajaran menggunakan media pembelajaran game pelangi putar					

3	Pembelajaran Akidah Akhlak cukup menarik karena menggunakan media pembelajaran game pelangi putar					
4	Saya tidak bosan belajar Akidah Akhlak menggunakan media pembelajaran game pelangi putar					
5	Saya malas bertanya kepada guru kalau ada pelajaran yang tidak saya mengerti					
6	Dalam menghadapi soal yang sulit, saya memilih untuk tidak menjawab.					
7	Saya menghabiskan sebagian besar waktu belajar untuk bercerita dengan teman					
8	Saya merasa putus asa bila menghadapi kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran					
9	Saya berusaha menyelesaikan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					
10	Saya menanyakan materi yang menurut saya belum jelas					
11	Saya tidak berhenti belajar meskipun ketika mendapat nilai kurang bagus					
12	Saya memberikan pendapat saya saat sedang berdiskusi					
13	Saya mempertahankan pendapat saya saat sedang berdiskusi					
14	Saya tidak mudah terpengaruh dengan jawaban teman					
15	Saya menyelesaikan tugas dengan tepat waktu					

Pangean,2023

Siswa

.....

Lampiran 9. Hasil Penilaian Ahli Materi

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MATERI PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game
Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar
Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII C
MTsN 1 Kuantan Singingi

Sasaran Program : Siswa MTsN 1 Kuantan Singingi kelas VII C

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Peneliti : Hendra

Ahli Materi :

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (✓) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai,

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Kesesuaian materi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.				✓		
2	Kesesuaian indikator dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.					✓	

3	Konsistensi antara materi, evaluasi dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar.					✓	
4	Ketepatan cakupan materi					✓	
5	Kejelasan materi					✓	
6	Kemudahan mencerna materi					✓	
7	Penyampaian materi yang runtut					✓	
8	Kedalaman materi						✓
9	kepentingan materi (berbobot)						✓
10	Keterkinian materi (up to date)				✓		
11	Daya tarik materi					✓	
12	Kemudahan penyampaian materi					✓	
13	Penggunaan bahasa yang tepat dan konsisten					✓	
14	kualitas penyajian materi					✓	
15	Kualitas umpan balik						✓
	Jumlah						

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)
2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	(a) Jenis Kesalahan	(b) Saran Perbaikan

C. Komentar dan Saran

Ass instrument angket bisa dilanjutkan.

D. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Teluk Kuantan, 11-05-2023

Ahli Materi

[Handwritten Signature]

Lampiran 10. Hasil Penilaian Ahli Media

ANGKET TANGGAPAN/PENILAIAN AHLI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul Penelitian : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Kelas VII C MTsN 1 Kuantan Singingi

Sasaran Program : Siswa MTsN 1 Kuantan Singingi kelas VII C

Mata Pelajaran : Akidah Akhlak

Peneliti : Hendra

Ahli Media :

A. Petunjuk Pengisian

Berilah tanda checklist (√) pada alternatif jawaban yang dianggap paling sesuai,

1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
4. Baik
5. Sangat baik

No	Aspek yang dinilai	Penilaian					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Tampilan media pembelajaran berbasis game pelangi putar.				✓		
2	Media pembelajaran berbasis game pelangi putar mudah digunakan.				✓		
3	Kederhanaan tampilan media berbasis game pelangi putar.				✓		
4	Ketepatan pemilihan background media berbasis game pelangi				✓		

	putar.						
5	Kejelasan Petunjuk penggunaan media berbasis game pelangi putar.				✓		
6	Kualitas umpan balik dari media berbasis game pelangi putar.					✓	
7	Komposisi warna media berbasis game pelangi putar				✓		
8	Kesesuaian ukuran angka dengan tampilan media berbasis game pelangi putar.					✓	
9	Penggunaan bahasa dalam media berbasis game pelangi putar.					✓	
10	Media berbasis game pelangi putar dapat menjadi metode alternatif dalam proses pembelajaran.				✓		
11	Media mampu menarik perhatian peserta didik.				✓		
12	Media mampu meningkatkan semangat belajar peserta didik.					✓	
13	Media mampu membantu memberi kejelasan tentang materi.				✓		
14	Kerapian desain media berbasis game pelangi putar.				✓		
15	Kemudahan bahan pokok pembuatan media berbasis game pelangi putar.					✓	

B. Kebenaran Materi

Petunjuk:

1. Apabila ada kesalahan pada media, mohon untuk dituliskan jenis kesalahan atau kekurangan pada kolom (a)

2. Mohon berikan saran perbaikan pada kolom (b)

No	(a) Jenis Kesalahan	(b) Saran Perbaikan

E. Komentar dan Saran

F. Kesimpulan

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diujicobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diujicobakan

Teluk Kuantan,..... 2023

Ahli Media


Sopiatur Nahwiyah, MA
NIDN. 2110010901

Lampiran 11. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Kelompok Kecil
Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar
di Kelas VIII D MTsN 1 Kuantan Singingi

No	Nama Responden
1	Alfajar
2	Rahmat Alzikri
3	M. Rizky Pratama
4	Hazelia Nur Firsty
5	Roby Alvalni
6	Rafifah Lamda
7	Vanesa Dwi Rahmadhani
8	Maura Sayfa
9	Yasmin Raya Janeeta H
10	Ailsa Naifah Rofilah
11	Awrelia Rahman
12	Raffi Ariansyah
13	Aulia Rahmadani
14	Marsha Dwi Saputri
15	Nouval Destwen Arli
16	Ivalni Valdo

Lampiran 12. Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan

Daftar Hadir Siswa Uji Coba Lapangan
Media Pembelajaran Berbasis Game Pelangi Putar
di Kelas VIII C MTsN 1 Kuantan Singingi

No	Nama Responden
1	Afista Mulia Putri
2	Aprilia Apsari
3	Avelin Radinka Pagiko
4	Az Zahra Julia Idris
5	Billyan Ramadhan Z
6	Charissa Zahra Amelia
7	Fetri Putri Mispa
8	Fildzah Qurratuaini
9	Jessica Nurul Afifah
10	Khaira Andrea Putri
11	Khezy Nurtien Mutiaras
12	M. Al-fathir Padila
13	M. Irfan Firjatullah
14	Meyoriza Yunia Putri
15	Nadiva Atira Nur Azka
16	Nazira Mekkah
17	Nazua Ummah Andini
18	Neila Defika Lestari
19	Novfri Alfiano
20	Nur Ilfaturrahma
21	Okta Prayoga
22	Putri Indra Yeni
23	Raka Febriwandra
24	Reza Dwi Putra
25	Rhaffy M. Akbar
26	Ribika Sarah
27	Rivaldo
28	Salsabela Aprilita
29	Shilfia Meisyaroh Arlia
30	Syamsul Arifin
31	Wildan Taulana
32	Yura Setiawan

Lampiran 13. Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

Penilaian Siswa Uji Coba Kelompok Kecil

No	Nama Responden	No Pernyataan															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Alfajar	4	4	5	3	5	5	4	3	3	4	4	5	3	2	5	59
2	Rahmat Alzikri	4	5	4	4	3	4	4	3	4	4	4	5	3	5	5	61
3	M. Rizky Pratama	4	5	5	5	4	4	5	5	4	5	5	5	5	4	4	69
4	Hazelia Nur Firsty	3	4	4	5	3	4	4	5	3	3	5	4	3	5	5	60
5	Roby Alvalni	3	5	5	4	5	5	4	5	5	3	4	5	5	3	4	65
6	Rafifah Lamda	5	5	4	5	4	5	4	3	4	4	3	3	5	5	5	64
7	Vanesa Dwi Rahmadhani	3	4	3	5	3	2	4	3	3	4	4	3	4	5	5	55
8	Maura Sayfa	5	4	5	5	4	4	4	5	5	4	4	5	5	4	4	67
9	Yasmin Raya Janeeta H	4	5	4	4	3	4	4	5	5	4	4	4	5	4	4	63
10	Ailsa Naifah Rofilah	4	4	5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	57
11	Awrelia Rahman	4	3	4	3	3	4	3	5	5	4	4	4	3	5	3	57
12	Raffi Ariansyah	3	4	3	4	3	4	3	4	5	3	5	3	5	3	4	56
13	Aulia Rahmadani	4	3	4	5	5	4	4	5	3	4	4	3	5	4	5	62
14	Marsha Dwi Saputri	4	5	5	4	4	3	4	5	4	3	4	3	3	4	4	59
15	Nouval Destwen Arli	3	4	3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	60
16	Ivalni Valdo	4	5	3	5	2	4	4	4	5	4	5	3	4	4	4	60
Jumlah		61	69	66	69	58	65	62	68	65	60	67	63	66	65	70	974
Jumlah Skor maksimal																1200	
Persentase Skor																81,16%	

Lampiran 14. Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

Penilaian Siswa Uji Coba Lapangan

No	Nama Responden	No Pernyataan															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Afista Mulia Putri	3	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	5	5	5	57
2	Aprilia Apsari	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	5	5	4	58
3	Avelin Radinka Pagiko	4	4	3	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	68
4	Az Zahra Julia Idris	4	5	4	4	5	4	5	5	4	4	5	5	5	4	4	67
5	Billyan Ramadhan Z	4	4	3	5	5	4	5	4	5	3	4	3	5	5	4	63
6	Charissa Zahra Amelia	5	5	4	4	4	4	5	5	4	3	4	5	4	5	4	65
7	Fetri Putri Mispa	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	4	66
8	Fildzah Qurratuaini	4	5	5	4	3	4	5	4	3	4	4	4	5	4	5	63
9	Jessica Nurul Afifah	4	5	4	4	4	4	3	5	4	4	4	3	4	5	4	61
10	Khaira Andrea Putri	5	4	4	3	4	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	63
11	Khezy Nurtien Mutiaras	4	5	4	4	5	3	4	4	5	4	4	5	4	4	4	63
12	M. Al-fathir Padila	3	4	3	5	5	5	5	3	4	4	5	3	3	5	5	62
13	M. Irfan Firjatullah	4	5	5	4	5	4	3	4	5	4	3	5	4	4	5	64
14	Meyoriza Yunia Putri	4	4	4	5	3	5	4	4	5	4	4	5	5	4	3	63
15	Nadiva Atira Nur Azka	4	5	4	4	5	4	4	5	4	3	5	4	4	5	4	64
16	Nazira Mekkah	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	5	5	3	5	4	60
17	Nazua Ummah Andini	4	4	5	3	4	3	4	4	5	5	4	4	3	4	5	61
18	Neila Defika Lestari	4	5	3	4	3	5	4	5	4	4	5	4	3	4	4	61
19	Novfri Alfiano	4	4	4	5	4	4	5	3	4	5	4	5	4	4	4	63
20	Nur Ilfaturrahma	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	5	4	5	4	4	65

21	Okta Prayoga	5	5	4	3	4	3	5	4	3	5	4	5	3	4	5	62
22	Putri Indra Yeni	4	5	4	5	3	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	65
23	Raka Febriwandra	4	5	5	4	5	5	4	4	4	5	4	5	4	4	5	67
24	Reza Dwi Putra	3	4	5	5	5	4	5	3	4	5	5	4	5	3	5	65
25	Rhaffy M. Akbar	5	4	5	5	4	4	4	4	3	5	4	5	4	4	5	65
26	Ribika Sarah	5	5	4	4	3	4	4	4	5	3	4	3	4	4	3	59
27	Rivaldo	5	4	4	5	5	4	4	4	5	5	3	4	5	4	4	65
28	Salsabela Aprilita	3	4	5	5	4	3	5	4	4	3	4	5	4	5	5	63
29	Shilfia Meisyaroh Arlia	5	3	4	5	4	3	5	4	4	3	5	4	5	4	5	63
30	Syamsul Arifin	3	5	5	4	4	5	3	4	5	4	3	4	4	3	5	61
31	Wildan Taulana	3	4	4	4	5	4	5	4	3	3	4	3	3	4	5	58
32	Yura Setiawan	4	3	4	4	5	4	5	3	5	4	4	5	5	3	5	63
Jumlah		127	141	132	135	134	127	138	131	132	131	135	134	137	138	141	2013
Skor Maksimal																	2400
Persentase Skor																	83,87%
Kategori																	Sangat kuat/valid

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

$$P = \frac{2013}{2400} \times 100\%$$

$$P = 0,8387 \times 100\%$$

$$P = 83,87\%$$

Lampiran 15. Hasil Olah Data Uji Normalitas dan Homogenitas dengan Program SPSS 20

A. Uji Normalitas dengan shapiro Wilk

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
Motivasi Sebelum	32	100,0%	0	0,0%	32	100,0%
Motivasi Sesudah	32	100,0%	0	0,0%	32	100,0%

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Motivasi Sebelum	,142	32	,098	,970	32	,494
Motivasi Sesudah	,150	32	,064	,966	32	,392

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Signifikansi > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal

2. Jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak normal
3. Berdasarkan olah data dengan Program SPSS tersebut, di dapati hasil Sig. 0,494 dan 0,392 $> 0,05$. Maka data penelitian tersebut berdistribusi normal

B. Uji Homogenitas dengan Levene Statistic

Test of Homogeneity of Variances

Motivasi_Belajar

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
,438	1	62	,510

Dasar pengambilan keputusan:

1. Jika nilai Signifikansi $> 0,05$ maka data penelitian berdistribusi homogen
2. Jika nilai Signifikansi $< 0,05$ maka data penelitian berdistribusi tidak homogeny
3. Berdasarkan olah data dengan Program SPSS tersebut, di dapati hasil Sig. 0,510 $> 0,05$. Maka data penelitian tersebut berdistribusi homogen.

Lampiran 16. Hasil Olah Data Uji *Paired Sample T Test* dengan SPSS 20

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum	57,4063	32	2,61336	,46198
	Sesudah	65,5938	32	2,98231	,52720

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum & Sesudah	32	,063	,731

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pair 1 Sebelum - Sesudah	-8,18750	3,83900	,67865	-9,57161	-6,80339	-12,064	31	,000

Lampiran 17. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Sebelum Pembelajaran

No	Nama Responden	No Pernyataan															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Afista Mulia Putri	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	5	3	4	4	4	56
2	Aprilia Apsari	5	4	4	5	4	3	3	4	5	3	4	3	4	4	5	60
3	Avelin Radinka Pagiko	5	4	5	4	4	3	4	5	5	3	4	3	3	4	4	60
4	Az Zahra Julia Idris	4	4	4	4	3	3	3	3	5	3	4	4	4	3	5	56
5	Billyan Ramadhan Z	4	4	4	5	3	3	3	4	5	3	4	4	5	4	4	59
6	Charissa Zahra Amelia	4	3	4	5	4	3	3	4	5	4	4	5	4	5	3	60
7	Fetri Putri Mispa	4	3	3	4	3	3	4	4	3	5	4	5	4	3	4	56
8	Fildzah Qurratuaini	4	3	4	5	3	3	4	3	5	4	5	5	5	3	5	61
9	Jessica Nurul Afifah	5	4	4	4	4	3	3	4	5	4	5	5	4	4	3	61
10	Khaira Andrea Putri	5	4	4	5	5	4	5	4	3	5	3	4	5	4	3	63
11	Khezy Nurtien Mutiaras	4	4	4	4	3	4	3	4	3	5	4	5	3	2	4	56
12	M. Al-fathir Padila	5	4	3	5	3	4	4	4	4	4	5	5	5	3	3	61
13	M. Irfan Firjatullah	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	4	56
14	Meyoriza Yunia Putri	4	4	3	5	3	4	3	3	4	5	3	4	4	5	4	58
15	Nadiva Atira Nur Azka	5	3	4	3	4	4	3	4	5	5	4	4	3	4	4	59
16	Nazira Mekkah	4	4	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	5	3	3	54
17	Nazua Ummah Andini	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	5	5	5	4	57
18	Neila Defika Lestari	4	4	5	4	4	3	4	3	4	3	4	4	3	5	3	57
19	Novfri Alfiano	4	4	3	5	4	4	3	4	3	5	4	5	5	3	5	61

20	Nur Ilfaturrehman	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	53
21	Okta Prayoga	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	55
22	Putri Indra Yeni	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	5	55
23	Raka Febriwandra	4	3	3	5	3	5	4	4	4	5	4	3	4	4	3	58
24	Reza Dwi Putra	4	5	4	4	3	3	4	3	3	3	4	5	4	3	5	57
25	Rhaffy M. Akbar	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	5	4	3	4	56
26	Ribika Sarah	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	52
27	Rivaldo	4	4	3	4	3	4	5	3	4	5	4	3	3	5	3	57
28	Salsabela Aprilita	4	3	4	3	4	3	3	4	4	5	4	4	4	3	4	56
29	Shilfia Meisyaroh Arlia	4	3	4	3	4	4	4	3	3	5	4	5	4	5	3	58
30	Syamsul Arifin	5	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	54
31	Wildan Taulana	4	3	4	4	3	4	3	4	3	5	3	4	4	3	5	56
32	Yura Setiawan	4	4	3	4	4	4	3	5	3	4	3	4	5	4	5	59
Jumlah		131	118	118	131	111	114	113	116	125	130	125	131	127	122	125	1837
Skor Maksimal																	2400

Skor motivasi sebelum pembelajaran menggunakan media pembelajaran game pelangi putar

$$= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{1837}{2400} \times 100\% = 76,54\%$$

Lampiran 18. Data Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Setelah Menggunakan Media Pembelajaran Game Pelangi Putar

No	Nama Responden	No Pernyataan															Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Afista Mulia Putri	5	4	5	4	5	5	3	4	5	5	4	4	5	4	5	67
2	Aprilia Apsari	4	4	4	5	4	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	67
3	Avelin Radinka Pagiko	5	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	70
4	Az Zahra Julia Idris	5	5	5	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	5	5	68
5	Billyan Ramadhan Z	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	3	4	4	64
6	Charissa Zahra Amelia	4	4	5	4	4	4	4	4	5	5	5	5	4	5	4	66
7	Fetri Putri Mispa	5	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	3	4	59
8	Fildzah Qurratuaini	4	4	4	4	3	5	3	5	5	5	4	4	5	5	4	64
9	Jessica Nurul Afifah	5	4	4	5	4	4	3	4	4	4	5	3	5	5	4	63
10	Khaira Andrea Putri	4	4	4	3	5	3	3	5	4	4	4	4	4	4	4	59
11	Khezy Nurtien Mutiaras	4	5	5	5	3	4	3	4	5	4	4	5	5	4	5	65
12	M. Al-fathir Padila	5	5	5	4	3	5	4	5	5	4	4	5	3	4	4	65
13	M. Irfan Firjatullah	5	4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	67
14	Meyoriza Yunia Putri	5	5	4	5	3	4	4	5	4	4	5	5	4	4	4	65
15	Nadiva Atira Nur Azka	4	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	4	5	4	4	67
16	Nazira Mekkah	4	5	4	5	4	3	4	4	5	4	4	4	3	4	5	62
17	Nazua Ummah Andini	4	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	3	5	5	63
18	Neila Defika Lestari	5	4	5	5	5	4	4	5	4	4	4	5	4	5	4	67
19	Novfri Alfiano	4	5	5	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	5	68
20	Nur Ilfaturrahma	4	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	5	5	4	5	64

21	Okta Prayoga	3	4	4	5	3	5	5	4	5	4	4	5	5	5	4	65
22	Putri Indra Yeni	4	4	4	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	3	5	65
23	Raka Febriwandra	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4	3	67
24	Reza Dwi Putra	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	4	4	5	71
25	Rhaffy M. Akbar	4	4	4	5	4	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	68
26	Ribika Sarah	4	4	4	4	4	3	3	5	4	4	5	5	4	5	5	63
27	Rivaldo	5	5	4	5	4	5	5	5	4	4	5	4	5	4	5	69
28	Salsabela Aprilita	4	4	5	4	5	5	4	4	4	4	4	4	5	4	4	64
29	Shilfia Meisyaroh Arlia	5	5	5	4	4	5	5	4	4	5	4	5	5	5	5	70
30	Syamsul Arifin	4	4	4	5	4	5	4	4	5	5	5	4	4	5	5	67
31	Wildan Taulana	4	5	4	4	3	5	3	3	4	4	4	4	4	5	5	61
32	Yura Setiawan	5	5	4	4	5	5	5	4	4	4	4	5	5	5	5	69
Jumlah		141	141	141	139	132	144	131	141	145	136	143	142	138	140	145	2099
Skor Maksimal																	2400

Skor motivasi setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran game pelangi putar

$$= \frac{\text{Skor hasil motivasi}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{2099}{2400} \times 100\% = 87,45\%$$

Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian

1. Izin penelitian Kepada Kepala Sekolah



2. Uji Coba Kelompok Kecil



3. Pengisian angket penilaian media pembelajaran



4. Uji coba lapangan





Lampiran 20. Surat Izin Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI

DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
KOMPLEK PERKANTORAN PEMERINTAH KABUPATEN KUANTAN SINGINGI
Telepon (0760) 2524242 Fax (0760) 2524242 Kode Pos 29562
Email : dpmptsp@kuansing.go.id, Website : <https://dpmptsp.kuansing.go.id>
TELUK KUANTAN

REKOMENDASI

Nomor : 137/DPMPSTP-PTSP/1.04.02.02/2023

Tentang

PELAKSANAAN KEGIATAN RISET/PRA RISET DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kuantan Singingi, setelah membaca Surat Rekomendasi dari UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI Nomor:160/FTK/UNIKSN/2023 Tanggal 11 MEI 2023.

Dengan ini memberikan Rekomendasi kepada :

Nama : **HENDRA**
NIM : 190307017
Jurusan : PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIVERSITAS ISLAM
KUANTAN SINGINGI
Jenjang Pendidikan : S1
Alamat : TELUK KUANTAN
Judul Penelitian : "PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
GAME PELANGI PUTAR UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN AKIDAH AKHLAK
KELAS VIIC MTsN KUANTAN SINGINGI"

Untuk melakukan Penelitian di : **MTsN 1 KUANTAN SINGINGI**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungannya dengan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini.
2. Pelaksanaan kegiatan riset / pra riset dan pengumpulan data ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini dibuat.
3. Hasil riset / pra riset dan pengumpulan data dilaporkan kepada Bupati Kuantan Singingi melalui Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi.

Demikian rekomendasi ini diberikan agar digunakan sebagaimana mestinya, dan kepada pihak yang terkait diharapkan untuk dapat memberikan kemudahan dan membantu kelancaran kegiatan riset / pra riset ini, dan terima kasih.

Dikeluarkan di : Teluk Kuantan
Pada Tanggal : 19 Mei 2023

Ditandatangani Secara Elektronik oleh :

**Kepala Dinas Penanaman Modal
dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu
Kabupaten Kuantan Singingi,**

JHON PITTE ALSI, S. IP
Pembina Tk. I. IV/b
NIP 19801012 200501 1 006



Tembusan : disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Kuantan Singingi di Teluk Kuantan;
2. Instansi terkait;
3. Arsip.



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE).

Lampiran 21. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
MADRASAH TSANAWIYAH NEGERI 1 KUANTAN SINGINGI
TERAKREDITASI "A" No : 747/BAN-5M/SK/2019, TANGGAL 19 SEPTEMBER 2019
Jl. Datuk Keramat Gg. H. Zainuddin Pangean Kode Pos 29561
KECAMATAN PANGEAN KABUPATEN KUANTAN SINGINGI



NSM: 121.1.14.09.0001

E-mail: mtsnpangean@gmail.com

NPSN : 10499167

Nomor : B-318 /Mts.04.05/PP.00/9/2023
Lamp : -
Hal : Riset

Pangean, 06 September 2023

Kepada :
Yth, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Kuantan Singingi
di-
Teluk Kuantan

Dengan hormat,

Memenuhi maksud Surat rekomendasi Kepala Dinas Penanaman Modal Pelayanan Terpadu Satu Pintu dan Tenaga Kerja Kabupaten Kuantan Singingi Nomor : 137/DPMPPTSP-PTSP/1.04.02.02/2023 tanggal 19 Mei 2023 perihal Pelaksanaan Kegiatan Riset/ Prariset, berkenaan dengan hal tersebut Kepala MTs N 1 Kuantan Singingi menerangkan bahwa :

Nama : **HENDRA**
NIM : 190307017
Jurusan : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul : Pengembangan media pembelajaran berbasis game pelangi putar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran akidah akhlak kelas VIIc MTsN 1 Kuantan Singingi.

Mahasiswa tersebut telah melakukan riset di MTs Negeri 1 Kuantan Singingi mulai dari tanggal 22 Mei 2023 s/d 22 Agustus 2023.

Demikian kami sampaikan, untuk dimaklumi dan terima kasih.



Plh, Kepala Madrasah,

Elvita Asmana, S.Pd
NIP. 197809132002122001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Nama : Hendra
Tempat/Tanggal Lahir : Bedeng Sikuran, 11 Mei 2000
Alamat : Bedeng Sikuran, Kec. Inuman
Agama : Islam
No Hp : 0853 6364 4182
Email : hdra5442@gmail.com

PENDIDIKAN

1. SD N 011 Bedeng Sikuran Tahun 2012
2. SMP N 1 Cerenti Tahun 2015
3. SMA N 1 Cerenti 2018

DATA KELUARGA

Nama Ayah : Hardi
Nama Ibu : Masni
Nama Abang : Zulferi, Effendi, Fahrizal
Nama Adik : Endo Saputra dan M Hidayat