

SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME EDUCANDY* UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATA PELAJARAN PAI-BP DI SD NEGERI 013 HULU TESO

“Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)”



OLEH

DINDA UMMI NUR AFFIFA

NPM : 220307026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN AGAMA ISLAM
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN DAN SAINS ISLAM
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
1447 H/2026 M**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dinda Ummi Nur Affifa
Tempat/Tanggal Lahir : Desa Hulu Teso, 07 September 2003
NPM : 220307026
Alamat : RT/RW 001/001, Hulu Teso, Kec. LTD,
Kab. Kuantan Singingi
Program Studi : Pendidikan Agama Islam
Fakultas : Ilmu Pendidikan dan Sains Islam

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso”** 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, 22 Mei 2026

Hormat Saya,



Dinda Ummi Nur Affifa
NPM. 220307026

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI

Skripsi dengan judul : **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso”** Yang ditulis oleh **Dinda Ummi Nur Affifa, NPM. 220307026**; telah diterima dan disetujui untuk diajukan dalam sidang Munaqasyah Sarjana Satu (S1) Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi.

Teluk Kuantan, 17 Juni 2026

Menyetujui

Pembimbing I

Pembimbing II


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


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

Mengetahui

Ketua Prodi Pendidikan Agama Islam

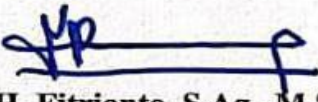

Alhairi, S.Pd.I., M.Pd.I
NIDN. 1010038901

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi dengan judul : “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso” Yang ditulis oleh Dinda Ummi Nur Affifa, NPM. 220307026; telah diujikan dalam sidang Munaqasyah Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 28 Juli 2026, skripsi ini sudah diterima sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada program studi Pendidikan Agama Islam.

Teluk Kuantan, 28 Juli 2026

Mengesahkan
Tim Sidang Munaqasyah
Ketua


H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

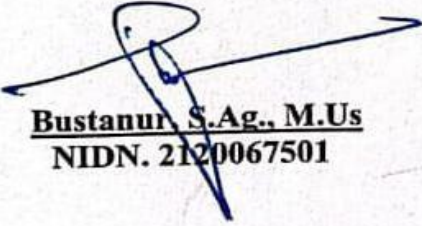
Moderator


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

Sekretaris


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

Penguji I


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

Penguji II


A. Mualif, S.Pd., MA
NIDN. 1010078605

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan dan Sains Islam
Universitas Islam Kuantan Singingi


H. Fitrianto, S.Ag., M.Sh
NIDN. 2117027602

ABSTRAK

Penelitian *Research and Development* (R&D) menggunakan model ADDIE ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso. Pada observasi awal keaktifan belajar siswa hanya sebesar 30% (rendah). Hasil validasi menunjukkan bahwa media *game Educandy* terbukti layak digunakan berdasarkan penilaian ahli media (73%), ahli materi (74%), dan guru PAI-BP (65%). Setelah media diterapkan pada uji coba kelompok kecil dan lapangan keaktifan belajar siswa meningkat sebesar 100 % (tinggi). Sehingga adanya peningkatan sebesar 70%, serta hasil angket respon siswa sebesar 85% (sangat aktif). Dengan demikian, media *game Educandy* layak digunakan dan dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran PAI-BP di kelas V SD Negeri 013 Hulu Teso.

Kata kunci: Media *game Educandy*, Keaktifan Belajar Siswa, ADDIE.

ABSTRACT

This Research and Development (R&D) study, utilizing the ADDIE model, was motivated by the low level of student engagement in the PAI-BP subject among fifth-grade students at SD Negeri 013 Hulu Teso. Initial observations revealed a student engagement rate of only 30% (low). Validation results indicated that the Educandy game medium was suitable for use, based on assessments by a media expert (73%), a subject matter expert (74%), and the PAI-BP teacher (65%). Following the implementation of the medium in small-group and field trials, student engagement increased to 100% (high)—representing a 70% increase—while student response questionnaires yielded a score of 85% (indicating a high level of active participation). Thus, the Educandy game medium is deemed suitable for use and capable of enhancing student engagement in the PAI-BP subject for fifth-grade students at SD Negeri 013 Hulu Teso.

Keywords: *Educandy Game-Based Learning Media, Learning Engagement, ADDIE*

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL

SURAT PERNYATAAN.....i

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN KETUA PRODI..... ii

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI iii

ABSTRAK.....iv

DAFTAR ISI.....v

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang Masalah 1

B. Identifikasi Masalah 4

C. Batasan Masalah.....5

D. Rumusan Masalah 5

E. Tujuan Penelitian.....5

F. Kegunaan Penelitian 6

BAB III METODOLOGI PENELITIAN..... 7

A. Jenis Penelitian 7

B. Waktu dan Lokasi Penelitian.....9

C. Populasi dan Sampel 9

D. Teknik Pengumpulan Data 10

E. Teknik Analisis Data 13

BAB V PENUTUP 21

A. Kesimpulan..... 21

B. Saran..... 22

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu pengetahuan terus mengalami perkembangan seiring berjalannya waktu. Perkembangan tersebut mendorong lahirnya berbagai teknologi baru sebagai bentuk kemajuan zaman. Hingga kini, teknologi yang berkembang sudah memasuki tahap digital.¹ Teknologi merupakan segala sesuatu yang dapat memudahkan pekerjaan. Teknologi muncul sebagai solusi dari permasalahan yang butuh penanggulangan atau penanganan. Teknologi dapat membantu manusia dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya dalam bidang pendidikan.² Teknologi pendidikan merupakan suatu sistem yang dapat memudahkan guru untuk menyampaikan pesan atau informasi yang menarik dalam suatu pembelajaran. Sejalan dengan perkembangan tersebut, pemanfaatan hasil teknologi dalam pembelajaran dilakukan untuk upaya meningkatkan mutu pendidikan.

Peningkatan mutu pendidikan tidak terlepas dari peran seorang guru. Guru dituntut mampu memberikan berbagai inovasi menarik dalam pembelajaran, guna mengoptimalkan proses belajar mengajar. Artinya, guru tidak hanya mengandalkan cara mengajar tradisional seperti ceramah atau menggunakan media buku teks, tetapi juga menggunakan berbagai media untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

¹ Sudarsri Lestari, 'Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi', *Edureligia*, Vol. 2 No. 2 (Desember 2018), hal. 95.

² Deby Kurnia Dewi, *Teknologi Pembelajaran* (Yogyakarta: Pustaka Baru Press, 2025), hal. 1.

Meskipun guru berperan dan bertanggung jawab dalam proses pembelajaran, keberhasilan pembelajaran tidak hanya bergantung pada guru. Siswa juga memiliki tanggung jawab untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar agar dapat membangun pengetahuan mereka sendiri.³ Teknologi tidak hanya berfungsi sebagai media, tetapi juga sebagai sistem yang mampu mendukung terciptanya proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Teknologi tidak hanya dimanfaatkan sebagai media hiburan bagi anak-anak, tetapi juga dapat digunakan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran.⁴ Oleh karena itu, melalui media yang tepat proses belajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi juga melibatkan siswa secara aktif sehingga mereka dapat memahami materi dengan lebih mudah.

Media dalam pembelajaran memiliki peranan penting dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menyenangkan. Salah satu mata pelajaran yang dapat memanfaatkan media pembelajaran secara optimal adalah Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti (PAI-BP). PAI-BP adalah mata pelajaran wajib di sekolah yang bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi pribadi yang beriman, bertakwa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Melalui PAI-BP,

³ Turahmi, dkk, 'Pengaruh Minat Membaca Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas VII A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di SMP N 03 Teluk Kuantan', *JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS)*, Vol. 1 No.1 (Desember 2019) hal. 43.

⁴ Ahmad Mualif dkk, 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Dan Sumber Belajar Bagi Anak', *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, Vol. 3 No.1, (Juni 2023), hal. 75.

siswa tidak hanya belajar ilmu agama, tetapi juga didorong untuk aktif, berpikir kritis, dan berperilaku baik.⁵

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Rano Karno, S.Pd.I, diketahui bahwa pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V di SD Negeri 013 Hulu Teso terdapat permasalahan yaitu sebagai berikut:⁶

- 1.) Terdapat siswa yang diam ketika guru sedang mengajukan pertanyaan.
- 2.) Siswa kurang aktif dalam belajar kelompok bersama teman.
- 3.) Terdapat siswa yang tidak merespon atau tidak ada interaksi timbal balik siswa setelah guru memberikan penjelasan materi pelajaran.
- 4.) Siswa pasif ketika belajar

Melihat permasalahan tersebut, guru perlu mengadakan inovasi yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif guna meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Keaktifan belajar siswa artinya seberapa giat dan terlibat siswa saat belajar. Ini dapat dilihat siswa yang aktif tidak hanya duduk diam di kelas, tetapi juga ikut berdiskusi, bertanya-tanya, mengerjakan tugas dengan semangat, dan memahami isi pelajaran, sehingga akan mendapatkan hasil yang

⁵ Dino Yudia Permana, Fadriati Fadriati, 'Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Integratif di Sekolah', *Social Science Academic*, Vol. 1 No. 2, (Desember 2023), hal. 665.

⁶ Wawancara dengan bapak Rano Karno, S.Pd. I guru mata pelajaran Agama Islam dan Budi Pekerti kelas V di SD Negeri 013 Hulu Teso, pada Senin, 30 Maret 2026.

memuaskan. Sedangkan yang kurang aktif akan mendapatkan hasil yang rendah.

Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah pengembangan media *game Educandy*. Kata *game* jika diartikan dalam Bahasa Indonesia, yaitu permainan. Permainan sebagai media pembelajaran berfungsi untuk melibatkan siswa secara langsung dalam proses belajar, mendorong siswa untuk berpikir kreatif, serta membuat siswa aktif berinteraksi dan bekerja sama dengan teman-teman melalui kegiatan bermain. *Game Educandy* dipilih karena menyediakan berbagai jenis permainan edukatif dan memberikan kemudahan bagi guru dalam merancang dan memvariasikan bentuk kuis secara menarik, serta dapat menciptakan suasana belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Oleh karena itu, pentingnya penggunaan media pembelajaran berbasis *game* edukatif yang mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game Educandy* Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut ini :

1. Ketika pembelajaran berlangsung masih ada siswa yang diam ketika diajukan pertanyaan.
2. Siswa kurang aktif dalam belajar kelompok bersama teman

3. Terdapat siswa yang tidak merespon atau tidak ada interaksi timbal balik siswa setelah guru memberikan penjelasan materi pelajaran.
4. Siswa pasif ketika pembelajaran di kelas.

C. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya masalah yang ada, peneliti memfokuskan penelitian ini hanya pada pengembangan media pembelajaran *game Educandy* untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan Batasan masalah tersebut, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *game Educandy* pada mata pelajaran PAI-BP kelas V di SD Negeri 013 Hulu Teso?
2. Apakah pengembangan media pembelajaran *game Educandy* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V pada mata pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *game Educandy* pada mata pelajaran PAI-BP kelas V di SD Negeri 013 Hulu Teso.
2. Untuk mengetahui peningkatan keaktifan belajar siswa kelas V melalui pengembangan media pembelajaran *game Educandy* pada mata pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso.

F. Kegunaan Penelitian

1. Untuk peneliti: sebagai proses belajar dan mendapatkan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran *game Educandy* yang dapat dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.
2. Untuk sekolah: penelitian ini diharapkan dapat membantu pihak sekolah memahami pentingnya pemanfaatan media pembelajaran *game Educandy* dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa.
3. Untuk guru: media pembelajaran *game Educandy* dapat membantu dan mempermudah guru dalam penyampaian materi serta meningkatkan keaktifan belajar siswa.
4. Untuk siswa: membantu siswa untuk memahami materi pelajaran melalui media pembelajaran *game Educandy*.

BAB III

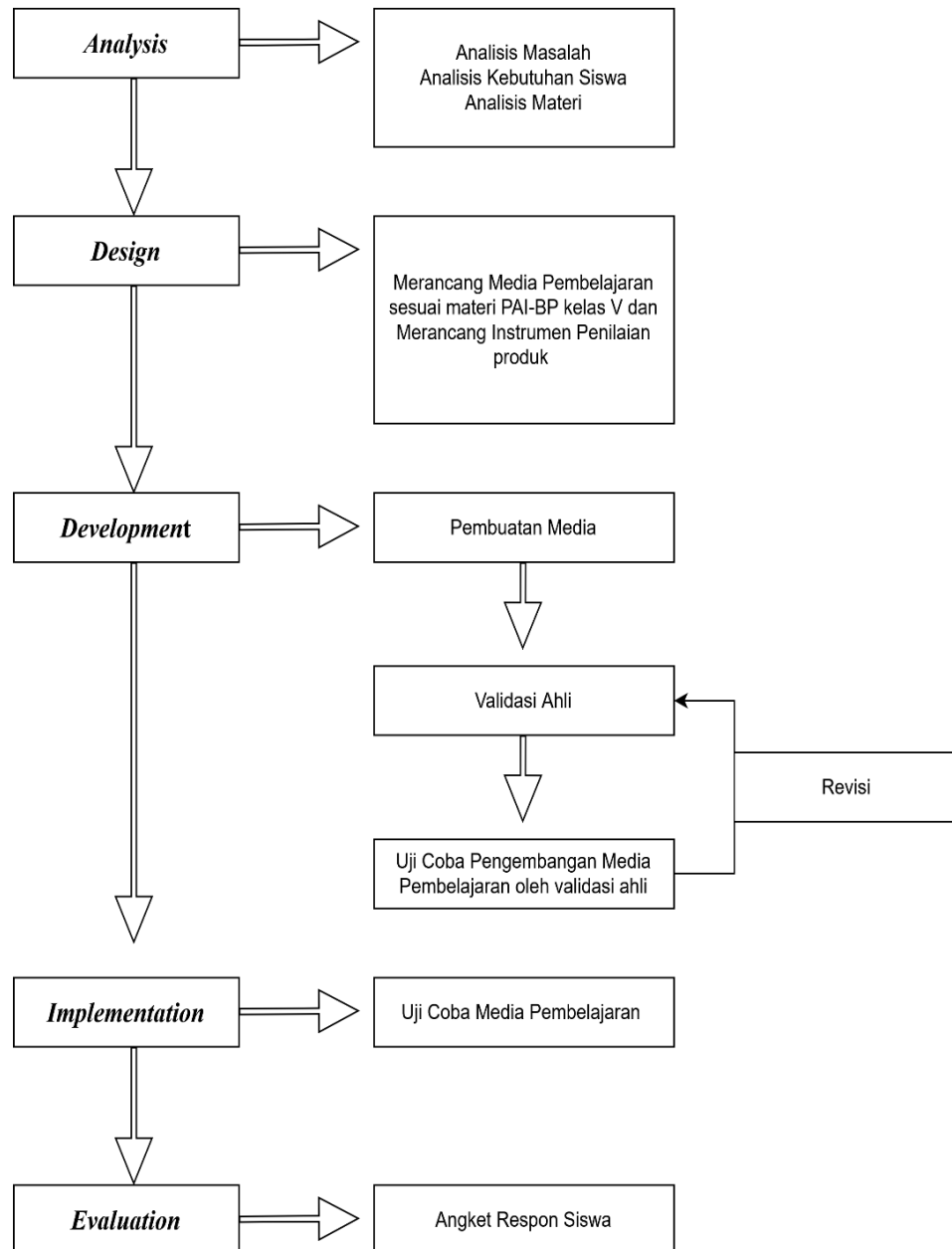
METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis metode R&D (*Research and Development*). R&D atau penelitian dan pengembangan ini berfungsi untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada, dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbarui produk yang telah ada (sehingga menjadi lebih praktis, efektif, dan efisien) atau menciptakan produk baru (yang sebelumnya belum pernah ada).³⁹

Dalam penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa *game Educandy* yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas V pada mata Pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso. Adapun model yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan yaitu ADDIE, Adapun tahapannya yaitu sebagai berikut:

³⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan*....hal. .28.



Gambar 3. 1 Tahapan Model Pengembangan ADDIE

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

1. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama lebih kurang tiga bulan setelah proposal di seminarkan. Yaitu sejak tanggal 12 Maret- 30 Mei 2026.

2. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 013 Hulu Teso, Kecamatan Logas Tanah Darat, Kabupaten Kuantan Singingi.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas : objek/ subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁴⁰

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 013 Hulu Teso yang terdiri dari dua kelas, yaitu kelas V A dan V B dengan jumlah keseluruhan 41 siswa.

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa Kelas V di SD Negeri 013 Hulu Teso

No.	Kelas	Jumlah Siswa
1.	V A	19
2.	V B	22
Jumlah		41

⁴⁰ *Ibid*, hal. 135

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. *Nonprobability Sampling* yang digunakan adalah *Sampling Purposive*, yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.⁴¹

Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V A SD Negeri 013 Hulu Teso sebanyak 19 siswa.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun dalam melaksanakan penelitian ini, teknik yang akan digunakan oleh peneliti yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi diartikan sebagai pengamatan terhadap pola perilaku manusia dalam situasi tertentu, untuk mendapatkan informasi tentang fenomena yang diinginkan.⁴²

Observasi dilakukan melalui pengamatan saat proses pembelajaran PAI-BP di kelas V A SD Negeri 013 Hulu Teso. Pada tahap ini, peneliti menggunakan lembar observasi untuk mengukur keaktifan siswa sebelum dan sesudah penggunaan media *game Educandy*.

⁴¹ *Ibid*, hal.144.

⁴² *Ibid*, hal. 214.

2. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan wawancara dilakukan secara lisan melalui proses tanya jawab secara langsung. Pertanyaan diajukan dari peneliti dan jawaban diberikan dari guru PAI-BP kelas V SD Negeri 013 Hulu Teso. Wawancara dilakukan secara terstruktur dengan 10 pertanyaan. Dilaksanakan pada Senin, 30 Maret 2026 oleh bapak Rano Kardi, S.Pd.I selaku guru PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso. Wawancara juga dilakukan kepada siswa kelas V A sebanyak 5 (lima) orang, dilaksanakan pada Rabu, 01 April 2026.

3. Angket/ Kuesioner

Angket/ Kuesioner merupakan instrumen untuk pengumpulan data, di mana partisipan atau responden mengisi pertanyaan atau pernyataan yang diberikan oleh peneliti.⁴³

Angket digunakan untuk mengumpulkan data tentang desain media pembelajaran beserta ketepatan isi media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media *game Educandy*.

Adapun angket yang diperlukan yaitu sebagai berikut:

a.) Angket validasi ahli media

Angket ini diberikan kepada ahli media untuk memvalidasi media pembelajaran *game Educandy* dari segi tampilan, desain, interaktivitas dan kemudahan penggunaan media pembelajaran

⁴³ *Ibid*, hal. 216.

yang dikembangkan. Adapun ahli media dilaksanakan oleh bapak Gunardi Hamza, S.E., M.Kom pada Selasa, 07 April 2026.

b.) Angket validasi ahli materi

Angket ini diberikan kepada ahli materi untuk memvalidasi kelayakan isi materi, kebenaran konsep, serta kecocokan dan kesesuaian materi pembelajaran dengan media *game Educandy* yang dikembangkan. Adapun ahli materi dilaksanakan oleh ibu Zulhaini, S.Pd.I., M.A pada Selasa, 07 April 2026.

c.) Angket penilaian guru PAI-BP

Angket ini diberikan kepada guru PAI-BP untuk mendapatkan penilaian tentang produk media pembelajaran yang dikembangkan. Dilaksanakan oleh bapak Rano Kardi, S. Pd.I selaku guru PAI-BP kelas V di SD Negeri 013 Hulu Teso pada Rabu, 08 April 2026.

d.) Angket siswa

Angket ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa dalam penggunaan media pembelajaran *game Educandy*. Angket ini diisi oleh siswa kelas V A pada Rabu 15 April 2026 di SD Negeri 013 Hulu Teso.

4. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang.⁴⁴

Dalam proses ini, peneliti mengumpulkan data berupa dokumen yang berbentuk tulisan, foto, dan video yang berkaitan dengan proses penelitian di SD Negeri 013 Hulu Teso.

E. Teknik Analisis Data

Metode dalam menganalisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*) dan teknik analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk kata-kata dari hasil lembar observasi, validasi ahli media, ahli materi, penilaian guru, dan siswa.

1. Teknik analisis model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*), yaitu sebagai berikut:

- a. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini peneliti melakukan identifikasi masalah pembelajaran, analisis kebutuhan siswa, dan analisis materi yang digunakan dalam pengembangan media *game Educandy*. Analisis ini dilakukan melalui dua teknik, yaitu observasi dan wawancara. Observasi dilaksanakan saat kegiatan pembelajaran sedang

⁴⁴ *Ibid*, hal. 239.

berlangsung di kelas atau sebelum penggunaan media *game Educandy*. Sementara itu, wawancara dilakukan kepada dua narasumber, yakni guru mata pelajaran PAI-BP dan siswa kelas V A SD Negeri 013 Hulu Teso.

b. *Design* (Desain)

Setelah tahap menganalisis selanjutnya melakukan tahap desain yaitu perancangan produk yang memiliki dua tahapan, yaitu sebagai berikut:

1.) Perancangan desain produk

Tahap ini menyusun rancangan produk dengan menyesuaikan isi materi PAI-BP kelas V dan menggunakan fitur gambar serta fitur suara yang telah disesuaikan dengan materi tersebut.

2.) Penyusunan instrumen penilaian produk

Pada tahap ini, peneliti menyusun instrumen validasi ahli media, ahli materi, angket guru PAI-BP, dan angket respon siswa.

c. *Development* (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan ini, ada tiga tahapan yang dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

1.) Tahap pembuatan produk

Setelah merancang produk dan menetapkan materi, soal, dan jawaban, selanjutnya yaitu pembuatan produk dengan menggunakan media *game Educandy*.

2.) Tahap validasi dari para ahli

Pada tahap ini, dilakukan validasi dari ahli materi dan ahli media terhadap produk awal yang sudah dibuat. Hasil dari validasi ini berupa penilaian angket serta masukan yang berfungsi sebagai revisi produk yang dikembangkan.

3.) Tahap revisi

Tahap ini merevisi atau memperbaiki produk yang telah diberi masukan oleh ahli materi dan ahli media, hal ini bertujuan agar produk menjadi lebih efisien dan efektif sesuai tujuan yang ingin dicapai.

d. *Implementation* (Implementasi)

Tahapan ini merupakan penerapan produk yang telah dikembangkan. Setelah media pembelajaran dinyatakan layak oleh ahli media, ahli materi serta penilaian guru PAI-BP selanjutnya melaksanakan tahap implementasi. Media ini diterapkan langsung oleh peneliti kepada siswa dengan didampingi guru mata Pelajaran PAI-BP yang sekaligus menjadi observer. Adapun dua tahapan yang dilaksanakan, yaitu:

1.) Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 10 siswa di kelas V A di SD Negeri 013 Hulu Teso. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian dengan menggunakan lembar observasi sesudah menggunakan media *game Educandy*.

2.) Uji Coba Lapangan

Pada tahap ini produk diujicobakan kepada 19 siswa atau seluruh siswa kelas V A di SD Negeri 013 Hulu Teso. Pada tahap ini juga dilakukan penilaian dengan menggunakan lembar observasi sesudah menggunakan media *game Educandy*.

e. *Evaluation* (Evaluasi)

Pada tahapan ini, peneliti melaksanakan evaluasi untuk menilai dan mengetahui apakah pengembangan media pembelajaran *game Educandy* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa berdasarkan respon siswa yang menggunakan media *game* tersebut ketika belajar.

2. Analisis Data Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Data keaktifan belajar siswa diperoleh dari lembar observasi sebelum dan sesudah penggunaan media *game Educandy* dengan menggunakan skala *Guttman* dengan pilihan jawaban Ya (1) dan Tidak (0). Skor hasil observasi kemudian dihitung dalam bentuk persentase dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

P = Presentase Tingkat Keaktifan Belajar Siswa

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan memperoleh persentase nilai mengenai tingkat keaktifan belajar siswa. Selanjutnya, persentase

tersebut akan diolah menjadi data yang menunjukkan tingkat keaktifan belajar siswa dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 2 Keaktifan Belajar Siswa

Interval skor	keterangan
0%–50%	Rendah
51%–75%	Sedang
76%–100%	Sangat Tinggi

3. Analisis kevalidan ahli media

Kevalidan ini bertujuan untuk menguji kelayakan media pembelajaran *game Educandy* dari segi tampilan, desain, interaktivitas dan kemudahan penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan. Jawaban diperoleh dari angket validasi ahli media dengan menggunakan skala *Likert*, ahli media dalam penelitian ini adalah dosen Universitas Islam Kuantan Singingi.

4. Analisis kevalidan ahli materi

Kevalidan ini bertujuan untuk menguji media *Game Educandy* yang ditinjau dari kelayakan isi materi, kebenaran konsep, serta kecocokan dan kesesuaian materi pembelajaran dengan media *game Educandy* yang dikembangkan. Jawaban diperoleh dari angket validasi ahli materi dengan menggunakan skala *Likert*, ahli materi dalam penelitian ini adaah dosen Universitas Islam Kuantan Singingi.

Adapun skala *Likert* yang digunakan dengan rentang skor 1-4 sebagai berikut:

Tabel 3. 3 Kategori Penilaian Skala *Likert*

Skor	Keterangan
1	Sangat tidak baik
2	Kurang baik
3	Baik
4	Sangat baik

Adapun data yang diperoleh melalui angket merupakan data dengan menggunakan skala *Likert* yang dianalisis menggunakan perhitungan persentase skor pada setiap pilihan jawaban untuk tiap butir pertanyaan.

Dalam pengembangan media *game Educandy*, uji validitas bertujuan menilai tingkat kelayakan media berdasarkan penilaian para ahli. Adapun kelayakan media *game Educandy* pada mata pelajaran PAI-BP, akan dihitung dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Presentase kelayakan

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan memperoleh persentase nilai mengenai kelayakan media pembelajaran *game Educandy* dari para ahli media dan ahli materi. Selanjutnya, persentase tersebut akan

diolah menjadi data yang menunjukkan tingkat kelayakan media pembelajaran dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Kriteria Kelayakan Data

Interval skor	keterangan
0%–25%	Sangat Tidak Layak
26%–50%	Kurang Layak
51%–75%	Layak
76%–100%	Sangat Layak

5. Analisis Data Angket Respon Siswa

Analisis ini digunakan untuk mengolah data dari angket yang diisi oleh siswa kelas V A setelah menggunakan media *game Educandy* ketika belajar. Untuk mendapatkan data, peneliti menggunakan angket yang diukur menggunakan skala *Likert*. Selanjutnya untuk menganalisis hasil jawaban dari siswa, peneliti menggunakan rumus, yaitu:

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

Keterangan :

P = Presentase Keaktifan

$\sum x$ = Jumlah skor yang didapat

$\sum xi$ = Jumlah skor maksimal

100% = Konstanta

Setelah mendapatkan hasil skor dari angket tersebut, peneliti akan menyesuaikan hasilnya dengan menggunakan tabel kriteria di bawah ini:

Tabel 3. 5 Kriteria Hasil Angket Respon Siswa

Interval skor	keterangan
0%–25%	Sangat Kurang Aktif
26%–50%	Kurang Aktif
51%–75%	Aktif
76%–100%	Sangat Aktif

Pengembangan media pembelajaran *game Educandy* pada mata pelajaran PAI-BP di SD Negeri 013 Hulu Teso ini dikatakan berhasil jika hasil angket siswa mendapatkan kriteria Aktif atau Sangat Aktif.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran *game Educandy* pada mata pelajaran PAI-BP kelas V di SD Negeri 013 Hulu Teso, dapat disimpulkan bahwa proses pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis ditemukan bahwa keaktifan belajar siswa masih rendah, sehingga dikembangkan media pembelajaran berbasis permainan yang lebih menarik dan interaktif. Selanjutnya, pada tahap desain dan pengembangan dilakukan pembuatan produk dengan melakukan perancangan materi, menambahkan fitur gambar, suara, dan melakukan penilaian dari para ahli dan guru PAI-BP kelas V. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan, serta tahap evaluasi untuk mengetahui respon siswa sebagai pengguna media yang dikembangkan.

Hasil validasi menunjukkan bahwa media *game Educandy* termasuk dalam kategori layak digunakan. Hal ini ditunjukkan oleh penilaian ahli media sebesar 73%, ahli materi sebesar 74%, serta penilaian guru PAI-BP sebesar 65%, yang seluruhnya berada pada kategori layak.

Penggunaan media *game Educandy* terbukti mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa. Hasil observasi menunjukkan bahwa keaktifan belajar

siswa mengalami peningkatan yang signifikan, yaitu sebelum penggunaan media sebesar 30% dengan kategori rendah, kemudian setelah penggunaan media meningkat menjadi 100% dengan kategori tinggi, sehingga terjadi peningkatan sebesar 70%. Selain itu, hasil angket respon siswa menunjukkan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat aktif. Dengan demikian, media *game Educandy* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan media pembelajaran *game Educandy* pada mata pelajaran PAI-BP kelas V di SD Negeri 013 Hulu Teso, ada beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi sekolah

Diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi dengan menyediakan fasilitas yang memadai.

2. Bagi guru

Media *game Educandy* dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan siswa, namun perlu dikombinasikan dengan metode lain agar pembelajaran lebih optimal.

3. Bagi siswa,

Diharapkan dapat lebih aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media *game Educandy*, sehingga dapat meningkatkan pemahaman materi dan keaktifan belajar.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Diharapkan dapat mengembangkan media pembelajaran berbasis *game* ini pada materi PAI-BP yang lebih luas, mengujinya pada jenjang kelas yang berbeda untuk menguji efektivitas media ini secara lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A Mustika, 2022. 'Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak), An Nisa, Vol. 15 No. 1 1-8. <https://jurnal.iain-bone.ac.id/index.php/annisa/article/view/3315>. pada 02 Januari 2025]. [di akses pada 02 Januari 2025]
- Ahmad Shofiyul Himami, Zuriatun Hasanah, 2021. 'Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar SISWA', IRSYADUNA: Jurnal Studi Kemahasiswaan, Vol. 1 No. 1 : 1-13, <https://jurnal.stituwjombang.ac.id/index.php/irsyaduna/article/view/236/145>, [diakses 01 Januari 2026].
- Alawiyah, Alfina, Jijim Sukron, Muhammad Aditya Firdaus, Universitas Islam Nusantara, 2023. "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Times Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Islam', Fitrah: Journal of Islamic Education, Vol. 4 No. 1: 69-82, <https://jurnal.staisumatera-medan.ac.id/index.php/fitrah/article/view/188>. [diakses 25 November 2025).
- Alien Nisaul Hikmiah, 2021. 'Peningkatan Hasil Belajar Materi Mengenal Satuan Waktu Melalui Media Belajar Berbasis Game Educandy Kelas 2A SD Negeri Sedati Agung, JIEE (Journal of Teaching in Elementary Education), Vol. 5 No. 2, <https://journal.umg.ac.id/index.php/jtice/article/view/3540>, [diakses 17 November 2025]
- Arsyad, Azhar. (2020). Media Pembelajaran. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 244 hal.
- Dewi, Deby Kurnia. (2025), Teknologi Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Baru Press. 123 hal.
- Jamiatul Fitri. Ikrima Mailani. Sarmidin, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Macromedia Flash 8 Pada Mata Pelajaran PAI Kelas XI IPS I SMA Negeri | Gunung Tour Kabupaten Kuantan Singingi. JOM FTK UNIKS, Vol. 1 No.1:

23-33. <https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/407>. [diakses 13 Januari 2026).

Kadiriandi, Riestiani, Yadi Ruyadi, 2017. Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Model Two Stay Two Stray (Tsts) Terhadap Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Sosiologi di SMA Pasundan 3 Bandung, *Sosietas: honal Pendidikan Sosiologi*, Vol. 7 No. 2:429-33, <https://ejournal.upi.edu/index.php/sosietas/article/view/10362>, [diakses 17 November 2025].

Kristanto, Andi. (2016). *Media Pembelajaran Era Digital*. Jawa Timur: Bintang Sutabaya. 130 hal.

Lestari, Sudarsri, 2018. 'Peran Teknologi Dalam Pendidikan di Era Globalisasi', *Edureligia*, Vol. 2 No. 2:94-100. <https://ejournal.unuja.ac.id/index.php/edureligia/article/view/459> [diakses 02 Januari 2026].

Magdalena, Ina, Rika Nadya, Windar Prahastiwi, 2021. Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa di SD Negeri Bunder III', *BINTANG: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, Vol. 3 No. 2:377-386 <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/bintang> [diakses 02 Januari 2026].

Mailani, Ikrima, M Nazir, Mas Zein. 2024, 'Pengaruh Supervisi Akademik Kepala Sekolah Profesionalitas Guru Terhadap Kualitas Pembelajaran', *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, Vol. 12 No. 4: 1061-1076, <https://jurnaldidaktika.org/contents/article/view/314>. [diakses pada 13 Januari 2026).

Mardiawati, Nur Fakhrunnisan, 2023. 'Pengaruh Game Edukasi Berbasis Educandy Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam (PAI) Kelas V Pada SD 103 Bontompare', *Jurnal MediaTIK Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika Dan Komputer*, Vol. 6 No. 1: 2-6. <https://journal.unn.ac.id/index.php/MediaTIK/article/view/1354/829>. diakses 01 Januari 2026).

- Mariyatul Ulya, 2021. Penggunaan Educandy Dalam Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia". *Lingus Rima Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, Vol. 10 No. 1:55-63. <https://jurnal.umt.ac.id/index.php/lgrm/article/view/4089/2306>. [diakses 28 Desember 2025).
- Melinda, Yosi. Luluk Ilma'nun. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Metro: NAFAL Publishing. 59 hal.
- Mokh. Iman Firmansyah, 2019. "Pendidikan Agama Islam: Pengertian, Tujuan, Dasar, dan Fungsi, *Jurnal Pendidikan Agama Islam -Ta'lim*. Vol. 1 No. 2: 79-90. <https://journal.jaingorontalo.ac.id/index.php/aj/article/view/3918>. [diakses 18 November 2025].
- Mualif, Ahmad, Dwi Putri Musdansi, Helbi Akbar, Ikrima Mailani, Jumriana Rahayu Ningsih, Nofri Yuhelman, 2023. 'Pemanfaatan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Sebagai Media Dan Sumber Belajar Bagi Anak', *BHAKTI NAGORI (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, Vol. 3 No. 1: 74-79. https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/bhakti_nagori/article/view/3092/2410. [diakses 28 Desember 2025].
- Muhammad Abduh, Apri Dwi Prasetyo, 2021. "Peningkatan Keaktifan Belajar Melalui Model Discovery Learning Di Sekolah Dasar', *Jurnal Basicedu*, Vol. 5 No. 4: 1717-1724. <https://www.neliti.com/publications/451120/peningkatan-keaktifan-belajar-siswa-melalui-model-discovery-learning-di-sekolah>. [diakses 01 Januari 2026).
- Mudlofir, Ali. Evi Fatimatur Rusydiyah. (2017). *Desain Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada. 274 hal.
- Nurhikmah, Aisyah, Hasnah Putri Madianti, Putri Aiko Azzahra, dan Arita Marini, 2023. "Pengembangan Media Pembelajaran Melalui Game Educandy Untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, Vol. 2 No. 3. <https://bajangjournal.com/index.php/JPDSH/issue/download/151/79>. [diakses 15 April 2024].

- Nurjamilah, Salsabila Alfiatur Rizki, M. Tizani Nawa Bik, Emilia Susanti, 2025. "Teori Belajar Konstruktivisme, Pediaqu. Jurnal Pendidikan Sosial Dan Humaniora, Vol. 4 No. 4: 6867-6882. <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu> [diakses 02 Januari 2025].
- Permana, Dino Yudin, Fadriati Fadriati, 2023. "Konsep Dasar Pendidikan Agama Islam Dan Budi Pekerti Integratif Di Sekolah'. Social Science Academic, Vol. 1 No. 2: 665-672 <https://ejournal.insuriponorogo.ac.id/index.php/sisa/article/download/4259/2327>, [diakses 23 Maret 2024].
- Rikawati, Kezia, Debora Sitinjak, 2020. 'Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Dengan Penggunaan Metode Ceramah Interaktif, Journal of Educational Chemistry (JEC). Vol. 2 No. 2: 40-48. <https://journal.walisongo.ac.id/index.php/jec/article/view/6059>, [diakses 1 November 2025].
- Sinar. (2018). Metode Pembelajaran Learning. Yogyakarta: DEEPUBLISH. 133 hal.
- Sitepu, Ekalias Noka, 2021. 'Media Pembelajaran Berbasis Digital', Mahesacenter. Vol. 1 Nol. 1: 242-248, <https://www.journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/articke/download/195/65>. [diakses 16 November 2025].
- Sugiyono. (2015). Metode Penelitian & Pengembangan. Bandung: Alfabeta. 713 hal. Suprima. Muhammad Parhan. (2024). Pendidikan Agama Islam di Perguruan Tinggi. Depok: PT RajaGrafindo Persada. 132 hal.
- Sukiman. (2012). Pengembangan Media Pembelajaran. Yogyakarta : PEDAGOGIA. 255 hal.
- Suranda, Novalyo, Muhammad Khadafi, 2024. "Macam-Macam Perkembangan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Di Indonesia'. INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Vol. 4 No. 4 <https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14744>, [diakses 16 November 2025].
- Suyono, Hariyanto. (2016). Belajar dan Pembelajaran. Bandung : PT Remaja

Rosdakarya. 252 hal.

Tanaya Eka Putri, Assyifa Fitria Nuraini, Tatang Herman, Aan Hasanah, 2024. "Media Pembelajaran Berbasis Game Untuk Meningkatkan Antusias Belajar Siswa Kelas IX di SMP Negeri Cimahi, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 8 No. 1: 49-54. <https://phi.unbari.ac.id/index.php/phi/article/view/329/185> [diakses 02 Januari 2026].

Turahmi, Padila. Ikrima Mailani, Bustanur, 2019. 'Siswa Kelas VII A Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAL) di SMP N 03 Teluk Kuantan', JOM FTK UNIKS (Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS), Vol. 1 No. 1: 40-53, <https://ejournal.uniks.ac.id/index.php/JOM/article/view/409>. [diakses 01 Januari 2026].

Zahwa, Feriska Achlikul, 2022. 'Pemilihan Pengembangan Media Pembelajaran, Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Ekonomi. Vol. 19 No. 1: 61-78. <https://journal.uniku.ac.id/index.php/Equilibrium/article/view/3963>. [diakses 19 November 2025].