

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

Hendra¹, Bustanur², Alhairi³

^{1,2,3}Universitas Islam Kuantan Singingi

hdra5442@gmail.com
bustanur200575@gmail.com
arybensaddez74@gmail.com

Abstrak:

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), uji coba kelompok kecil, dan 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 jenis paired sample t test diperoleh hasil 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.

Kata Kunci: *Learning media, rotating rainbow game, Learning Motivation, ADDIE*

Pendahuluan

Dalam menghadapi problematika

yang sering timbul pada era saat ini, diperlukan banyak ide, inovasi, kreasi yang dapat memunculkan trobosan-

trobosan baru yang mana dapat memecahkan permasalahan-permasalahan yang ada dan timbul dalam proses pendidikan. Perkembangan teknologi yang semakin maju, tentunya berpengaruh dalam berbagai sektor kehidupan manusia. Perkembangan ini turut berperan dalam perkembangan sebuah media pembelajaran. Media pembelajaran menjadi semakin menarik dan semakin ringkas meskipun tidak mengurangi esensi dari materi.

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 Agama Islam memiliki Pendidikan juga merupakan bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia,

sehingga dalam proses belajar mengajar harus disesuaikan dengan fungsinya 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

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.

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.

berwawasan game atau permainan akan mempermudah pembelajaran bagi siswa dalam menerima segala 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 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”**.

Metodologi Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Research and Development (R&D)

⁵ *Ibid*, hlm. 83-84.

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

adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan Prosedur pengembangan yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. Adapun Robert Maribe Branch mengembangkan Instructional Design (desain pembelajaran) dengan pendekatan ADDIE, yang merupakan perpanjangan dari Analysis, Design, Development, Implementation dan Evaluation.⁷

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.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII MTs.N 1 Kuantan Singingi yang berjumlah 131 siswa dan akan dipilih satu kelas yang akan dijadikan sampel dengan teknik Nonprobability Sampling (Sampling Purposive). Adapun sampel dalam penelitian ini yaitu siswa kelas VIII C MTs.N 1 Kuantan Singingi yang berjumlah 32 siswa.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

Pertama, wawancara. Wawancara peneliti lakukan adalah wawancara tidak terstruktur dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak.

Kedua, kuesioner. Adapun kuesioner yang dibutuhkan yaitu kuesioner validasi ahli materi. Kuesioner penilaian ini diberikan kepada ahli materi untuk memvalidasi media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar dari aspek isi dan aspek pembelajaran. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023 oleh bapak Alhairi S.Pd.I, M.Pd.I selaku Dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi. Kuesioner validasi ahli media, kuesioner penilaian ini diberikan kepada ahli desain media pembelajaran untuk memvalidasi media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar dari aspek tampilan media dan aspek penyajian produk media pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I, MA dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi pada tanggal 6 Juni 2023. Kuesioner untuk siswa, kuesioner untuk siswa terdiri dari dua buah angket yaitu angket uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan untuk menilai kualitas media dan angket motivasi belajar yang diberikan kepada siswa untuk memberikan penilaian terhadap motivasi belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berbasis *game* pelangi putar.

Ketiga, dokumentasi. Dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data yang peneliti ambil dari dokumen, dapat berbentuk tulisan, gambar, dan video yang berkaitan dengan proses penelitian di MTs,N 1 Kuantan Singingi.

⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan)*, (Bandung: Alfabeta,cv, 2019), hlm. 765-766

Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari teknik analisis ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluasi*) dan deskriptif kuantitatif. Teknik analisis deskriptif kuantitatif digunakan untuk mengolah data berbentuk angka (skor) yang diperoleh melalui angket validasi ahli materi, ahli media, penilaian guru, dan angket motivasi belajar siswa.

Analisis angket validasi ahli media pembelajaran, dan validasi ahli materi dapat dilakukan dengan membandingkan jumlah skor keseluruhan ($\sum x$) dengan jumlah skor ideal ($\sum x_i$). Adapun rumus adalah sebagai berikut:⁸

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

Keterangan:

P = Persentase kevalidan

$\sum x$ = Jumlah keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

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

100% = Konstan

Adapun untuk menganalisis data peningkatan motivasi belajar siswa dilakukan dengan t test jenis *paired sample t test* dengan bantuan program SPSS.

Apabila Sig.(2-tailed) < 0,05 dan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, media interaktif *smart apps creator* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Apabila Sig.(2-tailed) > 0,05 dan $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka tidak terdapat perbedaan signifikan. Dengan demikian, media interaktif *smart apps creator* tidak dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

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

$$P\% = \frac{\text{Skor motivasi belajar PAI-BP}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

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 pembelajaran game pelangi putar termasuk media non-elektronik yang terdiri dari media cetakan dan media panjang yang berfungsi sebagai alat bantu dalam proses belajar.

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

Tahap analisis. Pada tahap analisis ini terlebih dahulu peneliti melakukan wawancara ke MTs.N 1 Kuantan Singingi. Wawancara dilakukan dengan guru mata pelajaran Akidah Akhlak, berdasarkan hasil wawancara di temukan beberapa hal yaitu guru sangat minim dalam

⁸ 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

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 analisis kebutuhan siswa diperoleh hasil bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang lebih menyenangkan dan menarik, penggunaan media yang menyenangkan diharapkan siswa lebih semangat dalam menerima pelajaran dan lebih cepat memahami materi – materi Akidah Akhlak Tahap Desain. 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. Tahap Pengembangan. Tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE adalah

tahap *development* atau pengembangan. Tahap ini bertujuan untuk melihat sejauh mana kelayakan media pembelajaran berbasis game pelangi putar yang dirancang.

Pada tahap ini dilakukan beberapa langkah yaitu pembuatan Media Pembelajaran berbasis game pelangi putar. 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.

Validasi Ahli Materi. Validasi ahli materi dilakukan pada tanggal 29 Mei 2023 oleh bapak Alhairi S.Pd.I, M.Pd.I selaku Dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi. Validasi yang dilakukan oleh ahli materi ditinjau dari aspek materi pembelajaran. 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). 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.

Validasi Ahli Media Pembelajaran. Validasi ahli media dilakukan oleh ibu Sopiatus Nahwiyah, S.Pd.I., MA dosen Pendidikan Agama Islam, Universitas Islam Kuantan Singingi 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. 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.

Tahap Implementasi. Pada tahap ini produk media pembelajaran berbasis game pelangi putar akan diimplementasikan kepada siswa yang dilakukan melalui dua tahap uji coba yaitu uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Uji Coba Kelompok Kecil. 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).

Berdasarkan data hasil penilaian siswa 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.

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).

Berdasarkan data hasil penilaian siswa 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.

Tahap Evaluasi. 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 $\geq 0,863$ instrumen	Kormogorov-Smirnov ^a		Cronbach's Alpha		Shapiro-Wilk	
	Statistic	Df	Sig	Statistic	df	Sig
Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis uji t untuk Sebelum menganalisis pengembangan media pembelajaran berbasis game pelangi putar dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.						
Motivasi	,142	52	,09	,970	32	,491
Sesudah	,150	50	,064	,966	32	,392

Hipotesis yang diajukan pada uji penelitian ini terdiri dari hipotesis alternatif (Ha) 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 (Ho) 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 normalitas dan uji homogenitas).

Hasil uji prasyarat analisis dan uji hipotesis dalam penelitian ini disajikan sebagai berikut:

Uji Normalitas

Tabel 1: Hasil Olah Data Normalitas menggunakan *Shapiro Wilk*

Tests of Normality

Berdasarkan hasil olah 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.

Uji Homogenitas

Tabel 2: Hasil Olah Data Homogenitas menggunakan *Levene Statistic*

Test of Homogeneity of Variances

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

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.

Uji Hipotesis

Pada penelitian ini, peneliti melakukan uji hipotesis dengan uji *paired sample t-test*. Berdasarkan olah data program SPSS

Tabel 3: Ringkasan Hasil olah data motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah belajar dengan dengan SPSS 20

	Paired Differences				t	D f	Sig.	
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower				Upper
Motivasi Pair 1 siswa	8,187 50	3,839 00	,6786 5	-9,57161 6,80339	-12,064	31	,000	

Berdasarkan data program IBM SPSS 20 Statistic diatas, diketahui thitung= 12,064 dengan Sig = 0,000.

Berdasarkan perhitungan thitung maka diperoleh nilai thitung dengan DF=31, sehingga nilai ttabel(0,025/31)= 2,039. Karena thitung = 12,064 > ttabel = 2,039 dan Sig. 0,000 < 0,05 maka Ho ditolak dan Ha 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.

Motivasi belajar siswa secara keseluruhan mengalami peningkatan 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.

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 thitung =12,064 > ttabel = 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.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudijiono. 2006. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta. 298 hal. 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/t>

- akli [m/article/view/43562](https://doi.org/10.30605/jom.ftk.uniks.v4i2.43562).
[diakses 1
Januari 2023].
- Malik, Oemar. 2017. Proses Belajar Mengajar. Jakarta: PT Bumi Aksara. 242hal.
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya. 328 hal.
- Rifqi Lutfi Alhafidz, M. dan Agung Haryono. Pengembangan Mobile Learning Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Ekonomi. Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol.11 No. 2: 112-124,
- Sugiyono. 2019. Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Kombinasi, R&D dan Penelitian Pendidikan). Bandung: Alfabeta,cv. 908 hal.
- Suyanti, Retno Dwi. 2010. Strategi Pembelajaran. Yogyakarta: Graha Ilmu. 207 hal.