

## PEMBELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM DI MTsN 1 LANGSA: PENGEMBANGAN MEDIA LIKURDIN MELALUI MODEL ADDIE

Nanda Nitami <sup>1)</sup>, Nazliati, <sup>2)</sup> \* Rita Sari <sup>3)</sup>

<sup>1</sup>Jurusan Pendidikan Agama Islam, Institut Agama Islam Negeri Langsa, Aceh, Indonesia

\*Corresponding Author:: [nazliati@iainlangsa.ac.id](mailto:nazliati@iainlangsa.ac.id)

### ABSTRACT

*Islamic cultural history is one of the subjects that is considered boring. Using media can be an alternative to help the learning process to be more enjoyable. Likurdin is the media that modified the form of monopoly and the History of Khulafaurrasyidin. Developing this media aims to produce learning media on Khulafaurrasyidin History material and determine Likurdin media's effectiveness. This research uses the R&D (Research and Development) method with the ADDIE development model developed by Dick and Carry (1996) with 5 (five) stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection techniques through media expert validator sheets, material experts, and student questionnaire sheets. Based on the results of the study, after being validated by validators from 2 teams of experts, namely media experts at 96% and material experts at 100%, which means that Likurdin learning media is "very effective" to be developed. Student responses to Likurdin learning media also obtained "very interesting" criteria with a percentage of 93%.*

*Keywords: Research & Development, History Learning. Likurdin media, ADDIE model.*

### ABSTRAK

Sejarah kebudayaan Islam merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap membosankan. Penggunaan media pembelajaran dapat menjadi alternatif dalam membantu proses pembelajaran untuk lebih menyenangkan. Media pembelajaran Likurdin adalah media modifikasi berbentuk monopoli yang menyajikan materi Sejarah Khulafaurrasyidin. Tujuan pengembangan media ini yaitu untuk menghasilkan media pembelajaran pada materi Sejarah Khulafaurrasyidin dan untuk mengetahui keefektifan media Likurdin. Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) dengan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) dengan 5 (lima) tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Teknik pengumpulann data melalui lembar validator ahli media dan ahli materi, serta lembar angket peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, setelah divalidasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 100% yang berarti bahwa media pembelajaran Likurdin “sangat efektif” untuk dikembangkan. Respon siswa terhadap media pembelajaran Likurdin juga diperoleh kriteria “sangat menarik” dengan persentase sebesar 93%.

*Keywords: Penelitian Pengembangan, Pembelajaran Sejarah, Media Likurdin, Model Addie*

## PENDAHULUAN

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan mata pelajaran penting dan wajib pada sekolah madrasah. Karenanya dalam proses pembelajaran diharapkan pembelajaran disampaikan dengan menyenangkan sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Guru sebagai salah satu komponen penting dalam pembelajaran dituntut untuk lebih kreatif dengan memilih model pembelajaran ataupun media pembelajaran yang menyenangkan serta dapat mengajak siswa untuk berpartisipasi aktif. Ironisnya, tidak sedikit siswa menganggap pelajaran sejarah masih sangat asing dan dirasa tidak perlu dipelajari, membosankan. Sebagian besar siswa masih ada yang menganggap bahwa mata pelajaran ini tidak lebih dari rangkaian angka, tahun, tokoh, dan urutan peristiwa yang harus diingat kemudian diungkap kembali pada saat menjawab soal ujian. Kenyataan itu tidak dapat dipungkiri, karena hal tersebut masih terjadi hingga saat ini, akibatnya, mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kurang diminati dan dianggap sebagai pelajaran ringan dan membosankan (Prastyo, 2019).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru pengajar SKI di MTsN 1 Langsa beliau menyatakan kebingungan dalam memilih metode atau model pembelajaran yang tepat, sehingga metode ceramah dirasa metode yang paling mudah digunakan. Metode tersebut tergolong kedalam metode konvensional. Penggunaan metode konvensional dirasa kurang menarik, karena dalam metode ini siswa berperan sebagai individu yang masih belum mengetahui apa-apa dan hanya menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru (Nyoman Rajeg Mulyawan dan Made Sonia Pratiwi Prabawanti, 2021).

Keterbatasan media pembelajaran khususnya yang berbasis game juga dirasa menjadi kendala dalam pembelajaran SKI. Untuk membantu permasalahan guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan maka perlu adanya inovasi dan kreatifitas salah satunya dengan menghadirkan media pembelajaran yang mampu menggambarkan keseluruhan isi materi dan dibungkus semenarik mungkin sehingga siswa mampu memahami apa yang diajarkan. Hal ini sesuai dengan kegunaan dari media pembelajaran itu sendiri yaitu sebagai penguat materi pelajaran dan mampu memberi berbagai informasi yang komprehensif kepada peserta didik (Tafonao, 2018).

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan dan keamanan peserta didik, sehingga dapat mendorong terciptanya proses pada dirinya sehingga tercipta proses pembelajaran yang efektif. Maka dalam pemilihan media pembelajaran ini haruslah sesuai dengan kebutuhan siswa (Nurdyansyah, 2019; Mulyana dan Candrasari, 2021).

Media Likurdin merupakan salah satu inovasi media pembelajaran dengan menggabungkan unsur permainan monopoli dengan materi Khulafaurrasyidin. Teknik permainan likurdin secara umum seperti permainan monopoli yang dimainkan oleh 2-5 orang yang duduk mengelilingi papan monopoli dan masing-masing peserta memiliki bidak yang akan dijalankan berdasarkan jumlah mata dadu yang dilempar. Perjalanan bidak dimulai dari kotak *start* kemudian memutar dan kembali lagi ke *start* (Azizah & Julianto, 2013).

Pada media pembelajaran dengan menggunakan media Likurdin ini, intinya sama dengan permainan monopoli biasa yaitu menguasai. Menguasai pada permainan ketika pembelajaran adalah bukan menguasai kekayaan tetapi menguasai pengetahuan yang dipelajari serta mampu memperoleh poin sebanyak-banyaknya dengan menjawab pertanyaan dalam permainan. Untuk memudahkan proses penelitian dan pengembangan, digunakan metode R&D dengan model ADDIE sebagai tahapan dalam penelitian.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*) yaitu suatu proses atau langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VII.4 MTsN 1 Langsa. Model penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yaitu *Analysis* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *evaluation* (evaluasi) (Sugiyono, 2020). Model ini dikembangkan oleh Robert Maribe Branch, Berdasarkan landasan filosofi pendidikan penerapan ADDIE harus bersifat student center, inovatif, otentik dan inspiratif. ADDIE merupakan suatu pendekatan yang befokus pada suatu analisa tentang bagaimana setiap komponen yang dimiliki saling berinteraksi antara satu dengan lainnya yang berkoordinasi sejalan dengan fase yang ada (Yudi Hari Rayanto & Sugianti, 2020). Tahap-tahap proses dalam model ADDIE memiliki kaitan satu sama lain, Oleh karenanya penggunaan model ini perlu dilakukan secara bertahap dan menyeluruh untuk menjamin terciptanya suatu produk pembelajaran yang efektif (Branch, 2010).

Berdasarkan tahapan tersebut, dapat dijelaskan lebih rinci untuk mempermudah dalam memahaminya, yaitu sebagai berikut:

### **1. Analisis (*Analysis*)**

Tahapan ini adalah sebuah proses mendefinisikan media pembelajaran atau apa saja yang akan dipelajari oleh calon pengguna media ini nantinya. Cara yang dilakukan pada tahapan ini adalah dengan melakukan analisis kebutuhan (*needs assessment*) kemudian mengidentifikasi

masalah dan kebutuhan, kemudian melakukan analisa tugas (*task analysis*). Pada proses atau tahapan ini akan dihasilkan analisa yang meliputi permasalahan yang dihadapi, kebutuhan yang diperlukan untuk desain sistem, serta apa saja tugas yang mampu diselesaikan pada proses penggunaan media pembelajaran yang akan di buat nantinya.

## 2. Desain (*Design*)

Tahapan desain adalah proses yang dilakukan mendahului sebelum dilakukan pengembangan sistem. Pada tahapan ini dilakukan dengan penentuan cara atau strategi pembelajaran yang nantinya akan digunakan, dan kemudian model pembelajaran yang akan diterapkan pada media ini. Sehingga hasil akhir dari tahapan desain ini adalah rancangan atau desain yang mampu menjawab permasalahan dari proses analisis sebelumnya dan memiliki rencana terkait dengan pengalaman belajar yang akan diperoleh pengguna media pembelajaran.

## 3. Pengembangan (*Developmet*)

Tahapan pengembangan adalah tahapan untuk mewujudkan secara benar dari tahapan desain yang telah di buat sebelumnya sesuai dengan kaidah-kaidah atau aturan sebuah rancangan media pembelajaran Pada tahapan ini meliputi penentuan dan pemilihan metode pengembangan sistem, serta pemilihan bahan dan aplikasi pendukung yang akan digunakan dalam pembuatan media pembelajaran nantinya. Hasil dari tahapan ini adalah rancangan media pembelajaran yang sesuai degan kebutuuhan siswa yang nantinya akan dapat di implementasikan pada tahapan ADDIE selanjutnya.

## 4. Implemetasi (*Implementation*)

Tahapan ini adalah tahapan mengimplementasikan semua desain atau perancangan media pembelajaran yang telah dibuat pada tahapan sebelumnya. Jadi dengan kata lain tahapan ini adalah tahap menggunakan media pembelajaran yang sesungguhnya, jadi hasil akhir dari tahapan ini adalah sebuah media pembelajaran yang bernama Likudin telah siap digunakan namun masih ada tahapan lagi sebelum dapat digunakan secara umum yaitu tahap evaluasi.

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Tahapan ini adalah tahapan akhir dari model ADDIE. Evaluasi dilakukan untuk menilai apakah media yang dibangun sudah sesuai dengan yang diharapkan atau belum. Pada tahapan ini media pembelajaran akan diujicoba untuk mencari kekurangan secara sistem atau teknik yang mungkin dapat terjadi. Hasil dari tahapan ini adalah laporan hasil pengujian system (Harjanta & Herlambang, 2018).

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan lembar penilaian media. Instrumen ini mengukur kesesuaian indikator-indikator media yang berkaitan dengan bahan

pembelajaran, tampilan media dan kualitas media pembelajaran dengan hasil media yang dihasilkan.

**Tabel 1.** Ketentuan Penilaian

No.	Penilaian	Skor
1	Sangat Baik	5
2	Baik	4
3	Cukup	3
4	Kurang	2
5	Sangat Kurang	1

Nilai yang diberikan adalah satu sampai lima untuk respon sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang, yang menggambarkan posisi yang sangat positif ke posisi yang sangat negatif. Tingkat pengukuran skala dalam penelitian ini menggunakan data interval. Data interval dapat dianalisis dengan menghitung rata-rata jawaban berdasarkan skoring setiap jawaban dari responden.

$$\text{Persentase Jawaban responden} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor tertinggi}} \times 100 \%$$

Hasil dari skor penilaian tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel ujicoba dan dikonversikan pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.

**Tabel 2.** Konversi skor

Skor	Persentase (%)	Interpretasi
81% - 100%		Sangat Layak
61% - 80%		Layak
41% - 60%		Cukup Layak
21% - 40%		Kurang Layak
0% - 20%		Sangat Kurang Layak

Adapun kisi-kisi instrumen pengumpulan data sebagai berikut:

**Tabel 3** Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian materi pembelajaran dengan KI dan KD	1
2.	Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran	1
3.	Kejelasan isi materi pembelajaran	1
4.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	1
Total Butir Instrumen		4

**Table 4** Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Media

No.	Indikator	Jumlah Butir
1.	Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	1
2.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	1
3.	Kesesuaian pemilihan warna	1
4.	Desain tampilan media pembelajaran menarik	1
5.	Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	1
6.	Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan)	1
7.	Tata letak teks dan gambar jelas	1
8.	Kerapian desain	1
9.	Kesesuaian ukuran dan jenis font	1
10.	Materi disajikan secara lengkap	1
Total Butir Instrumen		10

**Tabel 5.** Kisi-kisi Angket Respon Siswa

No.	Indikator	Nilai				
		1	2	3	4	5
1.	Kejelasan menyampaikan materi					
2.	Kejelasan contoh yang diberikan					
3.	Kejelasan rumusan soal					
4.	Kejelasan pembahasan contoh soal					

5.	Kejelasan penggunaan bahasa
6.	Kemenarikan desain media
7.	Kemampuan media dalam meningkatkan pemahaman peserta didik
8.	Kemanfaatan media dalam kegiatan belajar
9.	Kejelasan penggunaan media
10.	<b>Kemampuan media dalam meningkatkan minat belajar</b>

Berdasarkan data tabel di atas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran ini telah memenuhi syarat kelayakan dengan tingkat kesesuaian materi dan kelayakan media pada bahan pembelajaran media Likurdin.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilaksanakan di MTs Negeri 1 Langsa Kelas VII.4. Pengembangan ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) yang memiliki 5 (lima) tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Tahap ini akan dibahas sebagai berikut:

### 1. Analisis (*analysis*)

Analisis kinerja dilakukan untuk mengetahui dan mengklasifikasikan permasalahan yang ada di MTs Negeri 1 Langsa Kelas VII.4 pada pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam. Dalam kegiatan ini yang diamati oleh peneliti adalah kegiatan belajar mengajar di kelas. Kegiatan pembelajaran diawali dengan penjelasan guru menggunakan metode ceramah dengan menggunakan alat bantu media berupa spidol dan papan tulis, kemudian dilanjutkan dengan memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan catatan mengenai materi yang dipelajari. Metode tersebut tergolong kedalam metode konvensional. Penggunaan metode konvensional dirasa kurang menarik, karena dalam metode ini siswa berperan sebagai individu yang masih belum mengetahui apa-apa dan hanya menerima pengetahuan yang diberikan oleh guru (Nyoman Rajeg Mulyawan dan Made Sonia Pratiwi Prabawanti, 2021). Sehingga siswa kurang memperhatikan dan siswa merasa bosan dengan metode tersebut. Selama kegiatan berlangsung siswa kurang fokus dalam penjelasan guru, karena masih banyak siswa yang berbicara dengan

teman sebangku menyebabkan siswaminim pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru.

Analisis kebutuhan yaitu menentukan media pembelajaran yang diperlukan oleh siswa untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Dengan demikian, peneliti mengembangkan media pembelajaran Likurdin yang diperkirakan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media Likurdin merupakan media yang dimodifikasi berbentuk monopoli dengan menyajikan materi Sejarah Khulafaurasyidin yang melibatkan siswa untuk mendapatkan informasi melalui permainan sehingga akan lebih mudah dimengerti dibandingkan dengan metode konvensional.

## 2. Desain (*design*)

Setelah melakukan analisis, selanjutnya yaitu mendesain produk awal atau perancangan media pembelajaran Likurdin pada materi Sejarah Khulafaurasyidin yang didasarkan dari hasil analisis. Tahapan desain produk sebagai berikut:

- a. Produk didesain menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop*
- b. Pemilihan gambar masjid untuk masing-masing kotak wilayah yang nantinya berisi pertanyaan seputar materi Khulafaurasyidin
- c. Meambahkan kotak *start*
- d. Menambahkan *icon* lampu yang selanjutnya bernama Kartu Pintar. Pada kartu ini berisi beberapa pengetahuan tentang Khulafaurasyidin
- e. Menambahkan *icon* listrik yang selanjutnya bernama Kartu Sakti. Pada kartu ini berisi keberuntungan dalam permainan
- f. Menambahkan kotak bebas pertanyaan yang nantinya jika pemain singgah di kotak tersebut akan terbebas dari pertanyaan
- g. Menambahkan gambar penjara yang selanjutnya diberi nama rumah tahanan
- h. Menambahkan *icon back* yang berarti petunjuk untuk kembali ke *start*
- i. Mendesain *icon* bersalaman yang selanjutnya diberi nama Kartu Perdamaian
- j. Mendesain bintang yang akan mejadi *reward* bagi pemain yang berhasil menjawab pertanyaan dengan benar

Setelah desain kartu dan papan Likurdin selesai, tahap selanjutnya mendesain peraturan permainan yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam permainan terdiri dari 4 kelompok, setiap nama kelompok diberi nama dari tokoh Khulafaurasyidin sesuai dengan giliran permainan



Gambar 1. Tampilan awal Media Likurdin

Pada papan Likurdin terdapat kartu wilayah yang di dalamnya berisi pertanyaan tentang materi Khulafaurrasyidin. Kemudian terdapat kotak kartu pintar memuat beberapa pengetahuan tentang Khulafaurrasyidin, dan terdapat kartu sakti yang berisi keberuntungan. Di tengah papan Likurdin juga terdapat 2 kotak berwarna kuning, kotak kuning bagian kiri untuk tempat kartu pintar yang belum diambil oleh pemain dan kotak kuning bagian kanan untuk tempat kartu pintar yang sudah diambil, begitu pula pada kotak merah. Kartu-kartu tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

a. Kartu Pintar



Gambar 2. Kartu Pintar

Jika berhenti di kotak kartu pintar, maka pemain berhak megambil kartu pintar yang berisi beberapa pengetahuan tentang materi Khulafaurrasyidin.

b. Kartu Sakti



Gambar 3. Tampilan Kartu Sakti

Jika berhenti di kotak kartu sakti, maka pemain berhak mengambil kartu sakti yang berisi keberuntungan.

c. Kartu Wilayah



Gambar 4. Tampilan Kartu Wilayah

Jika pemain berhenti di kotak wilayah maka pemain berhak mendapatkan kartu wilayah yang berisi pertanyaan mengenai materi Khulafaurrasyidin. Apabila pemain berhasil menjawab dengan benar maka pemain mendapatkan 1 bintang, 2 kartu perdamaian, dan berhak menguasai wilayah tersebut.

d. Kartu Perdamaian



Gambar 4. Tampilan Kartu Perdamaian

Kartu Perdamaian dapat digunakan jika pemain lain berhenti di wilayah yang dimiliki tim lawan. Apabila berhenti di wilayah yang sudah dimiliki oleh tim lawan, maka tim yang memiliki wilayah memberikan kartu perdamaian berisi pertanyaan yang harus dijawab tim lawan.

e. Bintang (*Riward*)



Gambar 5. Bintang (*Riward*)

Bintang diberikan kepada pemain yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Pemain yang mendapatkan bintang terbanyak dinyatakan sebagai pemenang.

a. Validasi Kelayakan Media

Setelah produk berhasil dikembangkan, langkah selanjutnya yaitu menguji kelayakan media dengan cara validasi produk.

1. Validasi Ahli Materi

Ahli materi melakukan validasi terhadap media Likurdin. Validasi ahli materi dilakukan dengan pernyataan terkait dalam penjelasan materi yang terdapat dalam media Likurdin. Selanjutnya validator ahli materi memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan instrument penilaian media. instrumen validasi menggunakan skala *likert*, dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut rekapitulasi hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 6.

**Tabel 6.** Validasi Ahli Materi

No	Kriteria yang dinilai	Skor
1	Kejelasan tujuan pembelajaran dengan KI dan KD	5
2	Kejelasan materi dengan tujuan pembelajaran	5
3	Kesesuaian gambar unntuk memperjelas materi	5
4	Kejelasan petunjuk penggunaan media	5
<b>Total</b>		<b>20</b>

**Presentase rata-rata total** **100%**

**Kategori** **Sangat Layak**

Berdasarkan tabel 6, ahli materi berpendapat media ini sangat layak dengan presentase 100%. Namun ada beberapa saran validator perlunya dilakukan revisi produk pada penulisan nama-nama tokoh Khulafaurrasyidin tanpa harus kembali memvalidasi media.

## 2. Validasi Ahli Media

### a. Validasi Media Tahap I dan II

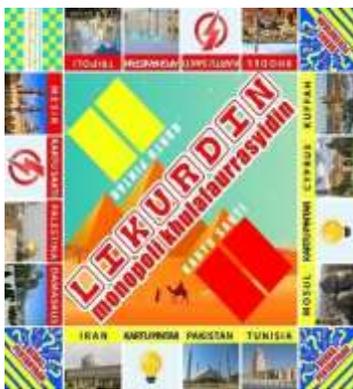
Ahli media melakukan validasi terhadap media Likurdin. Selanjutnya validator ahli media memberikan penilaian terhadap media yang dikembangkan dengan menggunakan instrument penilaian media. Instrumen validasi menggunakan skala *likert*, dengan lima alternatif jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

**Tabel 7.** Validasi Ahli Media

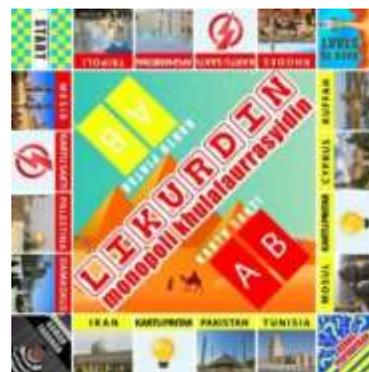
<b>Kriteria yang dinilai</b>	<b>Skor Validasi tahap I</b>	<b>Skor Validasi tahap II</b>
Kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran	4	5
Kesesuaian media dengan karakteristik siswa	4	5
Kesesuaian pemilihan warna pada media	5	5
Desain tampilan media pembelajaran menarik	5	5
Kesesuaian tampilan gambar dengan materi	4	5
Kepraktisan media (mudah disimpan dan digunakan)	4	4
Tata letak teks dan gambar jelas	4	5
Kerapian desain	5	5
Kesesuaian ukuran dan jenis font	5	5
Materi disajikan secara lengkap	4	4
<b>Total</b>	<b>44</b>	<b>48</b>
<b>Presentase rata-rata total</b>	<b>88%</b>	<b>96%</b>

Kriteria	Sangat Layak	Sangat Layak
----------	--------------	--------------

Berdasarkan tabel 7, penilaian oleh validasi ahli media dapat diketahui dari perolehan presentase rata-rata validator yaitu 88% pada tahap I dengan kriteria sangat layak. Namun berdasarkan saran validator perlunya dilakukan revisi produk yaitu dengan mengurangi kotak bebas pertanyaan yang diperkirakan akan membuat siswa menginginkan selalu berhenti di kotak bebas pertanyaan karena menghindari kotak yang mengandung pertanyaan. Setelah dilakukan revisi pada tahap II, perolehan presentase rata-rata validator meningkat menjadi 96 % dengan kriteria sangat layak tanpa harus direvisi kembali.



Gambar 6. Produk sebelum revisi



Gambar 7. produk setelah revisi

Produk setelah direvisi dengan menambahkan tulisan *start* pada kotak pertama, juga menambahkan rumah tahanan dan *back to start* sebagai pengganti 2 kotak bebas pertanyaan. Apabila pemain singgah di kotak rumah tahanan, maka pemain harus membaca 1 surat pendek sebagai hukumannya, dan jika singgah di kotak *back to start* maka pemain berhak melanjutkan permainannya.

#### 4. Implementasi (*Implementation*)

##### a. Uji Kelompok Kecil

Tahap selanjutnya yaitu uji coba kelompok kecil yang melibatkan 4 peseta didik yang diambil dari kelas VII.4 MTs Negeri 1 Langsa. Uji coba kelompok kecil dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Berikut rekapitulasi hasil implementasi penggunaan media Likurdin yang ditunjukkan dalam respon kelompok kecil.

**Tabel 8.** Respon Kelompok Kecil

<b>Responden</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
R1	48	50	96%	Sangat Menarik
R2	50	50	100%	Sangat Menarik
R3	48	50	96%	Sangat Menarik
R4	47	50	94%	Sangat Menarik
<b>Rata-rata</b>	48	50	96%	Sangat Menarik

Berdasarkan penilai siswa pada uji coba kelompok kecil pada tabel 8 uji coba produk yang melibatkan 4 responden, diperoleh bahwa produk media Likurdin “sangat menarik” dengan persentase sebesar 96% dan dapat dilanjutkan untuk pengujian pada kelompok besar yang berjumlah 32 siswa.

b. Uji Coba Kelompok Besar

Pada tahap uji coba kelompok besar melibatkan 32 siswa di kelas VII.4 MTs Negeri 1 Langsa. Pada tahap ini menghasilkan respon positif dari peserta didik. Siswa merasa lebih mudah untuk memahami materi dengan adanya materi yang lengkap, pembahasan soal, serta adanya unsur permainan di dalamnya dengan memberi penilaian “sangat menarik” dengan presentase 93%.

**Tabel . 9** Respon Kelompok Besar

<b>Responden</b>	<b>Jumlah Skor</b>	<b>Skor Maksimal</b>	<b>Presentase (%)</b>	<b>Kriteria</b>
R1	48	50	96%	Sangat Menarik
R2	48	50	96%	Sangat Menarik
R3	50	50	100%	Sangat Menarik
R4	48	50	96%	Sangat Menarik
R5	48	50	96%	Sangat Menarik
R6	47	50	94%	Sangat Menarik
R7	48	50	96%	Sangat Menarik
R8	45	50	90%	Sangat Menarik
R9	50	50	100%	Sangat Menarik
R10	48	50	96%	Sangat Menarik
R11	47	50	94%	Sangat Menarik
R12	50	50	100%	Sangat Menarik
R13	44	50	88%	Sangat Menarik
R14	45	50	100%	Sangat Menarik
R15	45	50	90%	Sangat Menarik
R16	45	50	90%	Sangat Menarik
R17	45	50	90%	Sangat Menarik
R18	50	50	100%	Sangat Menarik
R19	45	50	90%	Sangat Menarik

R20	45	50	90%	Sangat Menarik
R21	43	50	86%	Sangat Menarik
R22	45	50	90%	Sangat Menarik
R23	50	50	100%	Sangat Menarik
R24	45	50	90%	Sangat Menarik
R25	39	50	78%	Menarik
R26	45	50	90%	Sangat Menarik
R27	40	50	80%	Menarik
R28	48	50	96%	Sangat Menarik
R29	48	50	96%	Sangat Menarik
R30	47	50	94%	Sangat Menarik
R31	48	50	96%	Sangat Menarik
R32	50	50	100%	Sangat Menarik
<b>Rata-rata</b>	46	50	93 %	Sangat Menarik

## 5. Evaluasi (*Evaluation*)

Berdasarkan tahapan implementasi, perlu diadakan evaluasi pada media Likurdin. Pada tahap evaluasi dilakukan revisi akhir terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan saran dan masukan siswa yang diberikan selama tahap implementasi di sekolah.

Berdasarkan hasil tanggapan siswa yang terdapat dalam pengisian angket, didapatkan saran terhadap media Likurdin yaitu Media Likurdin dapat diperbaiki dari segi warna yang kurang menarik agar siswa lebih semangat dalam proses pembelajaran. Kemudian peneliti telah mengetahui bahwa media Likurdin sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran dari hasil validasi produk dan dari segi tanggapan siswa yang telah didapatkan.

## KESIMPULAN

Media Likurdin telah melewati 5 tahap pengembangan yang dimulai dari menganalisis kebutuhan dimana ketersediaan media pembelajaran berbasis game belum tersedia terutama pada pembelajaran SKI, mendesain dengan memilih warna bervariasi dan sesuai dengan karakter siswa, dan kesesuaian gambar dengan materi, materi yang disajikan lebih jelas, akurat, terperinci, dari materi Khulafaurrasyidin. Setelah semua bagian di rancang kemudian di kembangkan menjadi bentuk storyboard dan di realisasikan dengan menguji pada evaluator dan kelompok kecil dan besar. Hasil yang diperoleh menyatakan kelayakan pada media Likurdin setelah divalidasi oleh validator dari 2 tim ahli yaitu ahli media sebesar 96% dan ahli materi sebesar 100% yang berarti bahwa media pembelajaran Likurdin “sangat layak” untuk dikembangkan. Respon siswa terhadap media pembelajaran Likurdin oleh siswadiperoleh hasil persentase sebesar 93% yang menyatakan bahwa media Likurdin “sangat menarik”. Respon siswa juga menyatakan bahwa media

pembelajaran Likurdin dapat menarik perhatian dan minat belajar siswa sehingga sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar. Media Likurdin sangat bermanfaat bagi perkembangan kecerdasan siswa. Selain menyenangkan, media tersebut juga dapat mengasah keterampilan strategi, membedakan warna, kerja sama tim serta berguna untuk mempererat hubungan dengan teman sekelasnya

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., & Julianto. (2013). Penerapan Media Monopoli untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPA di SDN Lemahputro 1 Sidoarjo. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(2).
- Branch, R. (2010). Instructional design: The ADDIE approach. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Harjanta, A. T. J., & Herlambang, B. A. (2018). Rancang Bangun Game Edukasi Pemilihan Gubernur Jateng Berbasis Android Dengan Model ADDIE. *Jurnal Transformatika*, 16(1), 91. <https://doi.org/10.26623/transformatika.v16i1.894>
- Nurdyansyah. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN INOVATIF*. UMSIDA Press.
- Mulyana, A. E. dan Candrasari, R. (2021). Google Classroom as Educational Communication Media (Study at SMA Negeri 2 Percontohan Karang Baru), *Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Malikussaleh 2 (2)*. DOI: <https://doi.org/10.29103/jspm.v2i2.5037>.
- Mulyaman, N.R. dan Prabawanti, M.S.P. (2021). Komparasi Keterampilan Berpikir Kritis Dengan Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Divisions (Stad) Dan Metode Pembelajaran Konvensional Siswa Di SMA Negeri 8 Denpasar., *Widyadari: Jurnal Pendidikan 47 (4)*, 124–134. <https://doi.org/10.31857/s013116462104007x>
- Prastyo, G. A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) Berbasis Videoscribe Kelas IV Madrasah Ibtidayah Al-Hikmah Kota Blitar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 01(01), 1689–1699.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.11>.
- Yudi Hari Rayanto dan Sugianti. (2022). *Penelitian Pengembangan Model ADDIE ddan R2D2: Teori dan Praktek*. Jawa Timur: Lembaga Academic dan Resarch Institute.