



## Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Android Game* Petualangan Syariahku pada Mata Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah

Nattaya Lakshita Melati<sup>1\*</sup>, Luqman Hakim<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya, nattayalakshitamelati@gmail.com

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya, luqmanhakim@unesa.ac.id

### Abstrak

Seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat, diperlukan juga penyesuaian proses pembelajaran sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran. Kurikulum 2013 dengan pendekatan ilmiah serta penggunaan teknologi ICT selaku sarana pembelajaran interaktif ialah salah satu metode guna menambah minat serta hasil belajar peserta didik. Media pembelajaran *interactive Android game* memberikan dampak positif pada motivasi, kesenangan belajar, dan kepercayaan diri atas informasi baru yang didapatkan. Dilengkapi latihan soal berbasis HOTS tingkat C4 yang bervariasi dengan desain yang sesuai, serta berbasis android yang efektif dan efisien. Riset ini bermaksud guna menciptakan media pembelajaran *interactive Android game* mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah kelas XI semester 1. Proses pengembangan mencakup tahap analisis, tahap perancangan, pengembangan, penerapan, dan evaluasi sesuai model ADDIE oleh Dick dan Carry. Media yang telah dikembangkan dianalisis dan diuji coba kepada peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Mojokerto kelas XI perbankan syariah sejumlah 20 orang. Hasil perolehan rerata persentase oleh para pakar dan peserta didik dengan kategori "sangat layak" dan "sangat baik". Sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *interactive Android game* mata pelajaran layanan lembaga keuangan syariah kelas XI semester 1 sangat layak digunakan tat kala proses pembelajaran serta memperoleh tanggapan positif dari peserta didik. Saran untuk periset selanjutnya ialah mengembangkan media pembelajaran *interactive Android game* untuk materi kelas X, XI semester 2 dan XII.

**Kata Kunci:** *Interactive Android game; media pembelajaran; ADDIE; akuntansi perbankan syariah*

### Abstract

As technology develops rapidly, adjustments the learning process are needed to achieve learning objectives. Curriculum 2013 with a scientific approach and technology ICT as an interactive learning tool is one of the methods to increase student interest and learning outcomes. Interactive Android game has a positive impact on motivation, enjoyment of learning, and confidence in the new information obtained. Equipped with various HOTS-based questions, appropriate designs, effective and efficient Android-based. This research aims to create interactive Android games for Islamic financial institution services class XI semester 1. The development process includes the analysis, design, development, implementation, and evaluation according to the ADDIE model by Dick and Carry. The media that has been developed is analyzed and tested on 20 students of Islamic banking class XI State Vocational High School 2 Mojokerto City. Average percentage results by experts and learners were obtained in the categories of "very decent" as well as "excellent". So it can be concluded that interactive Android game learning media for Islamic financial institution service subjects for class XI semester 1 is very suitable for use in the learning process and obtains positive responses from students. Suggestions for the next researcher is to develop interactive Android game learning media for class X, XI semester 2 and XII.

**Keywords:** *Interactive android game; instructional media; ADDIE; Syariah Banking Accounting*

\*✉ Corresponding author: nattayalakshitamelati@gmail.com

## PENDAHULUAN

Saat ini Indonesia telah memasuki era masyarakat digital yang ditunjukkan dengan pesatnya perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam 5 tahun terakhir (Badan Pusat Statistika, 2020). Peserta didik pada abad ke-21 tumbuh bersama teknologi modern seperti *smartphone* (Acquah & Katz, 2020). Seiring dengan perkembangan jaman teknologi, pendidikan di Indonesia juga mengalami perkembangan. Pendidikan merupakan suatu cara untuk mengembangkan kemampuan peserta didik guna menghasilkan generasi penerus bangsa yang unggul. Agar tujuan dari pendidikan

dapat terwujud diperlukan sebuah pedoman dalam penyelenggarannya, yaitu kurikulum. Menurut Jaime Saavedra dalam laporan *Global Talent Competitiveness Index* (Lanvin & Monteiro, 2019), Indonesia berkali-kali mengalami perubahan kurikulum agar pendidikan terus meningkat serta mengatasi masalah divergensi pendidikan yang ada di Indonesia dengan di luar negeri.

Kurikulum 2013 tidak sekadar memfokuskan pada penguasaan kompetensi oleh peserta didik, melainkan juga pembentukan karakter karena kurikulum 2013 berbasis karakter dan kompetensi (Mulyasa, 2018). Kurikulum mencermati perkembangan psikis anak, lingkup serta keadalaman materi, kesinampungan, fungsi satuan pendidikan dan lingkungan (Sani, 2014). Dalam UU No. 20 Tahun 2003 disebutkan jika tema dari kurikulum 2013 yakni menciptakan insan Indonesia yang inovatif, produktif, kreatif, efektif melalui keterampilan, penguatan perilaku, dan pengetahuan yang terintegrasi. Pendekatan ilmiah (*scientific approach*) tatkala proses pembelajaran bertujuan guna memaksimalkan keaktifan serta interaktifitas peserta didik dalam mendapatkan ilmu dari beragam sumber (Ariska & Hakim, 2021). Proses pembelajaran yang monoton membuat minat belajar peserta didik menjadi kurang (Wulansari dalam Rachmawati, 2021). Peserta didik akan aktif dalam pembelajaran apabila guru dapat mengkondisikan pembelajaran dimana peserta didik kreatif secara menyeluruh. Sehingga tujuan pembelajaran dapat terpenuhi secara efektif serta menyenangkan.

Menurut penelitian Vivar Farfán (2013), proses belajar mengajar menunjukkan kemajuan yang lambat dalam meningkatkan kualitas pendidikan dikarenakan motivasi peserta didik menurun untuk melanjutkan belajar. Guru perlu meningkatkan kemampuannya dalam mengarahkan peserta didik ke dalam suasana belajar yang menyenangkan namun tetap efektif dan kondusif (Rohmat, Hakim, dan Sakti, 2019).

Mengikuti perkembangan teknologi yang ada, pendidik harus dapat memanfaatkan teknologi yang saat ini berkembang untuk membantu proses belajar mengajar. Selain itu, pada kurikulum 2013 revisi diharapkan dalam setiap pembelajaran menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang selanjutnya akan disebut dengan ICT (*Information and Communication Technologies*). Perangkat digital adalah komponen pada kehidupan sehari-hari dan bisa bermanfaat bagi pendidik guna meningkatkan pengalaman belajar (Acquah & Katz, 2020). Pembelajaran dengan berbasis ICT tergolong praktis, efektif dan aktivitas belajar peserta didik pada kategori tinggi menghasilkan kemandirian belajar yang tinggi (Dumiyati, Wardhono, & Nurfalah, 2019). Menurut Nunuk, Achmad dan Aditin (2018) media pembelajaran ialah alat penyajian materi yang dibentuk sesuai teori pembelajaran dan dipergunakan menyampaikan pesan, merangsang pikiran, perhatian, perasaan, serta rasa ingin peserta didik sehingga dapat terjadi proses pembelajaran yang terkendali dan bertujuan guna menggapai tujuan pembelajaran. Salah satu perangkat yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis ICT yang dimiliki hampir semua orang termasuk pelajar ialah *handphone*. Teknologi *handphone* memegang potensi besar dalam memfasilitasi metode pendidikan yang lebih inovatif (Kim, I., dkk, (2019) selain itu *handphone* lebih praktis dibandingkan dengan komputer. Selain membantu konten pembelajaran, *handphone* juga memfasilitasi pengembangan komunikasi, pemecahan masalah, kreativitas, dan keterampilan tingkat tinggi lainnya diantara peserta didik (Werschauer dalam Sung, Chang & Liu, 2016). Proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran dengan tampilan yang unik dan menarik menunjukkan peningkatan hasil belajar (Andriani, 2018). Proses pembelajaran menunjukkan adanya keefektifan hasil belajar untuk penggunaan media pembelajaran dibandingkan pembelajaran ceramah lantaran mampu dilaksanakan dimana saja dan kapan saja (Muyaroah & Fajartia, 2017). Menggunakan media pembelajaran, peserta didik lebih bersemangat lantaran tidak sekedar mendengarkan penjabaran dari guru, melainkan juga mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain (Aziz, 2015).

Saat ini banyak anak muda yang kecanduan bermain *game* berbasis android karena konsepnya yang menyenangkan. Hal ini akan berdampak baik apabila diterapkan tatkala proses pembelajaran. *Game* untuk media pembelajaran yang mudah dipahami dikenal sebagai *game* edukasi (Wati & Istiqomah, 2019). Media pembelajaran *game* dapat sangat diperlukan ketika peserta didik kurang berminat tatkala proses pembelajaran. Konsep utama dari pembelajaran menggunakan *game* ialah mengajar melalui pengulangan, kegagalan, dan pencapaian tujuan. Ketika peserta didik memiliki kendali atas pembelajaran mereka, maka mereka dapat dengan berani menjelajahi hal-hal tidak diketahui, mencoba ide baru, bereksperimen membuat strategi, dan terlibat dalam penemuan diri untuk mendapatkan pemahaman baru (Ke, Xie & Xie, 2015). Mereka secara aktif belajar dan berlatih cara yang benar untuk melakukan sesuatu. Permainan mencari tahu informasi sendiri berdampak positif pada motivasi,

kesenangan belajar, dan kepercayaan diri (Nadolny, dkk, 2020). Menurut Nuzuliya Rohma Qurrota Ag'yun (Ag'yum, 2019), pengaplikasian *game* dalam kegiatan pembelajaran mampu menaikkan minat belajar peserta didik yang mengakibatkan tingkat pemahamannya kian tinggi. Perpaduan unsur pendidikan dengan hiburan tatkala proses pembelajaran diyakini mampu membuat peserta didik lebih terhibur sehingga tidak bosan serta lebih aktif (Hamid dalam Hakim dan Retnosari, 2021).

Penggunaan *game* selaku media pembelajaran telah banyak dipergunakan di luar negeri menggunakan metode *games based learning*. Model pembelajaran *games based learning* adalah model pembelajaran berbasis permainan dengan peserta didik dituntut belajar menggunakan pendekatan bermain sehingga peserta didik lebih antusias dan dapat meningkatkan minat belajar (Nur 'Aini, 2018).

Android *games* yang digunakan untuk pembelajaran memiliki beberapa istilah, diantaranya Digital Education Game (DEG), Serious Game, DGBL, DGBLL, Game for Learning, dan DLG (Acquah & Katz, 2020). *Games* dalam pembelajaran memberikan pengaruh besar pada hasil belajar (Nadolny, dkk, 2020). Media pembelajaran *games* memiliki potensi yang besar untuk dilaksanakannya pembelajaran yang aktif karena *games* ini menyediakan sarana yang sangat baik untuk mengembangkan keterampilan, seperti pemecahan masalah, pengambilan keputusan, *multitasking* dan kerja tim (Calabor, Mora & Moya, 2019). Menurut Boyle, dkk (2016), penghargaan, kerja sama, dan orientasi tujuan menghasilkan hasil afektif dan pembelajaran yang positif, sementara kompetisi mengumpulkan dukungan yang beragam (Acquah & Katz, 2020).

Mata pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah, yang kemudian akan periset sebut LLKS, termasuk kedalam materi dari program keahlian Perbankan Syariah. Belum banyak Sekolah Menengah Kejuruan yang memiliki Jurusan Perbankan Syariah, hal ini karena jurusan ini masih tergolong baru sehingga belum banyak media pembelajaran untuk mata pelajaran yang ada dalam program keahlian Perbankan Syariah khususnya mata pelajaran LLKS. Perpaduan unsur perbankan mulai dari penghimpunan dana hingga penyaluran dana, dan teori akuntansi yang dijalankan menurut prinsip syariah.

Berdasarkan hasil dari studi pendahuluan ke sekolah yang terdapat program keahlian perbankan syariah, diketahui bahwa tatkala proses pembelajaran LLKS kelas XI guru telah menggunakan media pembelajaran berbasis ICT namun baru sebatas penggunaan *powerpoint* untuk penyampaian materi dimana terdapat kemungkinan pendidik tidak menyiapkannya sehingga proses pembelajaran berlangsung tanpa media pembelajaran ICT. Selain itu, penggunaan *powerpoint* yang terus menerus tentunya menyebabkan peserta didik bosan dan kurang aktif karena kegiatan peserta didik hanya melihat dan mendengarkan. Soal latihan yang dipersiapkan oleh guru masih kurang bervariasi, hanya dalam wujud fotokopi buku cetak pegangan guru atau dari buku yang telah disediakan sekolah. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran ICT yang menyajikan soal latihan yang lebih banyak dan bervariasi guna mengoptimalkan kompetensi peserta didik.

Berlandaskan persoalan di atas, maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran *interactive Android game* yang mampu menunjang guru dalam memberikan soal latihan yang lebih bervariasi serta tetap efektif dalam penggunaannya. Media pembelajaran *interactive Android game* yang hendak dikembangkan memiliki keunggulan-keunggulan seperti soal latihan bervariasi yang terdiri dari empat jenis yaitu soal studi kasus, soal pilihan ganda, soal *true or false*, dan soal *matching point*. Soal yang terdapat di media pembelajaran *interactive Android game* bertipe HOTS. Selain itu penggunaan media pembelajaran ini tergolong efektif dan efisien karena berbasis android dan *offline* atau tanpa penggunaan internet.

Pengembangan *interactive Android game* menyuguhkan hasil yang layak dan baik sebagai media pembelajaran. Sejalan dengan penelitian Aditiya Chandra Prasetya (2019) menunjukkan pengembangan *game* edukasi android berbasis HOTS dinyatakan "sangat layak" sebagai media pembelajaran. Selanjutnya dari penelitian Sri Wahyuni (Wahyuni, 2018) membuktikan apabila pengembangan media pembelajaran berbasis *game* "sangat layak" dengan rerata 85,54% dan memperoleh tanggapan "sangat baik" dari peserta didik dengan rerata 93,3%. Arini Putri Rahayu & Luqman Hakim (Rahayu & Hakim, 2016) juga melakukan penelitian serupa dengan hasil penelitian yakni media pembelajaran permainan yang dikembangkan memperoleh persentase kelayakan 88,5% dengan standar "sangat layak" dan memperoleh tanggapan "sangat baik" oleh peserta didik dengan persentase 93%.

Dengan pertimbangan diatas, periset tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai "Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Android Game* Petualangan Syariahku pada Mata

Pelajaran Layanan Lembaga Keuangan Syariah Kelas XI Semester 1". Rumusan masalah guna menjawab penelitian ini yaitu bagaimana proses pengembangan, tingkat kelayakan, dan tanggapan siswa akan media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku di mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1. Tujuan penelitian ini ialah membuat analisis proses pengembangan, tingkat kelayakan, serta tanggapan peserta didik akan media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku di mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian serta pengembangan (*Research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE oleh Dick dan Carry yang meliputi lima tahap yaitu *analysis, design, development, implementation, dan evaluations*. Sehingga dapat dihasilkan media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku pada mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1 yang kemudian dinilai oleh pakar materi, pakar evaluasi, pakar media, dan diujicobakan pada 20 peserta didik guna menilai kelayakan media yang dikembangkan. Jenis data yang dipakai ialah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ialah sekumpulan huruf, angka, atau simbol yang disajikan dalam bentuk kategori yang tidak menunjukkan suatu hubungan (Sudarmanto dkk, 2022). Data kualitatif didapatkan dari lembar telaah para pakar yang lalu dianalisis (Riduwan dalam Ariska, 2021). Data kuantitatif ialah data yang disajikan berupa angka atau bilangan yang dapat diukur atau dihitung (Sudarmanto dkk, 2022). Data kuantitatif didapatkan dari lembar validasi para pakar serta tanggapan peserta didik (Riduwan dalam Ariska, 2021). Lembar validasi para pakar mengadaptasi standar penilaian Skala Likert pada Tabel 1. Sementara itu angket tanggapan peserta didik mengadaptasi rentang penilaian Skala Guttman pada Tabel 2.

**Tabel 1.**

<b>Standar Penilaian Skala Likert</b>	
<b>Standar</b>	<b>Nilai/Skor</b>
Sangat Baik	5
Baik	4
Sedang	3
Tidak Baik	2
Sangat Tidak Baik	1

Sumber: Riduwan dalam Ariska (2021)

**Tabel 2.**

<b>Standar Penilaian Skala Guttman</b>	
<b>Jawaban</b>	<b>Nilai/Skor</b>
Ya	1
Tidak	0

Sumber: Riduwan dalam Ariska (2021)

Lembar validasi serta angket tanggapan peserta didik kemudian dianalisis. Cara yang dilakukan periset yakni membagi akumulasi penilaian yang diperoleh dari keseluruhan responden dengan skor maksimal tiap variabel yang telah dikalikan dengan jumlah responden, kemudian dikalikan 100%. Hasilnya akan diperoleh kesimpulan mengenai layak serta baik tidaknya media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku yang dikembangkan. Media pembelajaran tersebut dapat dinyatakan layak atau baik jika diperoleh rerata persentase  $\geq 61\%$  dengan standar penafsiran skor pada Tabel 3 berikut:

**Tabel 3.**  
**Standar Penafsiran Skor**

Persentase	Standar Penafsiran
0% - 20%	Sangat tidak baik
21% - 40%	Tidak baik
41% - 60%	Cukup baik
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

Sumber: Riduwan dalam Ariska (2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Android Game* Petualangan Syariahku

Proses pengembangan *interactive Android game* Petualangan Syariahku menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick dan Carry. Dimulai dari tahap pertama yaitu analisis, periset melakukan analisis kinerja, analisis kebutuhan, serta pembuatan tujuan pembelajaran. Dalam pelaksanaan analisis kinerja yang didapat dari wawancara guru Akuntansi Perbankan Syariah di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Mojokerto dan wawancara terbuka dengan sejumlah peserta didik diketahui jika di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Mojokerto untuk kelas XI menggunakan Kurikulum 2013 dan media pembelajaran untuk mata pelajaran LLKS masih terbatas dikarenakan termasuk dalam program keahlian baru. Guru sudah menerapkan pendekatan *scientific* dalam mengajar namun penyampaian materi ajarnya masih memakai pengajaran ceramah sehingga proses pembelajaran belum menarik. Media pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran selama ini masih terbatas pada bahan ajar dan pemakaian *powerpoint*. Selanjutnya saat melakukan analisis kebutuhan diketahui bahwa peserta didik lebih cepat jenuh karena proses pembelajaran yang kurang menarik sehingga diperlukan media pembelajaran interaktif yang menarik dan efektif dalam pemakaiannya. Tentunya media pembelajaran ini harus dapat digunakan secara efektif dan efisien, dapat diaplikasikan kapan saja serta dimana saja. Media pembelajaran tersebut adalah *interactive Android game* yang mudah diakses secara *offline* oleh semua peserta didik melalui gadget masing-masing. Selain itu dengan menggunakan media pembelajaran *game* interaktif, peserta didik tidak tertinggal perkembangan teknologi yang semakin pesat ini serta relevan dengan Kurikulum 2013 yang menuntut pembelajaran diadaptasi dengan perkembangan teknologi di era evolusi industry 4.0 (Mulyasa, 2018). Media pembelajaran *interactive Android game* yang dikembangkan berisi lima materi pokok mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1. Periset menentukan terlebih dahulu tujuan pembelajaran berdasarkan pada kompetensi dasar serta indikator pencapaian.

Tahap kedua yaitu perancangan *interactive Android game* Petualangan Syariahku yang dimulai dengan perumusan butir-butir materi berupa soal-soal latihan berbasis *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) tingkatan C4. Tujuan pembelajaran menjadi patokan dalam pembuatan soal latihan. Media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku berisi lima materi pokok pada mata pelajaran LLKS, yaitu layanan lembaga keuangan syariah, sumber dana bank syariah, pengumpulan dana *financial institution* bank syariah, pembiayaan pada bank syariah menggunakan skema jual beli, dan pembiayaan pada *financial institution* bank syariah menggunakan skema bagi hasil. Soal-soal latihan ini kemudian akan ditelaah oleh pakar materi untuk mendapatkan komentar dan masukan penyempurnaan agar produk yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dipahami peserta didik. Setelah itu periset membuat desain awal *interactive Android game* Petualangan Syariahku dengan menyusun *storyboard* yang terdiri bagian pembuka, menu utama, petunjuk bermain, isi, serta hasil penilaian. Bagian isi menyajikan soal-soal latihan berbasis HOTS sejumlah 105 butir diantaranya 5 butir soal studi kasus, 50 butir soal pilihan ganda, 25 butir soal *True or False*, dan 25 butir soal *Matching Point*. Desain awal *game* dibuat menggunakan *tools* berbasis web, Figma, karena penggunaannya yang mudah dan juga gratis. *Game* disajikan dengan animasi 3-Dimensi dengan pilihan warna yang menarik disertai tambahan efek suara yang sesuai. Animasinya juga disesuaikan dengan usia pengguna media pembelajaran yaitu remaja. Selanjutnya desain *game* interaktif yang sudah jadi akan ditelaah oleh pakar media menggunakan lembar telaah yang sudah disiapkan periset.

Tahap ketiga yaitu pengembangan *interactive Android game* yang diawali dengan proses telaah oleh pakar materi serta pakar media. Desain yang telah dibuat menggunakan Figma kemudian dibuat prototipenya sehingga menjadi desain *interactive Android game* (Draf I). Periset yang telah menyiapkan lembar angket telaah lalu diberikan kepada pakar materi serta pakar media guna diberikan penilaian serta komentar umum dan saran sebagai bahan perbaikan dan kesempurnaan *game* interaktif yang dikembangkan. Pakar materi yang ditentukan oleh periset ialah dua orang kompeten di bidangnya, yakni dosen pengampu mata kuliah perbankan syariah di UNESA, bapak Dr. Luqman Hakim, S.Pd., S.E., M.SA. dan guru pengampu mata pelajaran LLKS di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Mojokerto, ibu Metiy Ardiana, S.Pd, M.Pd. Kemudian untuk pakar medianya yakni dosen Jurusan Kurikulum serta Teknologi Pendidikan di UNESA, bapak Dr. Hari Sugiharto Setyaedhi, M.Si. Pakar materi menyarankan untuk memastikan lebih cermat lagi beberapa soal serta materi sudah memenuhi kriteria HOTS dan sesuai indikator pencapaian. Pakar media menyarankan untuk merubah nama *game* menjadi berbahasa Indonesia, mengurangi penggunaan bahasa asing dalam *game* untuk menyesuaikan dengan isi materinya yang berbahasa Indonesia, memperbaiki petunjuk bermain agar lebih komunikatif serta lebih detail, dan memperbaiki urutan pilihan menu dalam tampilan menu utama. Berdasarkan komentar umum dan saran perbaikan yang diberikan oleh pakar materi dan pakar media selanjutnya dilakukan revisi media pembelajaran *interactive Android game* (Draf II). Pakar materi dan pakar media melakukan validasi akan *interactive Android game* (Draf II) guna menilai kelayakan *game* interaktif Petualangan Syariahku dengan mengisi lembar validasi yang telah disediakan oleh periset. Media pembelajaran *game* interaktif yang telah divalidasi kemudian dianalisis hasil datanya untuk mengetahui tingkat kelayakannya. Guna membentuk media pembelajaran dengan kualitas soal yang baik maka periset melakukan telaah serta validasi pakar evaluasi yang dilakukan oleh dosen Fakultas Ekonomi UNESA yaitu Ibu Vivi Pratiwi, S.Pd., M.Pd. Berdasarkan hasil telaah dan validasi dilakukan perbaikan pada butir soal agar sesuai dengan ketentuan standar *Higher Order Thinking Skill* (HOTS) tingkat C4.



Sumber: Data diolah peneliti (2023)

**Gambar 1. Tampilan *Interactive Android Game* setelah Revisi**

Tahap keempat yaitu penerapan media pembelajaran *game* interaktif Petualangan Syariahku dengan uji coba terbatas pada kelompok kecil yang berasal dari peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Mojokerto kelas XI Perbankan Syariah sejumlah 20 orang. Setelah diujicobakan, periset meminta peserta didik menjawab lembar angket tanggapan peserta didik yang berisi penilaian akan media pembelajaran *game* interaktif yang dikembangkan. Sesuai hasil uji coba terbatas yang sudah dilakukan lalu dianalisis dengan teknik deksriptif kuantitatif dalam bentuk persentase untuk mengetahui tingkat kelayakannya.

Tahap terakhir yaitu evaluasi guna menghasilkan media pembelajaran *game* interaktif Petualangan Syariahku yang baik dan layak digunakan. Periset menggunakan jenis evaluasi formatif, sehingga proses evaluasi dilakukan pada setiap tahap yang dilakukan.

### Kelayakan Media Pembelajaran *Interactive Android Game* Petualangan Syariahku

Kelayakan media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku di mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1 diukur berdasarkan hasil analisis lembar validasi oleh pakar materi, pakar evaluasi, dan pakar media. Penafsiran data hasil analisis ini berpegang pada standar kelayakan menurut Riduwan (2012). Para pakar menyampaikan evaluasi akan *game* interaktif sebagai media pembelajaran berdasarkan standar kelayakan yang terdiri atas kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis. Lembar validasi para pakar berisi penilaian yang diadaptasi dari instrumen penilaian Arsyad, 2015 dan dikembangkan oleh periset. Data yang akan terjadi validasi para pakar ahli kemudian dianalisis oleh periset menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dalam bentuk persentase. Sehingga berdasarkan persentase tersebut dapat diinterpestasikan tingkat kelayakan *game* interaktif sebagai media pembelajaran. Nilai rata-rata tiap variabel dari angket validasi pakar materi tercantum dalam Tabel 4 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1 “sangat layak” dengan perolehan rerata persentase sebesar 82%.

**Tabel 4.**  
**Hasil Validasi Pakar Materi**

Variabel	Persentase	Standar
Kualitas Isi dan Tujuan	83%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	80%	Layak
Kualitas Teknis	83%	Sangat Layak
<b>Rerata Hasil Validasi Pakar Materi</b>	<b>82%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah (2023)

Kelayakan soal-soal latihan dalam media pembelajaran *interactive Android game* didapatkan dari validasi pakar evaluasi. Validator evaluasi memberikan penilaian akan empat jenis soal yang dibuat periset agar sesuai dengan standar *Higher Order Thinking Skill* (HOTS). Hasil analisis pakar evaluasi tercantum pada Tabel 5 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1 “sangat layak” dengan perolehan persentase 89%.

**Tabel 5.**  
**Hasil Validasi Pakar Evaluasi**

Variabel	Persentase	Standar
Kualitas Isi serta Tujuan	93%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	85%	Sangat Layak
Kualitas Bahasa	90%	Sangat Layak
<b>Rerata Hasil Validasi Pakar Evaluasi</b>	<b>89%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah (2023)

Pakar media memberikan penilaian terhadap *game* interaktif sebagai media pembelajaran berpedoman pada standar kelayakan kemudian data hasil uji pakar media dianalisis menggunakan metode deskriptif kuantitatif berupa persentase guna mengetahui tingkat kesesuaian *game* interaktif sebagai media pembelajaran. Nilai rata-rata tiap variabel dari angket validasi pakar media disajikan pada Tabel 6 yang menunjukkan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis android Petualangan Syariahku di mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1 “sangat layak” dengan perolehan persentase 84%.

**Tabel 6.**  
**Hasil Validasi Pakar Media**

Variabel	Persentase	Standar
Kualitas Isi dan Tujuan	87%	Sangat Layak
Kualitas Instruksional	82%	Sangat Layak
Kualitas Teknis	83%	Sangat Layak
<b>Rerata Hasil Validasi Pakar Media</b>	<b>84%</b>	<b>Sangat Layak</b>

Sumber: Data diolah (2023)



Berdasarkan hasil analisis data validasi pakar materi, pakar media, serta pakar evaluasi, diketahui apabila media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku telah memperoleh standar sangat layak dengan persentase rerata 88% pada variabel kualitas isi dan tujuan. Hal ini menunjukkan kualitas konten materi dan tujuan dalam *game* interaktif Petualangan Syariahku telah memenuhi standar berdasarkan subvariabel ketepatan, kepentingan, kelengkapan, dan relevansi dengan situasi peserta didik. Dalam subvariabel ketepatan, latihan soal pada media telah relevan dengan kompetensi dasar serta tujuan belajar materi LLKS, dan konsep media *game* interaktif Petualangan Syariahku sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Pada subvariabel kepentingan, materi dan media pembelajaran *game* interaktif Petualangan Syariahku telah sesuai dengan perkembangan IPTEK serta Kurikulum 2013. Pada subvariabel kelengkapan, materi LLKS pada *game* interaktif Petualangan Syariahku telah lengkap dan sesuai dengan kompetensi dasar. Pada subvariabel relevansi pada kondisi peserta didik, tingkat kesuitan soal latihan dalam *game* interaktif Petualangan Syariahku sesuai dengan kemampuan peserta didik yang telah menerima materi LLKS serta penggunaan bahasanya mudah dipahami seluruh peserta didik, serta materi, konsep tata letak, animasi, dan ilustrasi musik telah relevan pada usia peserta didik.

Pada variabel kualitas instruksional, *interactive Android game* Petualangan Syariahku sebagai media pembelajaran memperoleh standar sangat layak dengan persentase rerata 82%. Hal ini dikarenakan *game* interaktif Petualangan Syariahku telah disusun sesuai standar pada sub variabel memberikan kesempatan belajar, memberikan dukungan akademik, memberikan motivasi, serta pedagogi yang fleksibilitas. Pada subvariabel yang memberikan kesempatan belajar, soal latihan dan konsep media *game* interaktif Petualangan Syariahku membantu peserta didik lebih bersemangat membangun pemahama sendiri hingga meningkatkan hasil belajar, dilengkapi dengan umpan balik yang jelas yaitu nilai atau skor yang diperoleh setelah menyelesaikan setiap misi yang diberikan. Pada sub variabel memberikan bantuan untuk belajar, visualisasi, konsep *game*, dan soal yang terdapat dalam *game* interaktif Petualangan Syariahku mampu membantu peserta didik lebih mudah memahami materi. Pada sub variabel kualitas memotivasi, penyajian materi menggunakan *game* interaktif dapat menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik, ilustrasi musik, efek suara, serta animasi yang digunakan memotivasi peserta didik untuk belajar. Pada sub variabel Fleksibilitas instruksional, media dapat digunakan sewaktu-waktu kapanpun dan dimanapun karena berbasis *offline*.

Variabel kualitas teknis pada media pembelajaran *game* interaktif Petualangan Syariahku memperoleh persentase rerata 85%. Hal ini dikarenakan pada *game* interaktif Petualangan Syariahku telah disusun sesuai dengan standar pada subvariabel *readability, usability, screen quality dan program management quality*. Pada sub variabel keterbacaan, soal yang dirumuskan jelas dan sesuai standar HOTS, serta warna, gambar, dan teks dalam *interactive Android game* Petualangan Syariahku dapat terbaca dengan jelas. Pada sub variabel mudah digunakan, soal latihan pada *interactive Android game* Petualangan Syariahku sesuai dengan kemampuan peserta didik dan media *interactive Android game* Petualangan Syariahku mudah digunakan peserta didik tatkala proses pembelajaran. Pada sub variabel kualitas tampilan, tampilan halaman pembuka, menu utama dan sisi menarik dilengkapi ilustrasi, pemilihan warna, dan *background* yang sesuai. Pada sub variabel kualitas pengelolaan programnya, media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku efisien dan efektif dalam pengembangan dan penggunaannya, serta kualitas pemrograman sesuai dengan Kurikulum 2013.

Berdasarkan hasil uji pakar materi, pakar evaluasi, serta pakar media dengan memperhatikan standar berdasarkan variabel kelayakan, *interactive Android game* Petualangan Syariahku sebagai media pembelajaran pada pelajaran LLKS kelas XI semester 1 “sangat layak” digunakan dengan persentase rerata 85%.

### **Tanggapan Peserta Didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran *Interactive Android Game* Petualangan Syariahku**

Tanggapan peserta didik didapatkan melalui uji coba dengan menerapkan media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku pada 20 orang peserta didik program keahlian Perbankan Syariah kelas XI Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Mojokerto. Pada kegiatan ini periset memberikan penjelasan terlebih dahulu secara singkat mengenai *interactive Android game* Petualangan Syariahku sebagai media pembelajaran yang telah dikembangkan. Kemudian peserta didik



diarahkan untuk mengunduh aplikasi *game* interaktif Petualangan Syariahku melalui *link* yang telah disediakan periset. Sebelum peserta didik mulai bermain, periset memberikan penjelasan mengenai cara pemakaian *game* interaktif Petualangan Syariahku. Peserta didik memiliki waktu selama 20 menit untuk mencoba bermain *interactive Android game* Petualangan Syariahku. Pada penghujung kegiatan, peserta didik diminta memberi penilaian akan *interactive Android game* Petualangan Syariahku melalui angket respon siswa yang disiapkan periset. Penilaian oleh peserta didik berdasarkan standar kelayakan yang terdiri atas kualitas isi dan tujuan, kualitas pengajaran, dan kualitas teknis yang disesuaikan dari instrumen penilaian Arsyad (2015) dan dikembangkan oleh periset. Berikut ini disajikan rekapitulasi hasil tanggapan siswa pada Tabel 7.

**Tabel 7.**  
**Rekapitulasi Hasil Angket Tanggapan Siswa**

No	Variabel	Persentase	Standar
1	Kualitas Isi dan Tujuan	99%	Sangat Baik
2	Kualitas Instruksional	100%	Sangat Baik
3	Kualitas Teknis	99%	Sangat Baik
<b>Rerata</b>		<b>99%</b>	<b>Sangat Baik</b>

Sumber: Data diolah (2023)

Berikut ini beberapa komentar umum dari peserta didik akan media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku yang dikembangkan pada Tabel 8:

**Tabel 8.**  
**Komentar Umum Peserta Didik**

No.	Komentar Umum
1	Bacaan terlalu panjang
2	Aplikasinya sangat membantu dalam mempelajari materi sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran
3	Untuk aplikasi petualangan syariah sudah cukup bagus, saya tertarik dengan aplikasi tersebut karena mendapatkan berbagai materi perbankan. Namun sedikit saran saya, untuk soal lebih dibuat ringkas jadi pengguna tidak mudah bosan dan mudah dipahami.
4	Soal terlalu panjang bisa lebih diminimalisir untuk tidak membuat bingung para peserta
5	Aplikasi ini sangat inovatif sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar

Berdasarkan Tabel 7, ditemukan bahwa variabel kualitas konten dan tujuan mencapai standar sangat baik dengan perolehan rerata persentase sebesar 99%. Hal ini disebabkan peserta didik berpendapat bahwa *interactive Android game* Petualangan Syariahku telah memenuhi standar ketepatan dan kesesuaian pada materi berupa soal-soal latihan berbasis HOTS tingkat C4, mudah dipahami, serta konsep *interactive Android game* Petualangan Syariahku kreatif dan inovatif sebagai media pembelajaran. Berdasarkan Tabel 8, diketahui komentar salah satu peserta didik mengenai *game* interaktif Petualangan Syariahku yang diujicobakan adalah, “Aplikasi ini sangat inovatif sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar”. Pada variabel instruksional diperoleh standar “sangat baik” dicapai dengan persentase 100%. karena menurut peserta didik, *game* interaktif Petualangan Syariahku memudahkan mereka dalam mempelajari materi, pembelajaran menjadi sangat menarik serta menyenangkan, sehingga mereka semakin bersemangat dalam mempelajari materi LLKS. Hal ini sesuai dengan temuan penelitian sebelumnya oleh Firosa Nur Aini (2019) yaitu peningkatan minat dan hasil belajar peserta didik yang mengaplikasikan *game based learning* dibandingkan dengan peserta didik yang hanya memperoleh materi dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. Pada variabel teknis memperoleh standar “sangat baik” dengan nilai persentase 99%. Berdasarkan hasil persentase tersebut dapat dinyatakan bahwa *game* interaktif Petualangan Syariahku menggunakan pemilihan teks yang dapat dibaca dengan baik, pemilihan musik, efek suara, dan animasi yang menarik serta tidak mengganggu, tampilan *game* interaktif Petualangan Syariahku 3-Dimensi menarik dengan dilengkapi petunjuk yang jelas dan komunikatif, serta mudah digunakan di berbagai *handphone* tanpa *hang* atau berhenti secara tiba-tiba. Selain itu *game* interaktif Petualangan Syariahku dapat diaplikasikan secara *offline* guna memudahkan peserta didik serta mengakomodasikan keterbatasan waktu, jarak, dan tempat

belajar. Hal ini sesuai dengan landasan epistemologi teknologi pendidikan yaitu belajar dapat dilakukan siapa saja, kapan saja serta dimana saja (Yuberti dalam Wati & Istiqomah, 2019).

Game interaktif Petualangan Syariahku memperoleh standar sangat baik dengan rerata persentase efek uji coba produk sebanyak 99%. Sehingga dapat dinyatakan jika *interactive Android game* Petualangan Syariahku sebagai media pembelajaran mata pelajaran LLKS kelas XI di Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Mojokerto memperoleh tanggapan yang sangat baik dari peserta didik. Sesuai dengan riset yang dilakukan oleh Hakim (Hakim, Subroto, dan Kurniawan, 2015) bahwa pemanfaatan media pembelajaran secara efektif mampu meningkatkan motivasi peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang sudah dijabarkan, dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) pengembangan media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1 menggunakan model pengembangan ADDIE oleh Dick dan Carry yang mencakup tahap *analysis, design, develop, implementation, dan evaluation*. Penulis melalui seluruh rangkaian tahap di model pengembangan ADDIE sampai *evaluation*; (2) media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1 memperoleh persentase kelayakan dengan standar “sangat layak”; (3) tanggapan peserta didik akan media pembelajaran *interactive Android game* Petualangan Syariahku mata pelajaran LLKS kelas XI semester 1 “sangat baik” dari standar kualitas isi serta tujuan, kualitas instruksional, serta kualitas teknis. Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini ialah peserta didik yang dipilih menjadi subjek uji coba pada penelitian ini hanyalah kelas XI Perbankan Syariah Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 2 Kota Mojokerto serta materi yang dikembangkan hanya terbatas di materi Layanan Lembaga Keuangan Syariah Kelas XI Semester 1. Sehingga saran yang dapat periset berikan ialah mengembangkan media pembelajaran *interactive Android game* untuk materi pokok lainnya yaitu, komparasi bank syariah dengan bank konvensional, produk penyaluran dana bank syariah, produk jasa layanan bank syariah, pembagian hasil usaha bank syariah, dan laporan keuangan bank syariah.

## DAFTAR PUSTAKA

- Acquah, E. O., & Katz, H. T. (2020). Digital Game-Based L2 Learning Outcomes For Primary Through High-School Students: A Systematic Literature Review. *Computers & Education*, 143 (103667).
- Ag'yun, N. R. Q. (2019). *Pengaruh Penggunaan Game Stocklab terhadap Pemahaman Siswa Memahami Materi Pasar Modal di Kelas X IPS MAN Surabaya*. Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Andriani, F. P. (2018). Analisis Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Powerpoint dan Powtoon Berbasis *Problem Based Learning (PBL)* pada Mata Pelajaran Administrasi Pajak Kelas XI SMK Negeri Mojoagung. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 6 (3): 263-267.
- Ariska, R., & Hakim, L. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Computer Assisted Instruction (CAI) pada Mata Pelajaran Akuntansi Perbankan Syariah. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*. 9 (1): 1-12.
- Aziz, Ahmad F. (2015). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta didik pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik Jurusan Teknik Gambar Bangunan di SMK N 1 Seyegan*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Badan Pusat Statistika. (2020). *Statistika Telekomunikasi Indonesia 2020*. Jakarta: Badan Pusat Statistika.
- Calabor, M. S., Mora, A., & Moya, S. (2019). The Future of ‘Serious Games’ in Accounting Education: A Delphi Study. *Journal of Accounting Education*. 46 (2019): 43-52.

- Dumiyati, Wardhono, A., & Nurfalah, E. (2019). Kepraktisan dan Kefektifan Penerapan Model Pembelajaran Berbasis ICT. *Jurnal Pendidikan Ekonomi Manajemen dan Keuangan. Universitas Negeri Surabaya*. 3 (1): 1-14.
- Hakim, L., Subroto, w. T., dan Kurniawan, R. Y. (2015). Developing an Quartet Card Game as an Evaluation of Economics Learning for Senior High School. *International Journal of Control Theory and Applications*. 8 (4):2015-1645.
- Ke, F., Xie, K., & Xie, Y. (2015). Game based learning engagement: A theory and data driven exploration. *British Journal of Educational Technology*. 47 (6).
- Kim, I., dkk. (2019). Understanding smartphone usage in college classrooms: A longterm measurement study. *Computers & Education*. 141 (103611).
- Lanvin, B. & Monteiro, F. (2019). Entrepreneurial Talent and Global Competitiveness. *The Global Talent Competitiveness Index*. 2019 (6).
- Mulyasa, H., E. & Fatmawati, B., S. (Ed). (2018). *Implementasi Kurikulum 2013 Revisi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muyaroah, S., Fajartia, M. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology*. 6 (2): 79-83.
- Nadolny, L., dkk. (2020). Examining the characteristics of game-based learning: A content analysis and design framework. *Computers & Education*. 156 (103936).
- Nur 'Aini, F. (2018). Pengaruh Game Based Learning terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XI IPS. *Jurnal Pendidikan Ekonomi (JUPE)*. 6 (3): 249-255.
- Prasetya, A. C. (2019). *Pengembangan Gim Edukasi Android Berbasis HOTS sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran Ekonomi Kelas X IPS di MAN Sidoarjo*. Universitas Negeri Surabaya.
- Rachmwati, Y., & Rochmawati. (2021). Pengembangan Permainan *Question Wheel* sebagai Media Pengayaan pada Materi Keuangan Pemerintah Desa Kelas XI di SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Akuntansi dan Keuangan*. 9 (1): 10-19.
- Rahayu, A. P., & Hakim, L. (2016). Pengembangan Permainan Bingo Sebagai Media Pengayaan Mata Pelajaran Akuntansi Perusahaan Jasa SMK Negeri Di Surabaya. *Jurnal Pendidikan Akuntansi*. 4 (3): 0-216.
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.
- Retnosari, D. S., dan Hakim, L. (2021). E-Modul Interaktif Perbankan Syariah sebagai Bahan Ajar Alternatif dalam Menunjang Perkuliahan Daring Mahasiswa. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*. 5 (2): 206-214.
- Rohmat, Hakim, L. & Canda Sakti, N. (2019). Implementation of Jigsaw Type Cooperative Learning Model to Improve Economics Learning Results . *International Journal of Educational Research Review*, 4 (3) , 350-357.
- Sani, R. A. (2014). *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Sudarmanto, E., dkk. (2022). *Metode Riset Kuantitatif dan Kualitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sung, Y. T., Chang, K. E., & Liu, T. C. (2016). The Effect of Integrating Mobile Devices with Teaching and Learning on Students Learning Performance: A Meta-analysis and Research Synthesis. *Computers & Education*. 94 (2016): 252-275.
- Suyono dan Hariyanto. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Surabaya, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.

- Wahyuni, S. H. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran *Word Search Puzzle* pada Kelas X IIS SMA Negeri 16 Surabaya Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Pendidikan Ekonomi*. 6 (3): 336-342.
- Wati, W., & Istiqomah, H. (2019). Game Edukasi Fisika Berbasis Smartphone Android sebagai Media Pembelajaran Fisika. *Indonesia Journal of Science and Mathematics Education*. 02 (2): 162-167.