

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF GAME SCRATCH
PADA MATA PELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM**

PUJianto¹, MUDRIKAH², ZAENAL ABIDIN³

^{1,2,3} Program Studi Magister Pendidikan Islam, Universitas Darul Ulum Islamic Center
Sudirman

e-mail: Pujiyanto66@guru.sd.belajar.id, moodrieka21@gmail.com,
zenit.26112010@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Izzatul Islam Getasan, (2) Mengetahui kelayakan media pembelajaran interaktif *game scratch* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Izzatul Islam Getasan. Jenis Penelitian ini menggunakan pengembangan *Research and Development* (R&D) yang mengacu pada fase (4D) yaitu: fase *define* (mendefinisikan), fase *design* (merancang), fase *develop* (mengembangkan) dan fase *disseminate* (menyebarkan). Subjek penelitian ini siswa kelas V B SDIT Izzatul Islam Getasan tahun 2024/2025. Hasil uji validasi yang dilakukan dua validator secara keseluruhan sebesar 95% yang berarti bahwa media *game scratch* sangat valid untuk digunakan. Hasil uji kepraktisan nilai siswa diperoleh nilai 96%. Hal ini membuktikan bahwa media *game scratch* praktis digunakan. Pada uji efektifitas, rata-rata siswa pada saat *posttest* meningkat. Rerata hasil belajar siswa pada saat diadakan *pretest* adalah 61,78. Setelah menggunakan media *game scratch*, rerata hasil belajar siswa pada *posttest* meningkat menjadi 83,92.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Interaktif, *Game scratch*

ABSTRACT

This study aims to: (1) Produce interactive learning media in the subject of Islamic Religious Education at SDIT Izzatul Islam Getasan, (2) Determine the feasibility of interactive learning media scratch games in the subject of Islamic Religious Education at SDIT Izzatul Islam Getasan. This type of research uses the development of Research and Development (R&D) which refers to the phase (4D), namely: the define phase (define), the design phase (design), the develop phase (develop) and the disseminate phase (disseminate). The subjects of this study were students of class V B SDIT Izzatul Islam Getasan in the academic year 2024/2025. The results of the validation test conducted by the two validators as a whole were 95% which means that the scratch game media is valid for use. The results of the practicality test of students' scores obtained a score of 96%. This proves that scratch game media is practically used. In the effectiveness test, the average student at the time of posttest increased. The average student learning outcomes during the pretest were 61,78. After using scratch game media, the average student posttest learning result increased to 83,92.

Keywords: Learning Media, Interactive, Scratch Games

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan membawa dampak besar dalam kehidupan sehari-hari, khususnya pendidikan. Hal ini terjadi karena setiap individu diharuskan untuk mendapatkan pendidikan yang meliputi kecerdasan dan keterampilan yang mumpuni. Seiring berjalannya waktu, dunia pendidikan akan mengalami perubahan yang sangat pesat seiring dengan banyaknya kita jumpai inovasi-inovasi di bidang teknologi yang memiliki peran penting dalam menunjang dan meningkatkan mutu pembelajaran (Arifah, 2022).

Dengan demikian, guru memperbarui proses pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran. Hal ini perlu dilakukan dengan cara yang tepat agar proses pembelajaran menjadi menarik, tidak monoton, dan tidak membosankan, sehingga pembelajaran dapat berjalan lancar. Oleh karena itu peranan media dalam proses pembelajaran sangatlah penting. Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “*Medium*” yang secara harfiah berarti “Perantara” atau “Pengantar” yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan (Mulia, 2018).

Berdasarkan esensi proses pembelajaran maka media pembelajaran berfungsi sebagai alat pengirim dan penerima pesan namun penerima pesan tersebut adalah siswa bahkan pendidik itu sendiri. Media dalam suatu kegiatan dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan anak sehingga dapat mendorong tercapainya proses kegiatan yang di stimulus oleh guru (Maghfiroh, 2021).

Salah satu penyebab rendahnya rata rata nilai Pelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas dua SDIT Izzatul Islam Getasan adalah kurangnya pembelajaran yang interaktif dan media pembelajaran yang menarik. Dari data yang diperoleh penulis, hasilnya yaitu dari 112 siswa memiliki rerata capaian hanya 61,78 pada materi mengenal Rukun Iman di mata pelajaran Pendidikan Agama Islam. Disamping itu, guru PAI juga masih banyak yang belum memanfaatkan media yang tersedia seperti smart TV. Mereka cenderung mengajar dengan cara lama yang mengandalkan model ceramah atau guru yang aktif. Hal ini juga yang menyebabkan rerata nilai pelajaran PAI rendah, sehingga penulis tertantang untuk melakukan penelitian yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Game Scartch* Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam”.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan (Research and Development) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji efektivitas produk tersebut (Sugiyono., 2014).

Untuk menciptakan produk tertentu, dilakukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan, serta kajian mengenai keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi dengan baik di masyarakat. Oleh karena itu, penelitian pengembangan adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu atau menyempurnakan produk yang sudah ada, serta menguji efektivitasnya (Jazuli, 2018). Produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran matematika interaktif dengan materi geometri bidang, yang diperuntukkan bagi siswa kelas 5 SDIT Izzatul Islam Getasan.

Dalam penelitian ini melalui empat fase (4D) yaitu: fase *define* (mendefinisikan), fase *design* (merancang) fase *develop* (mengembangkan) dan fase *disseminate* (menyebarkan) (Masriani, 2021). Ekspansi produk yang ada pada penelitian ini berupa aplikasi media pembelajaran. Media atau instrumen yang dikembangkan akan dievaluasi oleh ahli media, ahli materi, dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan instrumen pembelajaran ini dapat diterapkan dalam proses pembelajaran untuk siswa kelas V SDIT Izzatul Islam.

Setelah tahap *design* selesai maka dihasilkan sebuah produk yang nantinya akan diteliti lebih lanjut. Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan. Langkah pertama dalam tahap pengembangan ini adalah *product validation* dan *product revision*. Validasi dilakukan oleh tiga pihak yang berkompeten di bidang media, materi, dan bahasa. Proses validasi dilakukan dengan mengisi instrumen yang telah disiapkan oleh peneliti. Hasil validasi dalam bentuk saran dan masukan sangat bermanfaat dalam penyempurnaan media yang sedang diteliti.

Dalam uji coba produk penelitian ini, peneliti menggunakan angket sebagai instrumen untuk mengumpulkan data. Angket tersebut dibagikan kepada siswa sebagai responden setelah media diuji coba. Tujuan dari pengisian angket ini adalah untuk menggali tanggapan siswa terhadap media interaktif berbasis *game Scratch* yang mengangkat materi tentang mengenal hari kiamat. Hasil tanggapan tersebut akan menjadi dasar dalam melakukan revisi terhadap produk yang telah dikembangkan. Aspek yang dinilai oleh para ahli disusun menggunakan skala Likert dengan skor 1-4. Skala ini memberikan kebebasan bagi para validator untuk menilai media yang telah dirancang. Validasi media ditentukan oleh rata-rata skor yang didapatkan oleh validator.

Tabel 1. Skor nilai

Skor penilaian	Kategori
4	SS: sangat setuju
3	S: setuju
2	KS: kurang setuju
1	TS: tidak setuju

(Suryono, 2011)

A. Desain Uji Coba

Tahapan desain ini dilakukan dengan merancang media interaktif berbasis *game Scratch*, yang meliputi penentuan alur permainan dan pembuatan urutan permainan. Selain itu, pembuatan gambar dan teks juga dilakukan pada tahap desain untuk mempermudah proses pengembangan selanjutnya..

B. Subjek Coba

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDIT Izzatul Islam Getasan, Kabupaten Semarang, Provinsi Jawa Tengah. Data awal menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dan disediakan oleh guru adalah *game Scratch*. Hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran interaktif yang dikemas dalam bentuk *game Scratch*, yang bertujuan untuk membantu siswa dalam mempelajari Pendidikan Agama Islam, khususnya materi mengenal rukun iman. Dalam penelitian ini penulis mencari berbagai sumber untuk mengupas *game scratch*, baik itu melalui internet, youtube, teman sejawat dan ahli media serta ahli Bahasa. Penulis mengali informasi sebanyak banyaknya dari beberapa sumber dan ahli ahli tersebut untuk mengembangkan media pembelajaran *game scratch*.

C. Jenis Data

Berdasarkan tujuan yang ingin dicapai dari penelitian pengembangan yang dilakukan, maka data yang didapatkan terdiri dari dua jenis, yaitu:

- Data terkait proses pengembangan media interaktif berbasis *game scratch* dengan materi mengenal rukun iman dalam pembelajaran PAI untuk SDIT Izzatul Islam Getasan kelas V sesuai dengan parameter yang telah ditetapkan, termasuk masukan dari pakar media dan materi.
- Data terkait kelayakan media interaktif berbasis *game scratch* dengan materi mengenal rukun iman dalam pembelajaran PAI untuk SDIT Izzatul Islam Getasan kelas V sinkron dengan hasil uji penggunaan media oleh guru dan siswa dalam uji coba terbatas dan uji coba pemakaian. Uji kelayakan ini ditunjang oleh data hasil *pretest* dan *posttes* siswa.

D. Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Data proses pengembangan produk berkaitan dengan proses penyusunan dan pengembangan media interaktif berbasis *game Scratch* dengan materi mengenal rukun iman dalam pembelajaran PAI untuk siswa kelas V SDIT Izzatul Islam

Getasan. Data yang diperoleh berupa data deskriptif, yang mencakup tinjauan dan masukan dari pakar materi serta media, sesuai dengan prosedur pengembangan produk.

- 2) Data produk yang memadai digunakan sebagai media interaktif berbasis game Scratch dengan materi mengenal rukun iman dalam pembelajaran PAI untuk siswa kelas V SDIT Izzatul Islam Getasan ditentukan melalui analisis hasil validasi dari pakar materi dan media, serta uji coba penggunaan media oleh guru dan siswa, baik dalam uji coba terbatas maupun uji coba pemakaian. Hasil uji penggunaan media yang berupa data kuantitatif (skor) diolah menjadi data kualitatif.

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif sesuai prosedur pengembangan yang dilakukan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah sebagai berikut:

- a. Merubah hasil penilaian dalam bentuk numerik menjadi kuantitatif dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 2. Pedoman Penilaian Skor

Data kualitatif	Skor
SB (Sangat Baik)	5
B (Baik)	4
C (Cukup)	3
K (Kurang)	2
SK (Sangat Kurang)	1

- b. Menghitung skor rata-rata menggunakan rumus:

$$\text{Skor rata - rata} = \frac{\text{Jumlah sekor}}{\text{Jumlah penilaian}}$$

- c. Merubah skor rata-rata menjadi nilai dalam bentuk numerik dengan kriteria penilaian sebagai berikut:

Tabel 3. Pedoman Penilaian kualitatif

Skor rata - rata	Data kualitatif
4,6 – 5	SB (Sangat Baik)
3,6 – 4,5	B (Baik)
2,6 – 3,5	C (Cukup)
1,6 – 2,5	K (Kurang)
0 – 1,5	SK (Sangat Kurang)

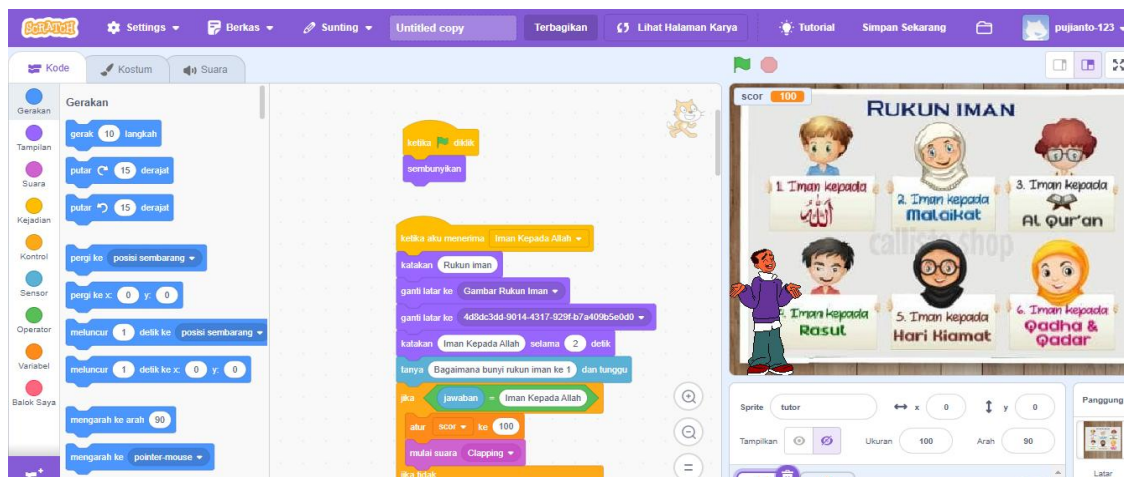
Dalam penilaian pengembangan media interaktif berbasis game Scratch ini, penilaian ditetapkan dengan nilai minimal B, yang berarti kategori baik. Oleh karena itu, jika rerata penilaian dari pakar materi dan media, serta hasil uji penggunaan media oleh siswa dan guru menunjukkan hasil akhir dengan nilai B, maka pengembangan media interaktif berbasis *game Scratch* dengan materi mengenal rukun iman dalam pembelajaran PAI untuk siswa kelas V SDIT Izzatul Islam Getasan dikategorikan layak untuk diterapkan pada proses pembelajaran PAI di SD.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

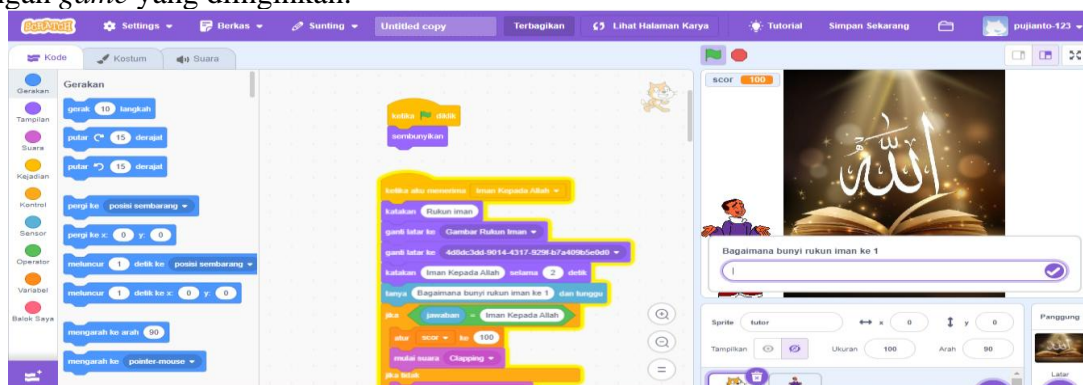
Hasil penelitian ini memperlihatkan bahwa merancang permainan simpel dengan memanfaatkan *Game scratch* sebagai media pembelajaran Pendidikan Agama Islam untuk anak SD Kelas V dapat meningkatkan pemahaman rukun Iman dan melibatkan anak dalam proses pembelajaran. Hal tersebut dapat memberikan manfaat yang signifikan terhadap siswa pada saat proses pembelajaran. Dengan mengimplementasikan desain *game* menggunakan pemrograman

Scratch, dihasilkan beberapa rancangan *game* sederhana yang menggabungkan konsep dasar pemrograman, seperti penggunaan variabel, pengulangan, dan percabangan. Contoh permainan ini menggambarkan kesederhanaan dan fleksibilitas pemrograman *Scratch* dalam menciptakan program yang interaktif dan menarik untuk anak-anak. Anak-anak dapat mengendalikan gerakan karakter, suara, dan efek animasi, memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan memotivasi mereka untuk terus belajar.



Gambar 1. Rancangan *Game* Rukun Iman

Pada gambar 1 di atas adalah perancangan *game* berupa gambaran rukun iman. Obyek manusia atau disebut *Sprite* dan latar belakang bisa diubah dengan sangat mudah mengikuti rancangan *game* yang diinginkan.



Gambar 2. Pertanyaan Tentang Rukun Iman

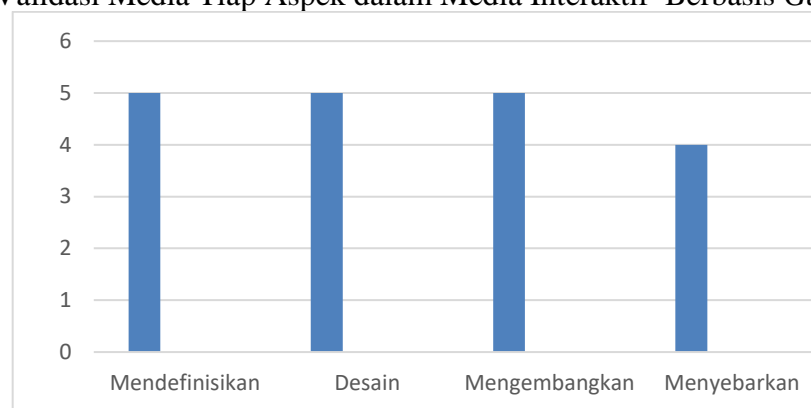
Pada gambar 2 di atas adalah perancangan *game* berupa pertanyaan tentang bunyi rukun iman yang ke-1. Jika berhasil menjawab pertanyaan sesuai kata kunci maka akan menerima tepuk tangan dan jika salah maka akan menerima musik “tueng tueng”. Obyek gambar orang dan tulisan Allah atau yang bisa disebut *Sprite* bisa diubah dengan sangat mudah mengikuti rancangan *game* yang diinginkan begitu pula dengan latar belakangnya. Latar belakang juga bisa dirubah sesuai dengan keinginan perancang game tersebut.

Dari penelitian yang dilakukan, hasil yang ditunjukkan berupa skor penilaian terhadap media interaktif berbasis *Game scratch* yang terdiri dari 4 aspek. Aspek yang dimaksud dalam penelitian ini adalah aspek mendefinisikan, aspek desain, aspek mengembangkan (*develop*) dan aspek menyebarkan (*disseminate*). Dari keempat aspek tersebut, diperoleh rata-rata skor akhir penilaian validasi sebesar 4,75 atau jika dikonversi ke persentase akan bernilai sebesar 95% dengan kategori sangat baik.

Tabel 6. Rata-rata Skor Validasi Media Tiap Aspek dalam Media Interaktif Berbasis *Game Scartch*

Aspek Penilaian	Skor rata-rata tiap aspek	Kategori Validasi
Mendefinisikan	5	Sangat Baik
Desain	5	Sangat Baik
Mengembangkan	5	Sangat Baik
Menyebarkan	4	Baik
Rata-rata Skor	4,75	Sangat Baik
Persentase	95%	

Grafik 1. Validasi Media Tiap Aspek dalam Media Interaktif Berbasis *Game Scartch*



Tabel 5. Hasil Penilaian Uji kepraktisan nilai siswa

No	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Kesesuaian materi rukun iman dengan Kompetensi Dasar	5
2.	Kesesuaian materi Rukun iman dengan tujuan pembelajaran	5
3.	Kesesuaian level kuis dengan kemampuan kognitif siswa kelas II	5
4.	Kejelasan penyampaian materi	5
5.	Terdapat materi rukun iman	5
6.	Kejelasan petunjuk pengerjaan kuis	5
7.	Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar	5
8.	Isi permainan dapat membuat siswa memahami materi	4
9.	Kesesuaian kuis dengan materi	5
10.	Kemudahan memahami soal kuis yang disediakan	4
	Jumlah	48
	Persentase	96 %
	Keterangan	praktis

Hasil uji kepraktisan nilai siswa diperoleh nilai 96 %. Hal ini membuktikan bahwa media *game scratch* praktis digunakan.

Tabel.7 Hasil *Pretest*

No	Nilai	Jumlah anak
1.	50	6
2.	60	14
3.	70	4
4.	80	4
Jumlah total		28
Rata rata		61,78

Tabel.8 Hasil *Posttest*

No	Nilai	Jumlah anak
1.	60	1
2.	70	2
3.	80	10
4.	90	15
Jumlah total		28
Rata rata		83,92

Pada uji efektifitas, rata-rata siswa pada saat *posttest* meningkat. Rerata hasil belajar siswa pada saat dilakukan *pretest* adalah 61,78. Setelah menggunakan media *game scratch*, rerata hasil belajar siswa pada *posttest* meningkat menjadi 83,92.

Pembahasan

Dari keempat aspek tersebut, diperoleh rata-rata skor akhir dari penilaian validasi sebesar 4,75 atau 95% dengan kategori sangat baik. Selain itu untuk uji kepraktisan yang dilakukan juga memperoleh nilai sebesar 96%. Hal ini membuktikan bahwa pengembangan media belajar interaktif berbasis *game scratch* sangat efektif digunakan dalam pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SDIT Izzatul Islam Getasan pada anak kelas V.

Dalam penelitian ini juga ada sedikit perbedaan dalam mengembangkan media pembelajaran dengan penelitian sebelumnya, pada penelitian (Arifah, 2022) yang terbit di jurnal kiprah pendidikan yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar” media ini masih tergantung pada software komputer, sedangkan media *game scratch* bisa menggunakan hp dalam pembuatannya.

Dalam penelitian (Wardani, 2022) yang berjudul “Pengembangan Media *Game Scratch* Pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan Pada Hewan” juga dibahas masalah aplikasi *scratch* yang digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran. Prosesnya hampir sama dengan *Game Scratch* yang peneliti gunakan perbedaan nya Cuma pada cangkupan materi yang dibahas.

Sebelumnya penulis melihat kesulitan untuk mendesiminasikan aplikasinya ke orang lain karena banyaknya *spriter* (obyek yang berupa gambar maupun tulisan) yang berbahasa inggris yang susah dipahami orang lain. Sedangkan pada aplikasi yang penulis buat ini, *spriter* yang tersedia sudah menggunakan Bahasa Indonesia sehingga memudahkan orang lain untuk menirunya.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, maka terjawablah hipotesa penulis diawal yang menyatakan bahwa Salah satu penyebab rendahnya rata rata nilai Pelajaran Pendidikan Agama islam kelas dua di SDIT Izzatul Islam Getasan adalah kurangnya pembelajaran yang interaktif dan media pembelajaran yang menarik.karena setelah menggunakan pembelajaran interaktif berbasis *game scratch*, rata-rata belajar siswa meningkat dari 61,78 menjadi 83,92. Ini membuktikan bahwa pembelajaran yang interaktif dan media yang menarik dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terkait dengan pengembangan media pembelajaran interaktif *game scratch* pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam, dapat disimpulkan bahwa: 1) Penggunaan *Game Scratch* sebagai media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang menarik dan juga bermanfaat dalam memahami materi Rukun Iman. 2) Media pembelajaran yang dikembangkan valid dan layak digunakan sebagai pembelajaran di dalam kelas dengan nilai validitas sebesar 4,75 atau jika dikonversi ke persentase sama dengan 95% (kategori sangat baik). 3) Pengembangan media pembelajaran *Game Scratch* ini juga sangat efektif dan praktis digunakan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari hasil uji efektifitas yang dilakukan yaitu sebesar 96 %. Selain itu, pada uji efektifitas juga ditunjukkan rata-rata siswa hasil belajar siswa meningkat dari 61,78 menjadi 83,92.

Media *game Scratch* yang berisi materi rukun iman dirancang dengan kuis dan animasi yang menarik, memiliki keunggulan dalam kemudahan penggunaannya. Media ini diharapkan dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran PAI, serta membantu guru dalam menyampaikan materi dengan cara yang menyenangkan. Selain itu, media ini juga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penulis berharap media ini kedepannya dikembangkan ketahap yang lebih mudah dipahami oleh semua guru agar guru yang sudah berusia lanjut dapat dengan mudah menggunakannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, N. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar. *Kiprah Pendidikan*, 33-42.
- Jazuli, M. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Android Sebagai Media Interaktif. *Jurnal Lensa (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7 (2), 47-65. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.22>
- Maghfiroh, S. (2021). Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini di Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), 1560-1566.
- Masriani. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Dalam Pembelajaran Tematik Dengan Menggunakan Metode Mind Mapping di Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 5 (5), 3513-3519, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1357>.
- Mulia, A. (2018). Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 545-555, <https://doi.org/10.31004/jptam.v2i4.7>.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suryono. (2011). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Konsep Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Wardani, P.M.A., Permana, P.A., & Wenda, D.D.N. (2022). Pengembangan Media *Game Scratch* pada Pembelajaran IPA Kelas V Materi Alat Pernapasan pada Hewan. *Edusaintek: Jurnal Pendidikan Sains dan Teknologi*, 9(1), 40-49. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.375>