

UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI
Tebuireng Jombang

PROSIDING SAINTEKNOPAK KE - V

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI TEBUIRENG JOMBANG TAHUN 2021

"RISET & PKM DALAM BUNGKAI KURIKULUM MBKM
DI MASA PANDEMI COVID-19"



Penerbit:
LPPM UNHASY TEBUIRENG JOMBANG
Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng, Diwek, Jombang, Jawa Timur
Gedung B UNHASY Lt.1, Telp: (0321) 861719
E-mail: lppm.unhasy@gmail.com/ lppm@unhasy.ac.id
<http://www.lppm.unhasy.ac.id>

ISBN 978-623-7872-78-8



9 786237 872788



LPPM UNHASY
TEBUIRENG JOMBANG
2021



PROSIDING SAINTEKNOPAK KE - V

SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI TEBUIRENG JOMBANG TAHUN 2021

"RISET & PKM DALAM BUNGKAI KURIKULUM MBKM
DI MASA PANDEMI COVID-19"

UNIVERSITAS HASYIM ASY'ARI
Tebuireng Jombang

Home / Contact

Kantor LPPM UNHAS
Jl. Irian Jaya No. 55 Tebuireng, Diwek, Jombang, Jawa Timur 61471
lppm.unhasy@gmail.com / lppm@unhasy.ac.id

Principal Contact

WAWAN ROFIQI
S. Kom

Phone
0321-861719

lppm.unhasy@gmail.com

Support Contact

WAWAN ROFIQI
lppm.unhasy@gmail.com

Language

English
Bahasa Indonesia

Information

For Readers
For Authors
For Librarians

Platform &
workflow by
OJS / PKP

Home / About the Journal

Prosiding ini berisi kumpulan makalah hasil penelitian dan pengabdian yang ber-ISBN dan telah dipresentasikan serta didiskusikan dalam Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat yang diadakan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Hayim Asy'ari.

Language

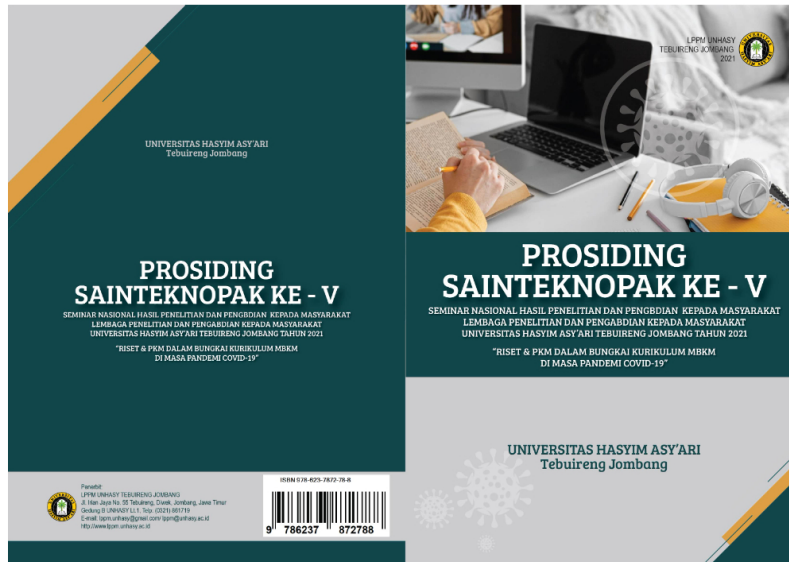
English
Bahasa Indonesia

Information

For Readers
For Authors
For Librarians

Platform &
workflow by
OJS / PKP

Home / Archives / Vol 5 No 1 (2021): PROSIDING & CALL FOR PAPER HASIL PENELITIAN DAN PENGABDIAN



SEMINAR NASIONAL DAN CALL FOR PAPER (SAINSTEKNOPAK KE-5)

"Riset dan PKM dalam Bingkai Kurikulum MBKM di Masa Pandemi Covid-19"

Narasumber :

1. Prof. Dr. H. Haris Supratno
2. Prof. Dr. Abdul Muhid, M.Si

Published: 2021-10-06

Articles

PELATIHAN MEMBATIK JUMPUTAN UNTUK ASESORIS INTERIOR BAGI GURU TK Roudlotul Hikmah Jombang

Ratih Asmarani, Hawwin Fitra, M. Nuruddin, Desty Dwi, M. Bambang Edi Siswanto

**ADEGAN CINDERELLA COMPLEX DALAM SINETRON IKATAN CINTA SEBAGAI DAYA PIKAT PENONTON**

Rob'ah Machtumah Malayati, Sayidah Afyatul Masruroh

**ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS INKUIRI UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS**

Andri Wahyu Wijayadi, Lina Arifah Fitriyah, Oktaffi Arinna Manasikana

**ANALISIS PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA PEMBELAJARAN SEBELUM DAN MASA PANDEMI COVID 19**

Andri Wahyu Wijayadi, Lina Arifah Fitriyah, Nur Hayati

**SYNCHRONOUS AND ASYNCHRONOUS LEARNING IN ONLINE EFL CLASSROOMS**

Mukminatuz Zuhriyah

**ANALISIS KUALITAS BUTIR SOAL TOAFL UNHAS Y TEBUIRENG**

Lailatul Qomariyah, Isniyatun Niswah, Mz

**PROBLEMS IN ONLINE LEARNING: A LECTURER'S PERSPECTIVE**

Sakhi Herwiana, Elisa Nurul Laili

**DAKWAH ERA SOCIETY 5.0 (ANALISIS MODEL DAKWAH UET HANAN ATTAKI, GIS METAF DAN GIS BAHU BADA**

Language

English
Bahasa Indonesia

Information

For Readers
For Authors
For Librarians

PELAYANAN ERA SOCIETY 5.0 (ANALISIS MODEL BAYAR SESUAI BAHAN AJAR, SUS MELIHAT DAN SUS BATA PASIR MEDIA SOSIAL YOUTUBE)

Sayidah Afyatul Masruroh, Robi'ah Machtumah Malayati



Pendampingan persiapan mengikuti seleksi studi ke timur tengah terhadap peserta didik MASS Tebuireng

Dr. Fathur Rohman, M.Pd.I, M. Arif Setyabudi, M.Pd.I



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI FINANCIAL SATISFACTION DENGAN FINANCIAL LITERACY SEBAGAI PEMODERASI

Rachma Agustina, Choirun Nisful Laili, Dwi Ari Pertiwi



PELATIHAN AAS UNTUK PENINGKATAN KETRAMPILAN SISWA SMK KADIRI KRAS

Rachma Agustina, Dwi Ari Pertiwi, Meta Ardiana



PENERAPAN ECOPRENEURSHIP UNTUK MENUMBUHKAN MINAT BERWIRSAUSAHA MAHASISWA PENDIDIKAN IPA UNHASY

Noer Afidah, Lina Arifah Fitriyah, Oktaffi Arinna Manasikana



PROBLEMATIKA KETERAMPILAN MENYIMAK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA SECARA DARING

Yulianah Prihatin, Raras Hafidha Sari



RANCANG BANGUN CRUCIBLE FURNACE DENGAN REFRAKTORI BERBAHAN DASAR PASIR SILIKA

Mohammad Munib Rosadi, Basuki, Fajar Satriya Hadi



SIKAP DISIPLIN, TANGGUNG JAWAB DAN PERILAKU BELAJAR ANAK SELAMA MASA PANDEMI

Asriana Kibtiyah, Nur 'Azah, Ali Maksun, Nuro Wardatul Millah, Nailaltul Waafiqoh, Yuni Rizka Amalia



PENGENALAN MEKANISME TRANSAKSI SAHAM UNTUK PENINGKATAN PEMAHAMAN INVESTASI SISWA MAN 1 JOMBANG

Choirun Nisful Laili, Lik Anah, Mahfudiyanto, Winaika Irawati, Lilis Sugi Rahayu Ningsih



BATIK TULIS SEBAGAI VALUE CO-CREATION DESA WISATA

Fatma Ayu, Andhika Mayasari, Sumarsono



IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN BATIK JUMPUTAN PADA MATA KULIAH PENDIDIKAN SENI RUPA MAHASISWA PGSD

Ratih Asmarani, Hawwin Fitra, Muhammad Nuruddin



Rancang Bangun E-Learning Lembaga Kursus dan Keterampilan (LKP) Studi Kasus LKP Istikom

Hadi Sucipto, Mahrus Ali, Ahmad Haru Mujianto



PELATIHAN PEMBUATAN PUPUK ORGANIK CAIR DARI LIMBAH BAWANG MERAH

Nur Hayati, Nindha Ayu Berlianti, Noer Afidah, Lina Arifah Fitriyah



PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK PADA MATAKULIAH METODOLOGI PENELITIAN

Lina Arifah Fitriyah, Nur Hayati, Nindha Ayu Berlianti



UPAYA PENINGKATAN PUBLIKASI MAHASISWA DI JURNAL MELALUI PELATIHAN PENULISAN ARTIKEL ILMIAH

Yulianah Prihatin, Arisni Kholifatu Amalia, S., Resdianto Permata Raharjo



ANALISIS KEKUATAN U-DITCH PRACETAK UNTUK MENINGKATKAN DAYA SAING PRODUK LOKAL

Titin Sundari, Fatma Ayu Nuning Farida Afiatna



EVALUASI NILAI SEBELUM DAN SESUDAH PELATIHAN: APAKAH BISA MENANDAKAN KEBERHASILAN?

Sumarsono, Nur Muflihah, Minto, Sulung Rahmawan W.G



TINGKAT STRES AKADEMIK SISWA KELAS VI PADA PEMBELAJARAN TATAP MUKA (PTM) TERBATAS

Ariga Bahrodin, Evita Widiyati



PPM BAHAN TAMBAHAN MAKANAN DI DESA SEPANYUL KECAMATAN GUDO JOMBANG

Lina Arifah Fitriyah, Noer Afidah, Nur Hayati, Nindha Ayu Berlianti, Oktaffi Arinna Manasikana



DAYA SAING UMKM PERTANIAN-PENGOLAHAN-PERDAGANGAN BERDASARKAN LOGISTICAL-CROSSFUNCTIONAL DRIVERS

Sumarsono, Andhika Mayasari, Fatma Ayu N.F.A



PROSES BERPIKIR MATEMATIS MAHASISWA DALAM MENYELESAIKAN MASALAH PEMBUKTIAN

Siti Faizah, Novia Dwi Rahmawati



PEMBELAJARAN AL-QUR'AN BAGI ORANG DEWASA DI RUMAH BELAJAR AL-QUR'AN AT-TAQWA DESA BULUREJO DIWEK JOMBANG (Pendekatan Andragogi)

Khoirul Umam, Sholihul Anshori



PENGENALAN DAN PELATIHAN PEMAHAMAN MATERI TES POTENSI SKOLASTIK BAGI SISWA MADRASAH ALIYAH

Indana Lazulfa, Anita Andriani



NILAI MANUSIA SEBAGAI MAKHLUK HIDUP DALAM MITE DEWI KILISUCI SEBAGAI MEDIA PENDIDIKAN MORAL MASYARAKAT

Resdianto Permata Raharjo, Arisni Kholifatu A.S



Pengembangan Sekolah Karakter Anak Teladan Mandiri (SKA_TM) Pada Masa Pandemi Covid- 19 di SDN Bareng II Jombang

Edi Siswanto Bambang, Arinna Manasikana Oktaffi



PENGENALAN INTERNET OF THINGS (IOT) DI SMK DWIJA BHAKTI 1 JOMBANG UNTUK MENUNJANG KOMPETENSI DI ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Humaidillah Kurniadi Wardana, Nanndo Yannuansa, Imamatul Ummah



PENGUKURAN KECEPATAN ALIRAN DAN DEBIT AIR UNTUK MENGERAKKAN TURBIN AIR MENGGUNAKAN SENSOR FLOW METER BERBASIS NODEMCU ESP 32 DAN IOT

Humaidillah Kurniadi Wardana, Nanndo Yannuansa, Imamatul Ummah



Pelatihan Budidaya Lebah Trigona Bagi Pemuda Desa Wonosalam Kecamatan Wonosalam

Nanndo Yannuansa, Akmam Mutrofin, Agung Samudra, Imamatul Ummah



PENDIDIKAN PSIKOLOGI BAGI ORANG TUA UNTUK MENANGANI ANAK YANG KECANDUAN GADGET PADA ERA REVOLUSI INDUSTRI 4.0

Indah Mei Diastuti, Noer Afidah, Muhammad Nuruddin, Siti Faizah, Ria Kamilah Agustina



EFEKTIFITAS BUKU AJAR METODOLOGI PENELITIAN SEBAGAI PENUNJANG MATA KULIAH METODOLOGI PENELITIAN DI PGSD FIP UNHASY

Muhammad Nuruddin, Ratih Asmarani, Hawwin Fitra Raharja



KELAS KLINIK BERBASIS MULTIPLE INTELEGENCES SEBAGAI SOLUSI PEMILIHAN JURUSAN KULIAH DAN KARIR

Oktaffi Arinna Manasikana, Andhika Mayasari, Ita Rahmania Kusumawati, M. Bambang Edi Siswanto, Lina Arifah Fitriyah, Noer Afidah



EFEKTIFITAS PROJECT LEARNING TERHADAP KEAKTIFAN MAHASISWA PADA PEMBELAJARAN DARING

Oktaffi Arinna Manasikana, Noer Afidah, Ita Rahmania Kusumawati, M. Bambang Edi Siswanto, Andri Wahyu Wijayadi, Nindha Ayu Berlianti



UJI KENDALI PROGRAM AUTOMATIC HANDSANITIZER BERBASIS ARDUINO

Jati Widyo Leksono, Nailul Izzati, Nanndo Yannuansa



FAKTOR YANG MEMPENGARUHI IMPULSE BUYING PADA KONSUMEN DHTY HIJAB JOMBANG

Winaika Irawati, Rohmad Prio Santoso, Deasy Ervina



MANAJEMEN MUTU PEMBELAJARAN DARING BERBASIS MADRASAH EMPATI

Nur 'Azah, Khoirul Umam, Ali Mahsun



PENGUATAN MANAJEMEN MUTU RENGGINANG KETAN PUTIH PELESTARIAN BUDAYA MAKANAN KHAS DAERAH

Nur 'Azah, Lukman Hakim, Asriana Kibtiyah



PEMBELAJARAN BERORIENTASI HOTS SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN ABAD 21

Novia Dwi Rahmawati, Iesyah Rodliyah, Sari saraswati



PENGARUH MODEL BLENDED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF PADA MATA KULIAH MATEMATIKA DISKRIT

Novia Dwi Rahmawati, Iesyah Rodliyah, Sari saraswati



SISTEM INVENTORY MANAJEMEN DENGAN METODE SAFETY STOCK

Chamdan Mashuri, Ginanjar Setyo Permadi, Ahmad Heru Mujianto



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PADA PELAJARAN MUATAN LOKAL KEAGAMAAN ISLAM

Chamdan Mashuri, Ahmad Heru Mujianto, Ginanjar Setyo Permadi



PERLAKUAN AKUNTANSI BIAYA LINGKUNGAN

Meta Ardiana, Deasy Ervina



ANALISA KESALAHAN DALAM MENULIS KARYA ILMIAH

Sayid Ma'rifatulloh, Sakhi Herwiana, Mukminatus Zuhriyah, Maskhurin Fajarina



Analisis Perbandingan berdasarkan persepsi Online User dan Online Shopper Pada E-Commerce di Indonesia

Ginanjar Setyo Permadi, Chamdan Mashuri, Ahmad Heru Mujianto, Tanhella Zein Vitadiar



Istighotsah Virtual di Pesantren Darul Qawa'id Jombang Sebagai Media Kegiatan di Tengah Pandemi COVID-19 : Kajian Living Al-Qur'an dan Hadis

Ahmad Fakhruddin Fajrul Islam, Isniyatun Niswah, Mz



RANCANGAN SISTEM INFORMASI KINERJA KEUANGAN BERBASIS OBJECT ORIENTED ANALYSIS AND DESIGN (OOAD)

Mahrus Ali, Hadi Sucipto



PEMBELAJARAN MAHARAH KITABAH DI KELAS 5 MI GHOZALIYAH SUMBERMULYO JOGOROTO JOMBANG

Abdul Qodir, Lailatul Qomariyah



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS GAME PADA PELAJARAN MUATAN LOKAL KEAGAMAAN ISLAM

Chamdan Mashuri¹, Ahmad Heru Mujianto², Ginanjar Setyo Permadi³

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Hasyim Asy'ari

²Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Hasyim Asy'ari

³Manajemen Informatika, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Hasyim Asy'ari

E-mail : chamdanmashuri@unhasy.ac.id¹

Abstrak

Pendidikan Agama Islam merupakan pelajaran yang wajib diberikan di dunia Pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi khususnya bagi sekolah berbasis islam. Pendidikan Agama Islam menjadi mata pelajaran yang harus ditanamkan sejak dibangku pendidikan Sekolah Dasar (SD). Permasalahan yang sedang muncul akhir-akhir ini bahwa pelajaran Pendidikan Agama Islam kurang diminati dan menjadi pelajaran yang kurang menarik bagi siswa siswi di sekolah dasar, disisi lain media dan alat peraga pembelajaran terhadap pelajaran Pendidikan Agama Islam disekolah-sekolah dasar masih minim dan tergolong primitif. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi diperangkat mobile/handphone menjadi pengaruh yang kurang baik bagi anak-anak yang masih duduk dibangku pendidikan sekolah dasar. Tujuan pengabdian ini adalah Rancang Bangun Aplikasi Media Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Game Android sebagai media pembelajaran mata pelajaran di Sekolah Dasar agar lebih menarik, dan membantu mempermudah siswa-siswi dalam memahami pembelajaran Pendidikan Agama Islam dengan baik. Harapannya dapat menjadikan suasana Pendidikan yang menarik, menyenangkan, nyaman dan dapat meningkatkan nilai peserta didik pada mata pelajaran tersebut. Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat didapatkan rata-rata para guru dan siswa dapat dengan mudah menjalankan game ini dan mampu memberikan semangat dalam belajar matapelajaran agama islam dengan lebih menyenangkan.

Kata kunci: Agama Islam, Android, Teknologi, Pengabdian

1. PENDAHULUAN

1.1 Analisis Situasi

Teknologi informasi berkembang sangat pesat sehingga memberikan pengaruh yang besar terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Sama halnya dengan informasi, dari waktu ke waktu akan mengalami peningkatan kebutuhan informasi. Untuk itu, pendidikan saat ini harus memiliki strategi dalam memudahkan kegiatan pembelajaran, yaitu dengan memiliki media pembelajaran berbasis teknologi yang diterapkan pada mobile platform untuk pembelajaran, terutama untuk sekolah tingkat dasar, karena pembentukan karakter dan kemampuan anak dimulai sejak dini sehingga sebisa mungkin pengenalan tentang inovasi pembelajaran sudah diterapkan sejak dini untuk semakin memberikan motivasi dan minat belajar anak.

Pelajaran muatan lokal keagamaan islam merupakan pelajaran yang wajib diberikan pada dunia Pendidikan mulai dari pendidikan dasar hingga pendidikan tinggi. Pelajaran muatan lokal keagamaan islam menjadi mata pelajaran yang harus ditanamkan sejak di bangku Pendidikan Sekolah Dasar. Permasalahan yang sedang muncul akhir-akhir ini bahwa pendidikan agama islam Kurang diminati dan menjadi pelajaran yang kurang menarik bagi siswa siswi di sekolah dasar, disisi lain media dan alat peraga pembelajaran terhadap pendidikan agama islam disekolah-sekolah dasar masih minim dan tergolong primitif. Hal ini disebabkan perkembangan teknologi di perangkat mobile/handphone menjadi pengaruh yang kurang baik bagi anak-anak yang masih duduk dibangku pendidikan sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, diperlukan sebuah aplikasi media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan daya tarik siswa serta agar pembelajaran lebih interaktif dan aplikatif serta

penyampaian isi materi dapat optimal. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah pemanfaatan media pembelajaran dalam bentuk permainan (game) yang dijalankan pada aplikasi mobile platform. Menurut informasi Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mencatat salah satu bentuk hiburan yang banyak dipilih masyarakat di masa pandemi Covid-19 adalah bermain game online sebesar 16,5 persen. Sementara musik online 15,3 persen. Bahkan, berdasarkan data yang didapatkan dari Newzoo Global Games Market Report 2020 jumlah pendapatan dari mobile gaming secara global pada 2020 bertambah sebesar 13 persen dan untuk pemain game online sendiri melebihi 3 miliar pemain hingga 2023 (Dahwilani, 2020), sehingga dengan adanya informasi tersebut pemilihan game sebagai media pembelajaran anak dirasa sangat efektif dan mampu membuat anak bermain sambil belajar.

Program pengabdian ini, tim melakukan pengembangan media pembelajaran muatan lokal keagamaan islam Berbasis game android untuk mengoptimalkan kegiatan belajar mengajar. Aplikasi tersebut akan membantu peserta didik dan guru untuk belajar materi Pendidikan Agama Islam melalui permainan/game pada aplikasi tersebut. Selain itu memberikan materi sesuai kurikulum yang diterapkan di Sekolah dasar (SD). Pengabdian ini sangat dibutuhkan untuk membantu permasalahan Sekolah Dasar (SD) terkait media pembelajaran untuk mata pelajaran muatan lokal keagamaan islam sehingga membutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran muatan lokal keagamaan islam Berbasis Game Android pada mobile platform yang mampu memeberikan daya tarik dan teknologi pembelajaran terhadap peserta didik di Sekolah Dasar (SD). Software yang rancang dan dikembangkan dengan menggunakan mobile platform yang mampu berjalan baik pada gadget atau smartphone sehingga sangat membantu dan memudahkan guru dan siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan dan analisis situasi sebelumnya, program pengabdian ini dipandang sangat perlu dilaksanakan mengingat banyaknya manfaat yang akan didapatkan dari hasil pelaksanaan program pengabdian ini, terutama memberikan pengaruh yang positif dari penggunaan smarthphone bagi para siswa dan pelaksanaan pengabdian ini akan dilaksanakan pada SDN Mojokrapak 2 Tembelang Jombang.

1.2 Permasalahan Mitra

Berdasarkan analisis permasalahan dan situasi sebelumnya, maka permasalahan-permasalahan yang dihadapi SDN Mojokrapak 2 Tembelang adalah :

- a) Bagaimana memberikan pemahaman kepada para guru untuk memanfaatkan teknologi dalam membantu proses belajar mengajar ?
- b) Bagaimana memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para guru dan siswa dalam menggunakan game dalam proses pembelajaran muatan lokal keagamaan islam ?
- c) Bagaimana meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa khususnya dalam pelajaran muatan lokal keagamaan islam dengan memanfaatkan teknologi ?
- d) Bagaimana meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam pelajaran muatan lokal keagamaan islam ?

1.3 Tujuan Kegiatan

Adapun tujuan dalam kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini adalah sebagai berikut :

- a) Memberikan pemahaman kepada para guru untuk memanfaatkan teknologi dalam membantu proses belajar mengajar.
- b) Memberikan pelatihan dan pendampingan kepada para guru dan siswa dalam menggunakan game dalam proses pembelajaran muatan lokal keagamaan islam.
- c) Meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa khususnya dalam pelajaran muatan lokal keagamaan islam dengan memanfaatkan teknologi.
- d) Meningkatkan nilai hasil belajar siswa dalam pelajaran muatan lokal keagamaan islam.

1.4 Solusi Permasalahan Mitra

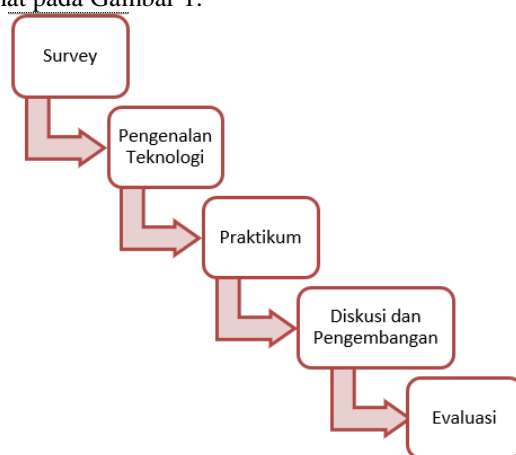
Berdasarkan uraian permasalahan pada analisis situasi sebelumnya, maka kegiatan pengabdian ini akan membantu mitra dalam menyelesaikan permasalahan yang dihadapinya, adapun solusi tersebut adalah :

- a) Memberikan pemahaman kepada para guru dan siswa terhadap pentingnya penggunaan dan pemanfaatan teknologi dalam membantu proses belajar mengajar, terutama dalam hal meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa.

- b) Memberikan pelatihan dan pendampingan dalam menjalankan aplikasi media pembelajaran berbasis game android untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pelajaran muatan lokal keagamaan.
- c) Memberikan pemahaman dan pelatihan dampak positif penggunaan teknologi dalam membantu proses pembelajaran.

2. METODE PELAKSANAAN DAN EVALUASI

Metode yang digunakan dalam melaksanakan pengabdian ini adalah dengan pendekatan secara langsung dengan para guru dan siswa di SDN Mojokrapak 2 Tembelang, adapun tahapan-tahapan yang dilakukan dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tahapan Pelaksanaan Pengabdian

Berikut ini penjelasan untuk tiap tahapan :

1) **Survey**

Tahapan pertama adalah melaksanakan survey ke lokasi SDN Mojokrapak 2 Tembelang untuk melihat dan observasi secara langsung proses belajar mengajar yang dijalankan selama ini disana dan melakukan wawancara dengan para siswa, guru dan kepala sekolah. Hasil dari survey dan wawancara berupa pengumpulan data yang akan berguna untuk menindaklanjuti proses selanjutnya.

Pelaksanaan survey dilakukan pada senin 9 agustus 2021, dengan menemui perwakilan kepala sekolah SDN Mojokrapak 2 Tembelang.

2) **Pengenalan Teknologi**

Tahapan kedua adalah memberikan pelatihan dengan materi pemahaman tentang pentingnya teknologi dalam kegiatan belajar mengajar. Metode yang digunakan adalah dengan cara presentasi langsung. Pada tahapan ini peserta akan diberikan motivasi dan dorongan supaya mau menerapkan teknologi dalam proses belajar mengajar, khususnya dalam penggunaan game edukasi untuk pelajaran muatan lokal keagamaan.

3) **Praktikum**

Setelah mengetahui pentingnya teknologi dalam kegiatan belajar mengajar, selanjutnya adalah melaksanakan praktikum yang dilakukan dengan cara presentasi dan pendampingan langsung. Adapun praktikum yang dilakukan meliputi, pengenalan media pembelajaran berupa game android, dan penjelasan pengaturan serta fitur-fitur pada game.

4) **Diskusi dan Pengembangan**

Pada tahap ini dilakukan kegiatan diskusi dengan peserta terkait materi yang disampaikan dan permasalahan-permasalahan yang sering dihadapi selama melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Selain itu juga berdiskusi tentang rencana pengembangan kedepan terhadap pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar

5) **Evaluasi**

Tahap terakhir adalah evaluasi, yaitu untuk mengetahui sejauh mana pemahaman peserta terhadap materi maupun pelatihan yang sudah didapatkan. Indikator keberhasilan dalam program pengabdian ini adalah jika 80% peserta mampu menjalankan game dengan lancar dan memahami setiap fitur nya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pembuatan Game

Berikut ini hasil pembuatan game untuk membantu pembelajaran siswa dalam mata pelajaran agama islam. Adapun tampilan game yang akan dibuat sebagai berikut :

- a) Halaman awal (home). Halaman ini muncul ketika pertama kali game dibuka, tampilannya seperti yang terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Halaman Awal

- b) Halaman Identitas Pengguna. Setelah menekan tombol Play, maka pemain diminta untuk memasukkan identitasnya (nama), seperti yang terlihat pada Gambar 3.



Gambar 3. Halaman Identitas Pengguna

- c) Halaman Level. Setelah memasukkan identitas, pemain akan memainkan level sesuai dengan tingkatan, berikut tampilan level game pada Gambar 4.



Gambar 4. Level Game

- d) Halaman Permainan. Halaman ini merupakan tempat pemain mencari bintang dan menjawab pertanyaan yang akan muncul, terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Halaman Permainan

- e) Halaman Pertanyaan. Tampilan ini akan muncul ketika pemain berhasil mengambil bintang. Tampilan pertanyaan seperti yang terlihat pada Gambar 6.



Gambar 6. Halaman Pertanyaan

- f) Halaman Notifikasi Benar. Tampilan ini muncul ketika pemain berhasil menjawab

pertanyaan dengan benar dan poin akan bertambah, tampilannya seperti pada Gambar 7.



Gambar 7. Halaman Benar

g) Halaman Notifikasi Salah. Tampilan ini muncul ketika pemain salah dalam menjawab pertanyaan dan poin tidak akan bertambah, tampilannya seperti pada Gambar 8.




Gambar 8. Halaman Salah

3.2 Pembahasan Pengujian Game dan Implementasi Pengabdian

Pengujian sistem menggunakan 2 metode, yaitu blackbox testing dan pengujian kepuasan pengguna terhadap penggunaan game.

a) Pengujian pertama blackbox testing yaitu menguji game dari sisi fungsionalitasnya, dan didapatkan hasil bahwa game dapat berjalan dengan baik. Berikut detail hasil pengujian blackbox testing yang terlihat pada tabel 2. Berikut ini tabel pengujian fungsionalitas game, yang ditunjukkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Pengujian Black Box

| No | Kasus Uji | Realisasi yang diharapkan | Hasil Pengujian | Kesimpulan |
|----|-------------------------|--------------------------------------|--|-----------------------------|
| 1 | Masuk halaman awal game | Game terbuka dan muncul halaman awal | Tampil halaman awal game  | [x] Diterima [] Ditolak |

| | | | | |
|---|--|--|--|-----------------------------|
| 2 | Memilih level permainan | Menu level dan dapat dipilih pengguna | Tampil halaman level dan dapat diakses pengguna  | [x] Diterima [] Ditolak |
| 3 | Menekan tombol play | Tampil halaman permainan dan permainan dapat dimulai | Tampil halaman permainan dan permainan dapat dimulai  | [x] Diterima [] Ditolak |
| 4 | Avatar mengambil bintang dan tampil pertanyaan | Tampil pertanyaan dan pengguna memilih jawaban yang benar | Tampil pertanyaan dan pengguna memilih jawaban yang benar  | [x] Diterima [] Ditolak |
| 5 | Pengguna menjawab dengan benar | Tampil notifikasi jawaban benar dan terdengar suara "pintar" | Tampil notifikasi jawaban benar dan terdengar suara "pintar"  | [x] Diterima [] Ditolak |

b) Pengujian kedua, menguji kepuasan pengguna terhadap penggunaan game. Metode pengujian kedua menggunakan kuesioner yang diberikan kepada para Guru dan Siswa SD, dengan jumlah siswa SD sebanyak 10 siswa dan jumlah guru sebanyak 14 guru. Merujuk pada pendapat Jacob Nielsen (2012) menjelaskan usability merupakan atribut kualitas yang mengukur seberapa mudah menggunakan interface. Usability testing dapat diukur dengan 5 kriteria, yaitu:

- 1) Learnability menunjukkan betapa mudahnya bagi pengguna untuk mempelajari dan menjalankan sistem untuk pertama kalinya.
- 2) Efisiensi mewakili kecepatan pengguna menggunakan sistem untuk menyelesaikan tugas.
- 3) Memorability yaitu waktu dimana pengguna harus menggunakan kembali sistem setelah lama tidak menggunakan sistem, bagi pengguna betapa mudahnya untuk mengingat dan menjalankan sistem dengan benar.
- 4) Errors menunjukkan berapa banyak kesalahan yang telah dilakukan pengguna, tingkat keparahan kesalahan dan betapa mudahnya bagi mereka untuk menyingkirkan kesalahan tersebut.
- 5) Satisfaction menunjukkan kepuasan pengguna dengan penggunaan sistem.

Berikut ini daftar pertanyaan yang dimasukkan dalam daftar kuesionernya, yang ditunjukkan pada tabel 2.

Tabel 2. Daftar Pertanyaan

| No | Kriteria | Nomor Butir Pertanyaan |
|------------------|--------------|---|
| 1 | Learnability | 1) Game mudah digunakan/dimainkan 2) Game mudah dipahami cara permainnya |
| 2 | Efisiensi | 3) Menu pada game dapat diakses dengan mudah 4) Game dapat dibuka dengan cepat |
| 3 | Memorability | 5) Menu dan tampilan game mudah diingat 6) Pengguna dapat dengan mudah mengingat cara masuk dan bermain game |
| 4 | Errors | 7) Game tidak pernah mengalami eror/kerusakan 8) Game tidak merespon saat dijalankan |
| 5 | Satisfaction | 9) Pengguna merasa nyaman dengan tampilan dan suara game 10) Game dapat membantu dalam pembelajaran bahasa indonesia |
| Total Pertanyaan | | 10 Butir Pertanyaan |

Untuk jawaban dari responden diukur dengan menggunakan skala likert yang memiliki rentang 0-3 yaitu Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor (0), Tidak Setuju (TS) dengan skor (1), Setuju (S) dengan skor (2), dan Sangat Setuju (SS) dengan skor (3). Total responden sebanyak 25 orang yang terdiri dari 10 siswa dan 14 guru SD.

Berikut ini rekap hasil jawaban dari responden yang ditunjukkan pada tabel 3.

Tabel 3. Rekap Jawaban Responden

| No | Kriteria | Butir Pertanyaan | SS | S | TS | STS |
|----|--------------|---------------------|----|----|----|-----|
| 1 | Learnability | Pertanyaan Nomor 1 | 20 | 5 | 0 | 0 |
| | | Pertanyaan Nomor 2 | 18 | 7 | 0 | 0 |
| 2 | Efisiensi | Pertanyaan Nomor 3 | 15 | 10 | 0 | 0 |
| | | Pertanyaan Nomor 4 | 21 | 4 | 0 | 0 |
| 3 | Memorability | Pertanyaan Nomor 5 | 20 | 5 | 0 | 0 |
| | | Pertanyaan Nomor 6 | 14 | 11 | 0 | 0 |
| 4 | Errors | Pertanyaan Nomor 7 | 25 | 0 | 0 | 0 |
| | | Pertanyaan Nomor 8 | 24 | 1 | 0 | 0 |
| 5 | Satisfaction | Pertanyaan Nomor 9 | 15 | 10 | 0 | 0 |
| | | Pertanyaan Nomor 10 | 19 | 6 | 0 | 0 |

Berdasarkan hasil rekap jawaban responden, rata-rata responden menjawab Setuju dan Sangat Setuju untuk setiap butir pertanyaan, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa game yang telah dimainkan oleh pengguna (responden) mampu memberikan kepuasan dan kenyamanan bagi para pengguna serta bermanfaat dalam hal pembelajaran bahasa indonesia.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Pembuatan game untuk mata pelajaran agama dinilai efektif dan bermanfaat dalam memberikan inovasi pembelajaran para siswa, khususnya untuk pelajaran agama islam, karena kebanyakan siswa memang menyukai permainan.
- 2) Berdasarkan hasil evaluasi implementasi game, didapatkan hasil bahwa game tersebut mampu memberikan kepuasan bagi penggunaanya dan tidak ada kesulitan dalam menjalankannya.

- 3) Perlunya pengenalan teknologi sejak dini kepada para siswa, karena dengan adanya teknologi mampu membantu dalam proses pembelajaran, namun tetap harus ada pengawasan dari orang tua dan guru, ketika para siswa menggunakan teknologi khususnya smartphone.

4.2 Saran

Pengabdian ini berfokus dalam pengembangan game untuk membantu para siswa mempelajari pelajaran agama islam, namun diharapkan tidak hanya untuk pelajaran agama islam saja, tetapi pada semua matapelajaran bisa dibuatkan inovasi pembelajaran seperti game ini, karena mayoritas siswa menyukai game pada smartphone.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Astuti, I. A. D., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan media pembelajaran fisika mobile learning berbasis Android. *Jurnal Penelitian & Pengembangan Pendidikan Fisika*, 3(1), 57-62.
- [2] Dahwilani. 2020. <https://www.inews.id/techno/internet/survei-165-persen-masyarakat-habiskan-waktu-main-game-online-selama-pandemi-covid-19>. (diakses pada 11 Juni 2020)
- [3] H. Kusniyati and N. S. P. Sitanggang, "Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android," *Jurnal Teknik Informatika*, vol. 9, pp. 9-18, 2016.
- [4] Jitjumlomg, et al. "Development of Game Application for Enhancement of Children's Cognitive Skills". *International Symposium on Communications and Information Technologies (ISCIT)*. Bangkok, Thailand. 2018.
- [5] Mandias, G. F. (2017). Analisis Pengaruh Pemanfaatan Smartphone Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Fakultas Ilmu Komputer Universitas Klabat. *Cogito Smart Journal*, 83-90.
- [6] Muhson, A. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 1-10
- [7] Vitianingsih, A. V. (2016). Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal INFORM*, 1-8.
- [8] Zakky. (2018, april 30). Pengertian Pendidikan Menurut Para Ahli dan Secara Umum. Retrieved from Zona Referensi Ilmu Pengetahuan Umum: <https://www.zonareferensi.com/pengertian-pendidikan/>