

## **BAB III**

### **METODE PENGEMBANGAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan. Penelitian dan pengembangan adalah suatu pendekatan penelitian yang dapat diterapkan untuk merancang sebuah produk dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Dalam penelitian ini, produk yang dibuat dan diuji kelayakannya adalah alat pembelajaran yang memanfaatkan perangkat lunak permainan Roblox pada topik Peningkatan Pemahaman Akhlak Terpuji.

#### **B. Prosedur Pengembangan**

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research and Development* (R&D), yaitu suatu metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut dalam konteks pembelajaran. Metode ini dipilih karena sejalan dengan tujuan penelitian yang tidak hanya menekankan pada pengujian teori, tetapi juga menciptakan produk inovatif dalam bentuk media pembelajaran interaktif berupa game berbasis Roblox. Pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) adalah cara yang tepat untuk menciptakan dan menguji hasil produk pendidikan agar dapat diterapkan secara luas di masyarakat<sup>42</sup>.

---

<sup>42</sup> Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta.

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah ADDIE, yang merupakan singkatan untuk Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Kerangka kerja ini diakui sebagai metode sistematis dalam menciptakan media pembelajaran, karena menyediakan urutan langkah yang jelas dan luwes. Model ADDIE sangat ideal digunakan dalam dunia pendidikan karena mampu beradaptasi dengan karakteristik siswa dan juga tujuan pembelajaran yang ingin diraih<sup>43</sup>. Selain itu, model ini juga menawarkan peluang untuk penilaian di setiap fase untuk memastikan bahwa media yang dibuat efektif dan sesuai dengan kebutuhan.



*Gambar 3. 1 model ADDIE*

Meskipun model ADDIE terdiri dari lima tahapan utama, dalam praktik penelitian ini penulis menggunakan empat langkah dengan cakupan skripsi

---

<sup>43</sup> Cahyadi, A. (2019). Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 21(2), 110–119.

dan keterbatasan waktu penelitian. Keempat langkah tersebut meliputi: analisis kebutuhan (analysis), perancangan media (design), pengembangan prototipe media (development), dan implementasi media ke dalam pembelajaran (implementation) dengan dibatasi hanya sampai skala kecil. Tahap evaluasi dilakukan secara embedded dalam setiap tahap, khususnya pada pengembangan dan implementasi, melalui uji validasi ahli dan uji coba terbatas kepada siswa.<sup>44</sup>

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

Fase pertama, yaitu Analysis atau analisis, dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam pembelajaran akhlak di SMP dan untuk mengenali karakteristik siswa sebagai pengguna media. Adapun kegiatan yang dilakukan antara lain:

#### **a. Analisis Masalah**

Di fase ini, akan dilakukan pengamatan lapangan serta wawancara dengan beberapa pengajar mengenai kendala-kendala yang dihadapi di sekolah tersebut, kemudian hasilnya akan didiskusikan untuk menemukan solusi atas permasalahan tersebut.

---

<sup>44</sup> Fara, A.R. (2020). Penerapan Model ADDIE dalam Desain Instruksional Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 56–65.

#### b. Analisis Kurikulum

Tujuan dari analisis ini adalah untuk memahami kurikulum yang diterapkan di tingkat SMP. Setelah data kurikulum terkumpul melalui wawancara, langkah selanjutnya adalah menetapkan kompetensi dasar serta indikator yang sesuai.

#### c. Analisis Materi

Proses analisis materi melibatkan pengamatan dan penilaian terhadap silabus, serta ulasan beberapa buku, yang diutamakan buku paket Akidah Ahklaq untuk kelas VIII yang diterbitkan oleh Kemenag. Buku ini merupakan salah satu sumber pembelajaran utama di SMP. Data yang diperoleh akan digunakan sebagai referensi dalam pengembangan materi pembelajaran di Roblox.

#### d. Analisis Siswa

Untuk memahami karakteristik siswa di SMP, analisis dilakukan dengan cara wawancara kepada narasumber yaitu guru mata pelajaran PAI. Informasi mengenai karakteristik siswa yang diperoleh dari analisis ini akan dijadikan sebagai salah satu pertimbangan dalam menentukan konten dan materi untuk media Roblox yang akan dikembangkan.

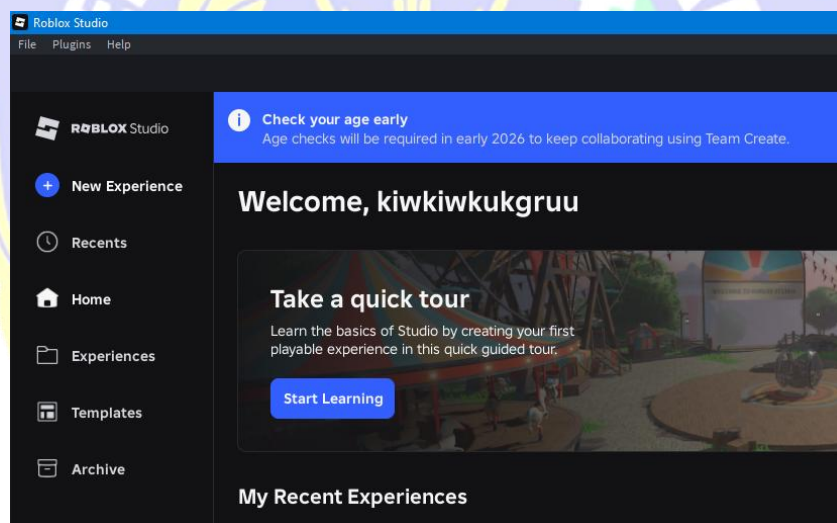
## 2. Perancangan (Design)

Pada fase kedua, yaitu desain, peneliti memulai rancangan tampilan visual, isi materi akhlak terpuji, serta alur permainan yang menarik dan

interaktif. Desain disesuaikan dengan prinsip multimedia pembelajaran dan teori pembelajaran berbasis permainan (game-based learning).

### 3. Pengembangan (Development)

Tahap ketiga, yaitu tahap pengembangan, merupakan tahap realisasi rancangan media pembelajaran menjadi produk nyata berupa media pembelajaran berbasis Game-Based Learning menggunakan platform Roblox. Pengembangan game dilakukan dengan memanfaatkan Roblox Studio sebagai perangkat utama dalam merancang lingkungan permainan, karakter, serta alur permainan yang disesuaikan dengan materi akhlak terpuji.



Gambar 3. 2 tampilan roblox studio

Secara teknis, game dikembangkan menggunakan konsep *Multiplayer* dengan kontrol sederhana agar mudah digunakan oleh peserta didik SMP. Pemrograman logika permainan dilakukan menggunakan bahasa pemrograman Lua untuk mengatur alur misi (*quest*), penyajian materi, serta sistem evaluasi. Materi akhlak terpuji diintegrasikan ke dalam permainan

melalui misi dan pilihan tindakan yang harus diselesaikan siswa sesuai nilai-nilai Islam.

```
1 local player = game.Players.LocalPlayer
2 local RS = game.GetService("ReplicatedStorage")
3 local PG = player:WaitForChild("PlayerGui")
4 local gui = PG:WaitForChild("QuestGui", 10)
5 local qf = gui:WaitForChild("QuizFrame")
6 local qt = qf:WaitForChild("QuestionText")
7 local opts = {qf.Option1, qf.Option2, qf.Option3, qf.Option4}
8 local st = qf:WaitForChild("ScoreText")
9 local eb = qf:WaitForChild("EndQuizButton")
10
11 local currQ = {}
12 local currIdx = 1
13 local score = 0
14
15 RS:WaitForChild("StartQuiz", 10).OnClientEvent:Connect(function(questions)
16     currQ = questions
17     currIdx = 1
18     score = 0
19     qf.Visible = true
20     loadQ()
21 end)
22
23 function loadQ()
24     if currIdx > #currQ then
25         st.Text = "Skor: " .. score .. "/10"
26         eb.Visible = true
27         return
28     end
29     local q = currQ[currIdx]
30     qt.Text = q.question
```

Gambar 3. 3 contoh program Lua

Game dilengkapi dengan sistem penilaian sederhana berupa skor dan umpan balik langsung terhadap jawaban atau keputusan siswa. Sebelum digunakan pada tahap implementasi, media yang dikembangkan diuji secara internal untuk memastikan fungsi permainan berjalan dengan baik dan materi sesuai dengan tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

#### 4. Uji Coba (Implementation)

Pada fase ini, media pembelajaran "Tebak Akhlak" di ujicobakan dalam pembelajaran PAI di kelas VIII SMP. Guru memperkenalkan media, lalu siswa memainkan game secara bersama - sama. Peneliti mengamati keterlibatan siswa, antusiasme, dan interaksi selama kegiatan berlangsung. Setelah itu, siswa mengisi angket respons dan mengikuti evaluasi berupa soal untuk mengukur pemahaman terhadap materi akhlak. Hasil uji coba ini

digunakan untuk menilai efektivitas media dan menjadi dasar untuk tahap evaluasi dan perbaikan.

## **5. Evaluasi (Evaluations)**

Tahap evaluasi meliputi evaluasi media pembelajaran Game Roblox Interaktif berdasarkan hasil angket dan hasil tes yang telah dilakukan

### **C. Desain Uji Coba Produk**

Desain uji coba dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh gambaran awal mengenai kepraktisan dan keterpahaman media pembelajaran “Tebak Akhlak” berbasis Roblox dalam pembelajaran akhlak di SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya. Uji coba dilakukan secara langsung dan bersamaan dalam satu kegiatan pembelajaran, sehingga penggunaan media dapat diamati dalam situasi pembelajaran yang nyata.

Pelaksanaan uji coba melibatkan siswa kelas VIII sebagai pengguna media pembelajaran. Pada awal kegiatan, guru Pendidikan Agama Islam memberikan penjelasan singkat mengenai tujuan pembelajaran, alur penggunaan media, serta aturan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Selanjutnya, siswa mengakses dan memainkan game “Tebak Akhlak” secara bersamaan dengan pendampingan guru dan peneliti.

Selama proses uji coba berlangsung, peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa dalam menggunakan media pembelajaran. Aspek yang diamati meliputi perhatian siswa terhadap media, keaktifan dalam mengikuti alur permainan, kemampuan memahami instruksi, serta respon

siswa terhadap materi akhlak yang disajikan dalam bentuk permainan digital. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana media dapat digunakan dengan baik dan mendukung proses pembelajaran akhlak secara interaktif.

Evaluasi pemahaman siswa terhadap materi akhlak dilakukan melalui soal evaluasi yang terintegrasi di dalam game. Pertanyaan disajikan dalam bentuk tantangan atau kuis yang muncul selama permainan berlangsung. Evaluasi ini dilakukan satu kali dan tidak dimaksudkan untuk mengukur peningkatan hasil belajar secara kuantitatif, melainkan untuk memperoleh gambaran awal mengenai tingkat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlak terpuji yang dipelajari melalui media pembelajaran berbasis game.

Setelah kelas berakhir, para siswa diminta untuk mengisi kuesioner respons sebagai bentuk evaluasi terhadap alat pembelajaran “Tebak Akhlak”. Kuesioner tersebut mencakup sejauh mana mudahnya memakai media, kejelasan arahan, aspek visual, serta kontribusi media dalam membantu pemahaman materi akhlak. Informasi yang dikumpulkan dari pengamatan dan kuesioner siswa berfungsi sebagai bahan evaluasi awal dalam menilai seberapa praktis media pembelajaran yang dirancang..

Dengan demikian, desain uji coba ini berfungsi sebagai uji penggunaan awal (limited try-out) untuk memastikan bahwa media pembelajaran “Tebak Akhlak” dapat digunakan secara praktis dan diterima dengan baik oleh siswa sebagai media pendukung pembelajaran akhlak, tanpa melakukan pengujian efektivitas pembelajaran secara luas.

#### **D. Subjek Uji Coba**

Subjek dalam proses penelitian ini terbagi ke dalam dua kelompok utama, yaitu kelompok ahli (validator) dan kelompok pengguna (siswa). Keterlibatan kedua kelompok ini diperlukan untuk memperoleh evaluasi yang komprehensif terhadap kelayakan dan efektivitas media pembelajaran “Tebak Akhlak” yang dikembangkan.

##### **1. Ahli Materi**

Ahli materi terdiri dari dua orang memiliki kompetensi di bidang Pendidikan Agama Islam. Mereka menilai konten media dari segi ketepatan materi akhlak terpuji, kesesuaian dengan kurikulum PAI tingkat SMP, serta keterpaduan pesan nilai dengan pendekatan pembelajaran

##### **2. Ahli Desain / Ahli Media**

Dua orang ahli yang memiliki latar belakang dalam desain media dan teknologi pembelajaran dilibatkan untuk menilai aspek visual dan teknis dari media yang dikembangkan. Penilaian ahli desain meliputi tata letak (layout), penggunaan warna dan font, alur navigasi tombol interaktif, serta tingkat keterbacaan dan kemenarikan tampilan media Roblox. Umpan balik dari ahli ini sangat penting agar media yang dihasilkan tidak hanya

informatif secara isi, tetapi juga nyaman dan menyenangkan digunakan oleh siswa.<sup>45</sup>

### 3. Siswa Kelas VIII SMP

Siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 9 Jojoran Surabaya berperan sebagai pengguna utama dalam uji coba media pembelajaran “Tebak Akhlak” berbasis Roblox. Pemilihan siswa kelas VIII didasarkan pada kesesuaian materi akhlak yang dikembangkan dengan kompetensi dasar pada jenjang tersebut, serta karakteristik siswa yang relatif familiar dengan penggunaan media digital dan permainan interaktif.

Uji coba media pembelajaran dilaksanakan secara langsung dan bersamaan dalam satu kegiatan pembelajaran, tanpa pemisahan tahapan uji coba perorangan maupun kelompok kecil. Seluruh siswa mengikuti kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media “Tebak Akhlak” secara serentak di bawah pendampingan guru Pendidikan Agama Islam dan peneliti. Pendekatan ini dipilih untuk memperoleh gambaran penggunaan media dalam situasi kelas yang sesungguhnya serta menyesuaikan dengan keterbatasan waktu dan kondisi penelitian.

Selama uji coba berlangsung, siswa berinteraksi dengan media pembelajaran melalui permainan yang dirancang untuk menguji

---

<sup>45</sup> Romli, U., Suwarma, D.M., & Islamy, M.R.F. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Qurani-ICT. *Jurnal Pendidikan Guseda*, 6(3), 215–223.

pemahaman nilai-nilai akhlak terpuji. Peneliti mengamati keterlibatan siswa, kemudahan penggunaan media, serta respon siswa terhadap tampilan, alur permainan, dan materi yang disajikan. Selain itu, siswa juga diminta memberikan tanggapan melalui angket respon setelah kegiatan pembelajaran selesai.

No.	Nama Siswa	Jenis Kelamin
1.	azarine chiara a.	P
2.	Javeira Azzahra Putri P.	P
3.	Mutiara firdasari s	P
4.	Fathimah Az Zahra	P
5.	EVANGELINA PUTRI A.	P
6.	Zayyra Nadhira Sudiarsana	P
7.	Diera El Tsania Dewanti	P
8.	ARDITA CITRA SALSABILA	P
9.	Prasasya Samahita Dintria	P
10.	cinta amalia k.	P
11.	Juandriasta f.t	P
12.	Az Zahrah Qolbi Elysia	P
13.	Belinda Dewi C	P
14.	Silfia azka nayla ulhaq	P
15.	SYAHIDAH KURNIAWATI	P
16.	Anggun fidi astutik	P
17.	Nadhifa Qonita Qotrunnada	P
18.	Susanti Rahmani	P
19.	Dwi arfina	P
20.	mutiara ayu Sabrina	P
21.	Azizah fitria Ramadhani	P
22.	Zifana lathifa al ihsan	P

Dengan melibatkan siswa kelas VIII secara langsung dan bersamaan, uji coba ini diharapkan mampu memberikan data yang representatif mengenai tingkat kepraktisan dan keterterimaan media pembelajaran “Tebak Akhlak” sebagai media pendukung pembelajaran akhlak di SMP.

Kombinasi dari validasi para ahli dan keterlibatan langsung siswa sebagai pengguna memungkinkan peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya layak dari sisi teori dan teknis, tetapi juga kontekstual dan menyenangkan di kelas.

#### **E. Populasi dan Sampel**

Dalam populasi untuk proses penelitian pengembangan ini, subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas VIII D di salah satu Sekolah Menengah Pertama (SMP) yang ditunjuk sebagai tempat penelitian. Total jumlah siswa kelas VIII D adalah 22 orang. Populasi ini ditentukan karena sesuai dengan sifat pengguna media pembelajaran yang sedang dikembangkan, yaitu siswa SMP kelas VIII dalam pelajaran Pendidikan Agama Islam..

Sampel dalam proses penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D yang terdiri dari 22 orang. Metode pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu suatu cara penentuan sampel dengan melibatkan seluruh anggota populasi sebagai sampel dalam penelitian ini. Metode ini

dipilih karena populasi yang ada tergolong kecil, dan semua subjek dapat dilibatkan secara langsung dalam proses penelitian

Dalam proses penelitian dan pengembangan, siswa kelas VIII D dipilih sebagai objek untuk menguji produk, baik dalam tahap uji coba terbatas maupun uji coba lapangan. Pada tahap uji coba terbatas, media pembelajaran berbasis game edukatif “Tebak Akhlak” diuji kepada siswa untuk mengukur seberapa baik mereka memahami, kejelasan materi yang disampaikan, serta reaksi awal dari pengguna terhadap produk yang dirancang. Kemudian, pada tahap uji coba lapangan, media pembelajaran ini diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar secara lebih komprehensif untuk mengevaluasi kelayakan, praktikalitas, dan efektivitas media dalam mendukung pemahaman nilai-nilai akhlak siswa..

Penggunaan seluruh peserta didik kelas VIII D sebagai sampel diharapkan dapat memberikan data yang representatif mengenai kualitas dan kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan.

#### **F. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Dalam proses penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yang disesuaikan dengan karakteristik subjek dan tujuan dari setiap tahap pengembangan media. Teknik pengumpulan data dilakukan terhadap dua kelompok utama, yaitu kelompok ahli (sebagai validator) dan siswa (sebagai pengguna media).

## 1. Wawancara

Wawancara dilakukan pada tahap awal pengembangan sebagai bagian dari analisis kebutuhan. Peneliti mewawancarai guru Pendidikan Agama Islam untuk memperoleh informasi mengenai kondisi pembelajaran akhlak di kelas, kesulitan yang dihadapi siswa, serta kebutuhan terhadap media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik siswa. Informasi ini menjadi dasar dalam perancangan isi dan desain media.

## 2. Observasi

Observasi digunakan untuk mengamati proses penggunaan media pembelajaran “Tebak Akhlak” oleh siswa selama uji coba berlangsung. Observasi dilakukan secara langsung oleh peneliti untuk mencatat keterlibatan siswa, antusiasme, kerja sama saat bermain, serta kesesuaian alur media dengan tingkat pemahaman mereka. Observasi ini juga berguna dalam mengevaluasi interaktivitas dan daya tarik media secara nyata.

## 3. Angket (Kuesioner)

Angket disebarakan kepada dua pihak:

A. Ahli materi dan ahli media sebagai validator, untuk penilaian kelayakan isi, tampilan, dan fungsi media. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang telah disusun berdasarkan aspek-aspek yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran.

B. Siswa sebagai pengguna, untuk mengetahui respon mereka terhadap media. Angket siswa mencakup penilaian terhadap tampilan, kejelasan materi, tingkat kesulitan permainan, dan sejauh mana media membantu mereka memahami nilai-nilai akhlak terpuji.

### **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam proses pengembangan dan evaluasi kelayakan media pembelajaran “Tebak Akhlak”, peneliti memanfaatkan berbagai jenis instrumen yang disesuaikan dengan metode pengumpulan data yang telah disusun. Alat ini digunakan untuk menilai kelayakan konten, kualitas visual media, respons siswa sebagai pengguna, serta efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai materi akhlak yang baik..

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1. Lembar Validasi Ahli**

Lembar validasi diberikan kepada dua kategori ahli, yaitu ahli materi dan ahli media.

A. Ahli materi menilai aspek kesesuaian isi media dengan kompetensi dasar PAI di SMP, ketepatan penyajian materi akhlak, bahasa yang digunakan, serta kejelasan pesan moral dalam media.

B. Ahli media menilai aspek teknis seperti desain tampilan, navigasi antar-slide, keterbacaan teks, kombinasi warna, dan interaktivitas media.

Penilaian dilakukan menggunakan skala Likert 4 poin, dengan indikator: sangat sesuai, sesuai, kurang sesuai, dan tidak sesuai.

## **2. Angket Respon Siswa**

Setelah siswa menggunakan media pembelajaran, angket diberikan kepada mereka. Tujuannya adalah untuk memverifikasi pendapat mereka tentang tampilan media, kemudahan penggunaan, daya tarik permainan, dan sejauh mana media membantu mereka memahami moral. Angket ini disusun menggunakan skala Likert empat poin, dengan pilihan jawaban sebagai sangat setuju, setuju, kurang setuju, atau tidak setuju..

## **H. Teknik Analisis Data**

Dalam proses penelitian ini, informasi yang diperoleh berasal dari berbagai sumber dan jenis, baik yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Sehubungan dengan hal tersebut, metode analisis data harus disesuaikan dengan tipe data serta tujuan yang ingin dicapai pada masing-masing tahap. Secara umum, analisis data memiliki tujuan untuk mengukur sejauh mana media dianggap layak oleh para ahli, respons yang diberikan oleh pengguna

(siswa), dan efektivitas media dalam meningkatkan pemahaman tentang akhlak yang baik.

### 1. Analisis Validasi Ahli (Materi dan Media)

Data hasil validasi dari ahli materi dan ahli media dianalisis menggunakan rumus persentase sederhana. Setiap pernyataan dalam lembar validasi diberi skor, lalu dijumlahkan dan dihitung persentasenya untuk mengetahui tingkat kelayakan media. Persentase tersebut kemudian diklasifikasikan ke dalam kategori sebagai berikut:

- 81% – 100% = Sangat layak
- 61% – 80% = Layak
- 41% – 60% = Cukup layak
- $\leq 40\%$  = Tidak layak

Hasil analisis ini digunakan sebagai dasar dalam menentukan apakah media perlu direvisi atau sudah bisa dilanjutkan ke tahap implementasi.

### 2. Analisis Angket Respon Siswa

Respon para siswa terhadap media dianalisis secara kuantitatif menggunakan perhitungan persentase. Setiap pernyataan diberi skor berdasarkan jawaban siswa (Sangat Setuju = 4, Setuju = 3, dst.), lalu total skor dijumlahkan dan dihitung persentasenya dari skor maksimal. Hasilnya dikategorikan sebagai berikut:

- $\geq 81\%$  = Respon sangat positif
- 61%–80% = Respon positif
- 41%–60% = Respon cukup
- $\leq 40\%$  = Respon kurang

Hasil angket ini digunakan untuk melihat seberapa besar ketertarikan siswa terhadap media dan seberapa membantu media dalam proses pemahaman materi.

## **I. Kriteria Kevalidan dan Kepraktisan Produk**

Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang telah dikembangkan dinyatakan sesuai dan layak untuk digunakan apabila telah memenuhi dua indikator utama, yaitu kevalidan (validitas) dan kepraktisan (practicality). Kedua kriteria ini menjadi tolok ukur awal sebelum media diterapkan lebih luas di lingkungan pembelajaran.

### **1. Kriteria Kevalidan**

Kevalidan produk dilihat berdasarkan hasil penilaian dari dua kelompok ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Penilaian dilakukan melalui lembar validasi yang mencakup aspek isi, tampilan, teknis, bahasa, dan interaktivitas media. Hasil validasi dinyatakan “valid” apabila memperoleh nilai rata-rata minimal sebesar 61% (kategori layak), dan dinyatakan “sangat

valid” jika hasilnya  $\geq 81\%$ . Apabila hasil validasi berada di bawah kategori “layak”, maka peneliti harus melakukan revisi terhadap media berdasarkan masukan dari validator sebelum melanjutkan ke tahap uji coba.

## 2. Kriteria Kepraktisan

Kepraktisan produk dianalisis berdasarkan dua sumber utama: (1) hasil observasi keterlibatan siswa saat media digunakan, dan (2) angket respon siswa setelah pembelajaran. Media dinyatakan “praktis” apabila:

- Mayoritas siswa terlihat aktif, fokus, dan tertarik saat menggunakan media
- Respon siswa terhadap media menunjukkan nilai  $\geq 61\%$  dalam kategori “positif”
- Tidak ditemukan hambatan teknis yang signifikan saat media dimainkan (misalnya error navigasi atau kesulitan memahami perintah dalam game)

Kriteria kepraktisan ini penting untuk memastikan bahwa media “Tebak Akhlak” bukan hanya layak secara teori dan desain, tetapi juga nyaman dan mudah digunakan oleh para siswa dalam situasi pembelajaran nyata.

Jika media telah memenuhi kedua kriteria tersebut—valid dan praktis—maka produk dianggap siap untuk digunakan secara lebih luas dan menjadi bagian dari strategi pembelajaran akhlak yang inovatif di kelas.