

MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF CANDI BERSEJARAH BUDHA DAN HINDU MENGGUNAKAN ADDIE

*(INTERACTIVE LEARNING MEDIA ON BUDDHIST AND HINDUISM HISTORICAL TEMPLE
USING ADDIE)*

Andi¹⁾, Deli²⁾

^{1, 2)} Fakultas Sistem Informasi, Universitas Internasional Batam
e-mail: 2031044.andi@uib.edu¹⁾, delistan17@gmail.com²⁾

ABSTRAK

Ilmu sejarah adalah ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari tentang peristiwa yang penting yang telah terjadi di masa lalu. Indonesia dikenal dengan memiliki beragam peninggalan sejarah dan budaya yang dapat menjadi modal pembelajaran. Salah satu peninggalan sejarah di Indonesia adalah candi. Tujuan penelitian adalah untuk membuat media pembelajaran yang interaktif bertema candi yang dapat membantu para pelajar untuk membantu meningkatkan minat belajar dan menambah pengetahuan pelajar tentang candi. Dalam pengembangan media pembelajaran peneliti menggunakan metode ADDIE. Pengumpulan data pada penelitian ini yaitu menggunakan pengumpulan data Kualitatif yang dilakukan dengan cara wawancara dan penyebaran kuesioner. Hasil dari pengujian data kualitatif menyatakan bahwa media pembelajaran yang telah dikembangkan dapat menambahkan minat belajar dan mudah digunakan oleh pelajar. Hasil akhir dari penelitian ini yaitu dihasilkan media pembelajaran bertema candi di Indonesia berbasis android.

Kata Kunci : *Media Pembelajaran, Candi, Interaktif.*

ABSTRACT

History is a social science that studies important events that happened in the past. Indonesia is known to have a diverse historical and cultural heritage that can be used as a learning capital. One of Indonesia's historical sites is the temple. The purpose of this study is to develop interactive learning media on the topic of temples and pagodas that can help students increase their interest in learning and improve their knowledge about temples. To develop learning materials, the researchers used the ADDIE method. The data collection technique in this study used qualitative data collection conducted through interviews and questionnaire distribution. The results of qualitative data testing state that developed learning media can increase learning interest and are easy for students to use. The final result of this research is that Android based learning media with the theme of temples in Indonesia was produced.

Keywords: *Learning Media, Temple, Interactive.*

I. PENDAHULUAN

Ilmu sejarah adalah ilmu pengetahuan sosial yang mempelajari tentang peristiwa yang penting yang telah terjadi di masa lalu. Pembelajaran sejarah Indonesia bertujuan untuk meningkatkan kesadaran akan negara Indonesia dikalangan warga negara indonesia. Belajar sejarah bukan artinya belajar angka ataupun nama orang. Tetapi untuk memahami nilai pada peristiwa sejarah. Manfaat sejarah pada hakikatnya agar warga negara dapat memperdalam pemahaman serta memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai masa lalu hingga masa kini [1]. Indonesia dikenal dengan memiliki beragam peninggalan sejarah dan budaya yang dapat menjadi modal pembelajaran. Salah satu peninggalan sejarah di Indonesia adalah candi.

Beberapa candi dibangun dengan megah, detail dan dihiasi dengan ukiran-ukiran mewah, yang menunjukkan perilaku luhur, dengan menggunakan teknologi arsitektur canggih pada masanya. Bahkan hingga saat ini, bangunan ini menjadi saksi tingginya tingkat kebudayaan dan peradaban nenek moyang bangsa Indonesia. Sebagian besar bangunan bersejarah ini tidak memiliki nama. Konsensus dunia arkeologi adalah memberi nama candi-candi ini sesuai dengan tempat ditemukannya candi ini. Penemuan sebuah prasasti atau yang biasa disebut naskah kuno dijadikan alasan pemberian nama candi tersebut. Di dalam candi terdapat berbagai objek yang dapat kita pelajari, antara lain arca Buddha, relief, dan stupa yang menjadi jantung candi Brobudur. Ada banyak hal yang tidak dapat kita pelajari di sekolah, namun pengetahuan yang diperoleh di luar sekolah dapat jadi sebuah kesempatan bagi anak untuk

belajar lebih banyak pelajaran yang berbeda. Cerita tentang makna relief, makna mudra patung Budha dan indahnya bentuk stupa akan sangat menarik dan diminati oleh anak-anak [2].

Perkembangan teknologi yang pesat dan pengaruhnya yang sangat besar terhadap siswa. Memerlukan inovasi dan kreativitas dalam pembelajaran candi agar pembelajaran candi dapat lebih menyenangkan. Pada hakikatnya pembelajaran memerlukan suatu media yang dapat menampilkan hal-hal yang bersifat verbal secara visual, sehingga para pelajar dapat lebih mudah memahami pelajaran yang diajarkan. Media pembelajaran merupakan suatu objek yang bisa digunakan dalam menyampaikan informasi tentang bahan ajar serta membantu pola pemikiran, emosi, perhatian, hingga kesiapan pelajar untuk melakukan pembelajaran [3]. Game yaitu sebuah media yang bisa menjadi salah satu media pembelajaran. Dengan adanya gambar pada sebuah media pembelajaran maka anak-anak tentu saja akan lebih termotivasi untuk belajar.

Game dapat jadi salah satu solusi untuk menunjukkan pelajaran kepada pelajar melalui permainan yang asik dan tidak membosankan. Kombinasi ini dikenal juga dengan istilah game edukasi. Konsep dari game edukasi yaitu game yang mengajak pemain untuk bermain sekaligus belajar secara tidak sadar [4]. Perangkat lunak yang bisa digunakan dalam mengembangkan sebuah game yaitu *Unity*. Alasan pemilihan *Unity* adalah *software* ini memiliki banyak keunggulan dalam membuat game dua dimensi. Selain itu dengan *Unity* kita dapat membuat animasi dalam game, memasukan audio, hingga menambah berbagai *effect* pada game yang ingin dikembangkan.

Berdasarkan permasalahan yang dibahas, Peneliti memiliki solusi dengan mengembangkan video game pembelajaran untuk para pelajar sebagai media pembelajaran interaktif yang menarik [5]. Peneliti akan merancang media pembelajaran untuk memberikan informasi dan ilmu pengetahuan kepada pengguna bahwa terdapat berbagai candi di Indonesia. Pengguna media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pembelajaran tentang candi di Indonesia terutama candi yang belum di ketahui. Tujuan lain dengan adanya media pembelajaran ini agar para pelajar mampu belajar sejarah dengan cara yang menyenangkan dan tidak terkesan membosankan. Sehingga pelajar dapat menikmati permainan yang edukatif.

II. STUDI PUSTAKA

Penelitian oleh [5] membahas tentang pengenalan candi berbasis *games augmented reality*. perancangan media pengenalan multimedia tentang candi di Indonesia kepada anak berkebutuhan khusus. Metode penelitian yang digunakan yakni ADDIE. Data dikumpulkan dari data primer dan sekunder. Data ini disebarluaskan dengan menyebarkan kuesioner melalui google form dan studi literatur. Hasil yang dihasilkan yaitu aplikasi pengenalan Candi berbasis *Games Augmented Reality* kepada penyandang disabilitas. Peneliti berharap agar dengan penelitian ini bisa menambahkan wawasan serta pengetahuan bagi seluruh masyarakat, baik akademik maupun non-akademik.

Penelitian mengenai pengembangan buku *games of moral stories* tentang relief candi oleh [6]. Memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas buku pada anak sekolah. Metode yang digunakan peneliti yaitu dengan menggunakan penelitian dan pengembangan. Model pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Peneliti mengumpulkan data dengan menyebarkan kuesioner, dokumen, observasi, dan wawancara. Hasil yang dihasilkan yaitu tersusunnya buku *Games of Moral Stories* berbasis Relief candi. Dari penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa buku *Games of Moral Stories* cocok digunakan untuk media pembelajaran bagi pelajar khususnya pada tingkat dasar.

Penelitian lainnya dilakukan oleh [2], penelitian yang dilakukan adalah membuat game petualangan untuk mengenalkan candi di magelang. Aplikasi yang dibuat peneliti yaitu game petualangan yang menceritakan tentang seorang pemuda Jawa yang mengunjungi sebuah candi. Metode penelitian yang dilakukan adalah prototyping (pembuatan design game, kuesioner dan studi pustaka). Hasil penelitian ini yaitu sebuah game bernama “Game Petualangan Candi” dengan grafis dua dimensi. Menurut hasil penelitian, 82.5% dari 5 orang memainkan game petualangan candi.

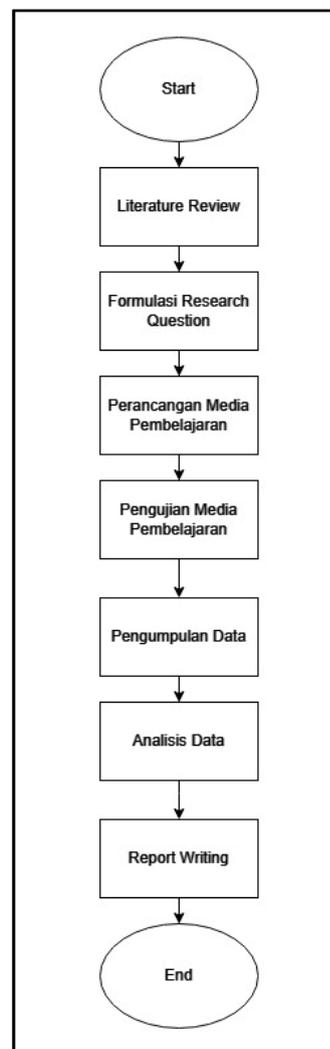
Penelitian selanjutnya dilakukan oleh [7], penelitian yang dilakukan adalah meneliti pengaruh game pembelajaran dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran dan siswa yang tidak menggunakan media pembelajaran adalah tujuan dari penelitian ini. Materi yang diambil dalam penelitian ini

adalah suhu dan perubahannya. Metode penelitian yang dipakai yaitu metode eksperimen semu dengan desain kelompok kontrol non-ekuivalen. Penelitian ini melibatkan dua kelas yang berbeda. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar pada kelas yang menggunakan dan yang tidak menggunakan media pembelajaran. Hasil belajar menggunakan media pembelajaran lebih bagus dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Penelitian tentang pembangunan media pembelajaran dengan game menggunakan Unity 3d yang dilakukan oleh [8]. Game edukasi yang dibuat bernama *Hinterweltlern* bergenre *Role Playing Game*, dimana menceritakan sebuah kisah berdasarkan materi pada setiap level. Penelitian dan pengembangan adalah metode pada penelitian ini. Hasil dari pengembangan media edukasi berupa game tiga dimensi, dimana pemain menjadi karakter tertentu yang menjalankan cerita sesuai pada storyboard yang dirancang.

III. METODE PENELITIAN

Gambar yang disajikan adalah sebuah alur penelitian yang dilakukan oleh penulis dalam melakukan penelitian. Proses alur penelitian ini menjelaskan tahap dilakukan oleh penulis dari awal hingga akhir penelitian berakhir. Bisa dilihat pada gambar 1 sebagai berikut.



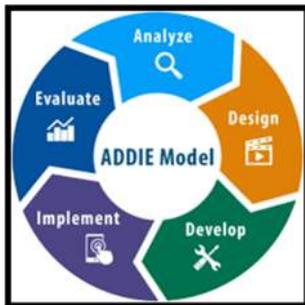
Gambar 1. Alur Proses Penelitian

Alur penelitian ini dimulai dengan tinjauan Pustaka. pada tahap ini penulis melakukan pencarian beberapa karya tulis ilmiah yang sesuai dengan penelitian yang ingin dilakukan yang berisi hasil penelitian dan kemudian akan digunakan sebagai referensi dalam melakukan sebuah penelitian. Setelah mendapatkan referensi yang cukup dari penelitian sebelumnya. Penulis akan memformulasi rumusan masalah dari referensi yang telah didapatkan. peneliti akan membuat beberapa pertanyaan yang diperlukan untuk membuat project yang ingin dibuat. Pertanyaan yang dibuat akan digunakan untuk mendapatkan hasil yang bagus untuk membuat sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi yang diinginkan. Kemudian dilanjutkan proses pengembangan media pembelajaran. Setelah media pembelajaran sudah di rancang. Maka selanjutnya peneliti akan melakukan ujicoba produk pada pembimbing penelitian dan para pelajar. Karena metode yang digunakan peneliti yaitu kualitatif, maka tahap selanjutnya penulis akan melakukan pengumpulan data melalui wawancara dan

penyebaran kuesioner. Setelah didapatkan data yang diperlukan maka tahap selanjutnya penulis akan menganalisa data yang sudah dikumpulkan, kemudian menggunakan data tersebut untuk menganalisa fitur apa saja yang diperlukan pada sebuah media pembelajaran tersebut. Kemudian penulis akan menulis laporan penelitian secara tertulis sesuai dengan hasil yang didapatkan dari penelitian ini.

A. Perancangan Media Pembelajaran

1) Metode Penelitian ADDIE



Gambar 2. ADDIE Model

a) Analysis

Berdasarkan latar belakang penelitian, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran sangat dibutuhkan dalam proses belajar. Game merupakan salah satu media yang banyak digunakan masyarakat untuk menghibur diri, tetapi game tidak hanya dapat digunakan sebagai media penghibur akan tetapi bisa menjadi salah satu media pembelajaran. Di Indonesia banyak pelajar yang tidak mengetahui tentang sejarah dan keunikan dari candi di Indonesia. hal ini disebabkan ketidak tertarikan pelajar dalam mempelajari sejarah itu sendiri. Untuk membantu pelajar dalam mempelajari sejarah tentang candi maka diperlukan media yang menyenangkan agar belajarpun tidak membosankan. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data berupa data kualitatif lalu dianalisis dengan analisis kualitatif. Perancangan media pembelajaran ini akan dirancang seperti yang dilakukan oleh [5], seperti penelitian tersebut dilakukan pengembangan menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada pengembangan ini akan dirancang sebuah media pembelajaran dengan metode ADDIE.

1) Analisis Kebutuhan Proyek

Pada proses perancangan media pembelajaran tentang candi. Penulis mempunyai kebutuhan yang

diperlukan dalam perancangannya. Perangkat yang penulis gunakan dalam merancang media pembelajaran ini memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Tabel 1. Perangkat Keras

No	Perangkat Keras	Keterangan
1	Laptop	LAPTOP-7Q40STJU (RAM 8,00 GB)

Tabel 2. Perangkat Lunak

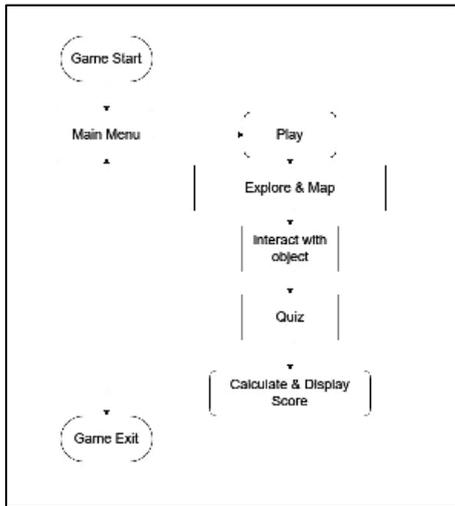
No	Perangkat Lunak	Kegunaan
1	Unity 2022	Game Engine
2	Visual Studio 2019	Coding Software
3	MediBang Paint Pro	Membuat Storyboard
4	Photoshop	Design UI

2) Populasi dan Sampel

Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VII SMP Sekolah Putra Batam yaitu sebanyak 121 pelajar. Teknik Sampling yang di pakai yaitu non probability sampling dengan sampling jenuh. Sampel penelitian ini adalah seluruh dari jumlah populasi. Teknik sampling ini dilakukan juga oleh [9]. Peneliti memilih populasi peserta didik kelas VII SMP Sekolah Putra Batam dikarenakan pada kelas VII SMP disana terdapat mata Pelajaran IPS yang mengajarkan Pelajaran tentang candi hindu buddha di Indonesia kurikulum 2013.

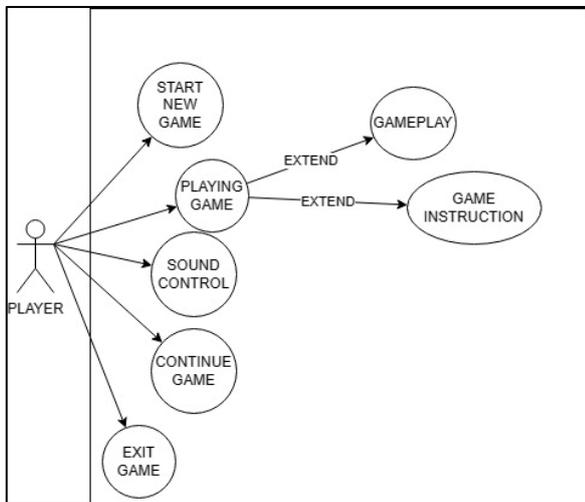
b) Design

Tahap design yaitu aktivitas persiapan awal penelitian dengan tahapan seperti membuat prototype. Kemudian setelah itu akan di lanjut dengan proses pembuatan design. Berikut ini adalah *flowchart*, *Use case diagram*, rancangan tampilan *interface* aplikasi berupa tampilan *Storyboard* dan perancangan pertanyaan Kuesioner.



Gambar 3. Flowchart Gambaran Media

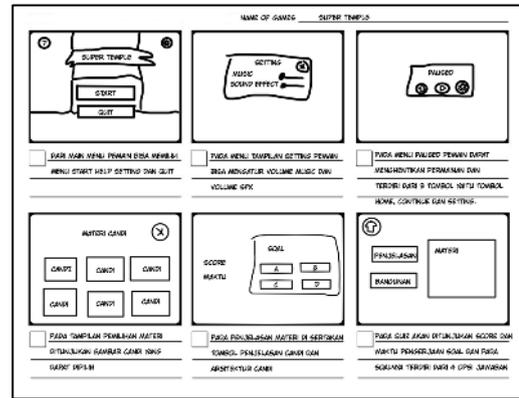
Pada gambar 3 terdapat Flowchart yang menjelaskan cara game ini dimainkan, pada awal permainan akan dimunculkan main menu dan pada main menu kita bisa memilih dua opsi yaitu exit dan play jika pemain memilih play maka pemain bisa menjelajah dan berinteraksi dengan object, dalam proses interaksi dengan NPC maka pemain bisa mengikuti kuis dan setelah quiznya selesai maka akan ditampilkan hasil akhir dari kuis dan pemain bisa Kembali ke menu awal lagi setelah kuis selesai.



Gambar 4. Use Case Diagram Gambaran Media

Pada gambar 4 ditunjukkan Use Case Diagram pada pada gambar ini menunjukkan interaksi apa saja yang bisa pemain lakukan pada media pembelajaran yang dirancang.

3) Perancangan Storyboard



Gambar 5. Storyboard

Pada gambar 5 ditunjukkan storyboard pembuatan media pembelajaran. Peneliti akan membuat tampilan pada media pembelajaran berdasarkan storyboard ini. Pada storyboard ini ditampilkan beberapa fitur yang dirancang untuk media pembelajaran.

4) Perancangan Kuesioner

Penulis akan membuat kuesioner berbentuk saran dan tanggapan dari responden. Kemudian penulis menggunakan media Google Form untuk menyebarkan kuesioner yang telah dirancang untuk di isi. Menurut penelitian yang dilakukan oleh [10], maka berikut merupakan soal kuesioner yang telah dirancang.

Tabel 3. Tabel Kuesioner

No	Pertanyaan
1	Bagaimana desain dan tampilan game Super Temple menarik?
2	Apakah game Super Temple berbasis android mudah digunakan?
3	Apakah game edukasi ini ada manfaatnya untuk pembelajaran alternatif?
4	Game Super Temple berbasis android mudah dioperasikan?.
5	Apakah belajar lebih menyenangkan dengan game Super Temple?
6	Bagaimana keseruan belajar sambil bermain game Super Temple?.
7	Setelah bermain game Super Temple ini, apakah tertarik untuk memainkannya lagi.
8	Setelah bermain game edukasi ini apakah meningkatkan belajar anda?.

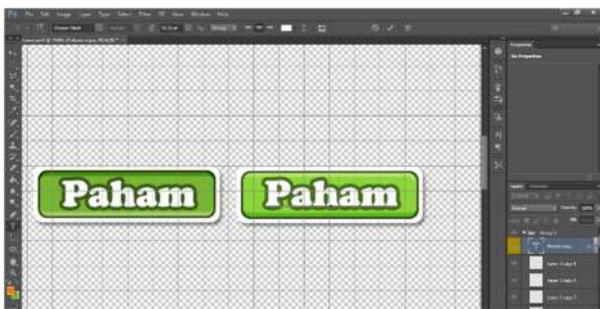
No	Pertanyaan
9	Setelah menggunakan game edukasi ini, apakah menambah motivasi dalam belajar.
10	Apakah pengguna menikmati game Super Temple.

d) *Development*

Tahapan ini yaitu mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan game engine Unity. Design awal yang sudah di bikin akan dikembangkan dalam tahap ini. Mulai dari pembuatan mekanik hingga pembuatan character serta ui dalam media pembelajaran. Selain itu, untuk memberikan sentuhan yang lebih interaktif kepada media pembelajaran tersebut, pengguna menggunakan Bahasa pemrograman berbasis objek, yaitu bahasa pemograman C# yang mendukung game engine yang digunakan oleh peneliti. Penggunaan Bahasa pemograman pada tahap ini sangatlah penting agar media pembelajaran yang dibuat dapat lebih menarik dan interaktif. Pada tahap ini penulis membagi menjadi beberapa tahap pelaksanaan yaitu pembuatan UI (*user interface*), Pembuatan Animasi, *Coding*, mengatur musik dan *sound effect*.

5) Pembuatan UI (*user interface*)

Pada proses pembuatan UI, *software* yang digunakan oleh penulis yaitu dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop CS6. Tujuan membuat ui adalah sebagai asset dalam media pembelajaran yang akan dirancang. Output pada gambar yang telah dibuat yaitu format PNG. Dalam pembuatan UI penulis menggunakan Teks dengan menggunakan Font Styles yaitu 'Cooper Black' dan 'KG Miss Kindergarten'. Pada font Cooper Black diberikan stroke size sebesar 5px.



Gambar 6. Pembuatan *User Interface*

6) Pembuatan Animasi

Animasi yang dibuat adalah animasi UI Ketika masuk ke dalam scene. Dalam pembuatan animasi digunakan tool dalam Unity yaitu *Animator Controller*. Penulis juga membuat animasi Idle untuk NPC yang nanti dapat berinteraksi dengan pemain.



Gambar 7. Pembuatan Animasi *Idle* NPC

7) Coding

Tahap Coding yaitu tahap penulis melakukan pembuatan mekanik pada media pembelajaran agar dapat berjalan sesuai dengan keinginan. Coding adalah salah satu tindakan dari proses pembuatan media dengan menuliskan kode dalam Bahasa pemograman, Bahasa pemograman digunakan penulis adalah Bahasa pemograman C#. dalam penulisan skrip ditulis sesuai dengan aturan sintaks yang berlaku agar skrip yang dibuat dapat dipahami oleh komputer.



Gambar 8. *Coding* dan Pembuatan Skrip

8) Mengatur Music dan Sound Effect

Tahap ini merupakan tahap mengatur *audio* dalam media pembelajaran, pada tahap ini penulis akan membagikan suara untuk BGM (*background music*) dan sound effect ke 2 folder yang berbeda agar lebih mudah diatur Ketika ingin diimplementasi di *Unity*.



Gambar 9. Mengatur *Sound Effect*

B. Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini berupa data kualitatif seperti penelitian yang dilakukan [11]. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan bertemu secara langsung dengan subjek melalui wawancara dan penyebaran kuesioner. Dalam melakukan pengumpulan data penulis melakukan hal sebagai berikut.

1) Wawancara

Peneliti akan melakukan wawancara kepada para pelajar secara langsung. Tujuan dari melakukan kegiatan wawancara adalah mendapatkan jawaban secara langsung apakah dengan adanya media pembelajaran candi akan menambahkan motivasi belajar kepada siswa siswi.

2) Penyebaran Kuesioner

Dalam proses wawancara responden akan mengisi jawabannya pada kuesioner yang telah dibuat tujuan dari pengisian kuesioner ini agar jawaban yang telah diisi dapat dianalisa oleh peneliti. Dalam pengisian kuesioner, pertanyaan yang dijawab bersifat dekriptif.

C. Teknik Pengolahan Data

Data yang sudah di dapatkan akan diolah dan dilakukan analisis. Analisis data kualitatif adalah tindakan yang dilakukan untuk mengorganisasikan, pemilihan data, sehingga menjadi data yang dapat di olah. Ada tiga cara untuk menganalisis data kualitatif , antara lain reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan [12].

1. Reduksi data merupakan suatu proses seleksi dan penyederhanaan data mentah yang telah dikumpulkan di lapangan.
2. Penyajian data merupakan aktivitas yang dilakukan untuk mengumpulkan informasi yang tersusun, sehingga memberikan peneliti untuk membuat kesimpulan serta penentuan tindakan.

3. Penarikan kesimpulan merupakan proses yang dilakukan peneliti untuk membuat kesimpulan penelitian yang dilakukan.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. *Proses Implementasi*

1) *Implementation*

Tahap ini dilakukan dengan diujicobakan produk pada pembimbing penelitian dan Produk juga dapat diujikan kepada siswa dan siswi SMP. Media pembelajaran akan diujicobakan ke beberapa orang untuk mengetes apakah media pembelajaran tersebut sudah sesuai untuk para pelajar.



Gambar 10. *Main Menu*

Penulis membuat tampilan main menu dengan beberapa asset gratis yang berada di Unity Store dan di ubah tampilanya menggunakan Software Photoshop. Pada tampilan main menu diberikan animasi menurun pada judul agar tampilan main menunya tidak terlalu kaku. Pada main menu terdiri dari 4 tombol yang dapat di interaksi yaitu tombol play, quit, setting, dan tombol petunjuk.



Gambar 11. *Tampilan Setting*

Pada gambar 11 menunjukkan tampilan setting. terdapat 2 pengaturan suara yang pertama yaitu pengaturan latar belakang suara, dan kedua yaitu pengaturan efek suara. Pada menu setting terdapat juga menu silang yang digunakan untuk menutup menu *setting*



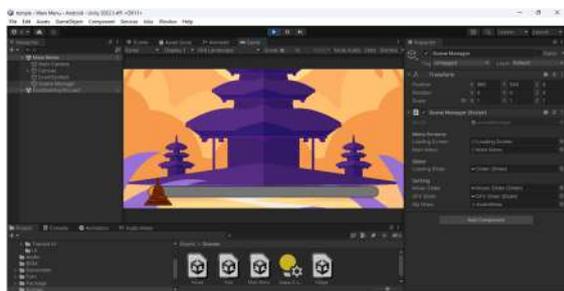
Gambar 12. Tampilan Menu Petunjuk

Pada gambar 12 menunjukkan tampilan menu petunjuk. Pada tampilan ini menjelaskan keterangan tentang aplikasi ini dan menunjukkan kegunaan setiap tombol pada media pembelajaran. Terdapat tombol UI paham yang digunakan Ketika ingin menutupi menu petunjuk.



Gambar 15. Pemain berinteraksi dengan objek

Pada gambar 15 menunjukkan pemain mengarahkan titik tengah ke arah pintu, Ketika titik tengah bengarah ke pintu maka akan muncul teks 'Pergi Keluar' dan muncul juga tombol untuk buka, tombol ini digunakan untuk mengarah keluar rumah dan berinteraksi dengan orang lain.



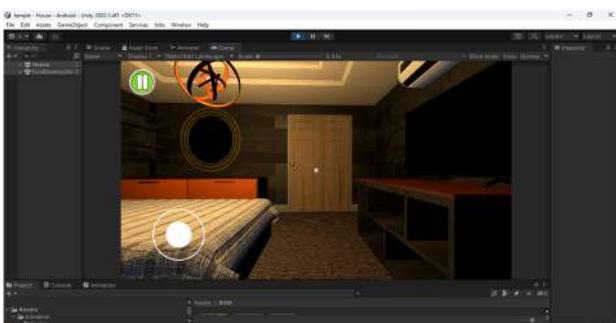
Gambar 13. Tampilan Loading

Pada Gambar 13 menunjukkan tampilan Loading, tampilan loading ini akan muncul Ketika pemain menekan tombol play, tampilan loading digunakan untuk memproses ke tampilan selanjutnya.



Gambar 16. Tampilan Menu Pause

Pada Gambar 16 menunjukkan *menu pause*, pada menu ini ditunjukan 3 tombol, terdapat tombol *home* digunakan untuk Kembali ke *main menu*, tombol lanjut permainan untuk melanjutkan permainan, dan tombol *setting*.



Gambar 14. Tampilan awal

Pada Gambar 14 menunjukkan tampilan awal dalam media pembelajaran. Pada awal permainan terdapat tombol untuk *pause game* dan *joystick* untuk mengerjakan pemain, selain itu pemain bisa mengerjakan arah pandangannya dengan mengeser bagian kanan pada media.



Gambar 17. Pemain berbicara dengan NPC

Pada Gambar 17 menunjukkan pemain ketika berinteraksi dengan NPC. Pada saat interaksi akan dimunculkan teks obrolan yang nanti akan dilanjutkan dengan pilihan yes atau no dalam melakukan sesuatu.



Gambar 18. Tampilan opsi Materi Candi

Pada gambar 18 menunjukkan tampilan awal pada pemilihan materi, tampilan pemilihan candi terdiri dari 10 candi yang berbeda. Terdapat juga tombol silang untuk menutup tampilan daftar candi dan Kembali ke tampilan sebelumnya.



Gambar 19. Tampilan Materi Pembahasan Candi

Pada gambar 19 ditunjukkan tampilan Ketika sudah dipilih materi yang ingin dipelajari terdapat gambar candi dan 2 tombol yang dapat ditekan. Terdapat tombol penjelasan dan dekripsi bangunan untuk materi candinya. Terdapat juga tombol *home* untuk kembali ke pemilihan materi.



Gambar 20. Tampilan Quiz

Pada gambar 20 menunjukkan tampilan quiz. Pada tampilan *quiz* terdapat sisa waktu pengerjaan soal dan score. Terdapat 4 opsi jawaban yang dapat dipilih. Jika soal yang dijawab benar maka score akan naik. Ketika waktu habis atau soalnya sudah habis maka akan di tunjukan hasil score akhir.

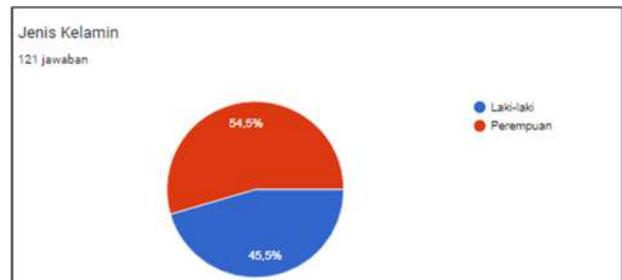


Gambar 21. Tampilan Hasil Score Quiz

Pada gambar 21 menunjukkan tampilan score akhir setelah semua soal sudah dijawab. Pada tampilan score terdapat 3 tombol yang dapat dipilih. Ada tombol *home* berguna untuk kembali ke menu utama, tombol *replay* yang digunakan untuk menggulung quiz yang dikerjakan. Serta tombol lanjut untuk melanjutkan permainan agar bisa lanjut belajar materi tentang candi.

E. Hasil Pengujian

Peneliti akan menganalisa hasil dari penyebaran kuesioner yang diisi oleh 121 responden yang berasal dari peserta didik sekolah SMP Putra Batam kelas 7. Berikut ini adalah gambar diagram karakteristik responden penelitian berdasarkan jenis kelamin.



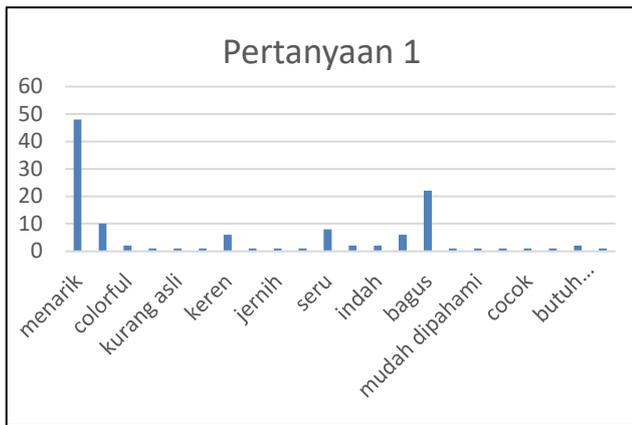
Gambar 22. Diagram Responden berdasarkan Jenis Kelamin.

Jumlah peserta didik di sekolah SMP Putra Batam kelas 7 terdiri dari 121 orang. Antara lain yaitu 55 laki-laki dan 66 perempuan. Persentase jumlah peserta didik berdasarkan jenis kelamin dapat dilihat pada gambar 22 diatas. Secara persentase laki laki adalah 45,5% dan Perempuan adalah 54,5%.

1) Hasil Olah Data

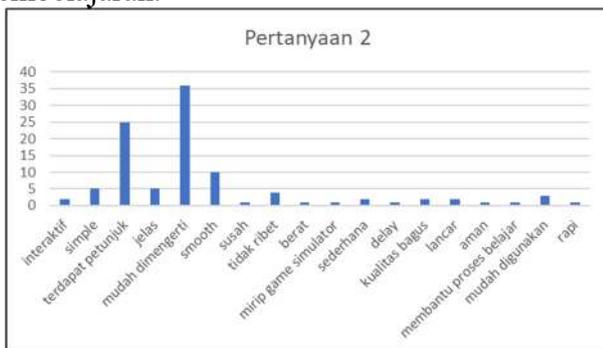
Hasil olah data didapatkan dengan teknik analisis konten. Metode analisis ini dilakukan dengan cara

mengidentifikasi pola atau tema yang sering muncul dari data [13].



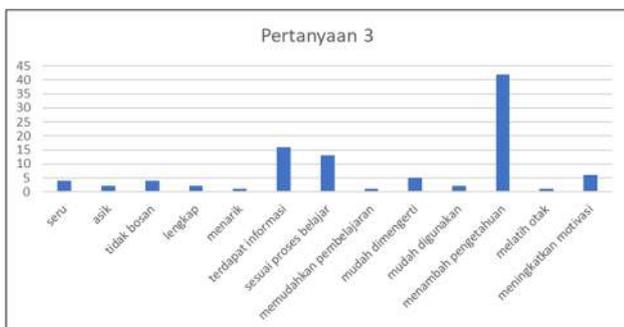
Gambar 23. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 1.

Pada gambar 23 menunjukkan bahwa design dan tampilan pada media pembelajaran super temple menarik dan bagus, hal ini menunjukkan tampilan pada media ini sudah memenuhi standard media pembelajaran.



Gambar 24. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 2

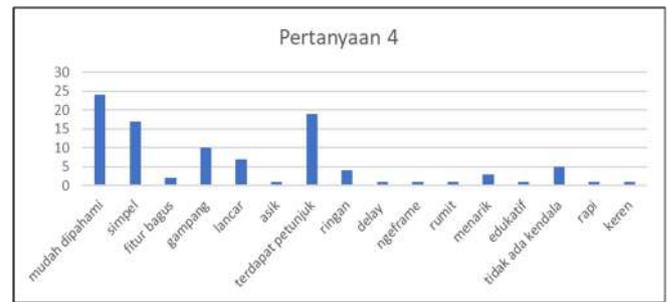
Pada Gambar 24 menunjukkan bahwa media pembelajaran super temple berbasis android ini mudah digunakan dikarenakan terdapat petunjuk, dan cara memainkan media ini juga mudah dimengerti oleh para pelajar.



Gambar 25. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 3.

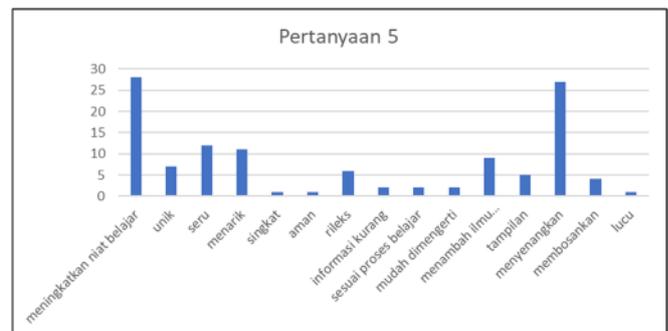
Pada gambar 25 menunjukkan bahwa media pembelajaran super temple bisa jadi alternatif dalam pembelajaran dikarenakan bisa menambah

pengetahuan serta terdapat informasi yang dapat dipelajari oleh pelajar.



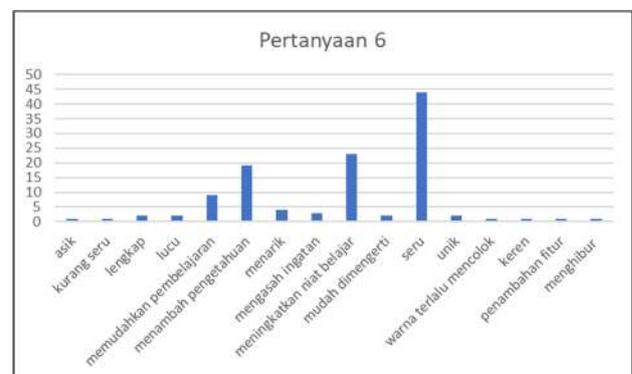
Gambar 26. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 4.

Pada gambar 26 menunjukkan bahwa media pembelajaran super temple ini mudah dioperasikan dikarenakan media pembelajaran ini mudah dipahami serta terdapat petunjuk dalam media ini. Selain itu media pembelajaran ini memiliki cara bermain yang simpel dikalangan pelajar.



Gambar 27. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 5.

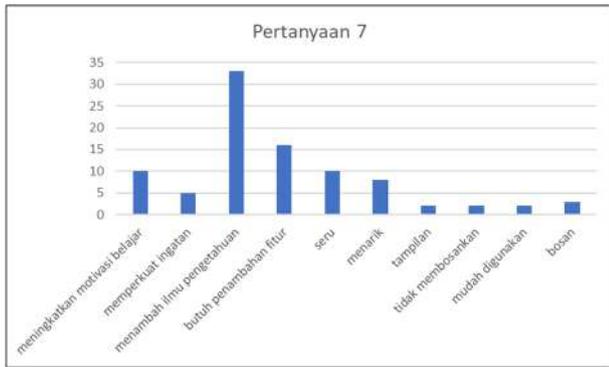
Pada gambar 27 menunjukkan bahwa media pembelajaran super temple ini adalah media yang menyenangkan dan dapat meningkatkan niat belajar pelajar dikarenakan dengan menggunakan media ini pelajar dapat bermain dan belajar secara bersamaan.



Gambar 28. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 6.

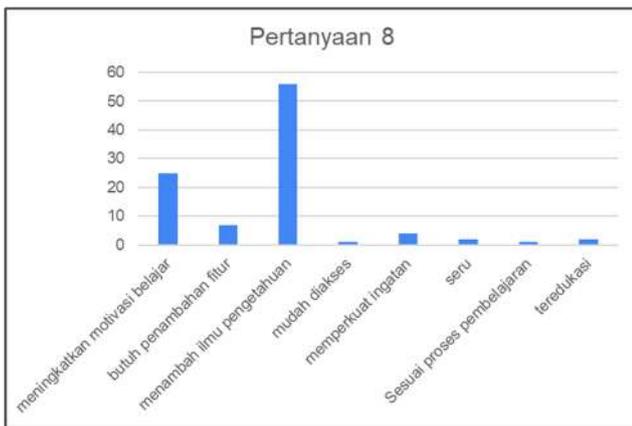
Pada gambar 28 menunjukkan bahwa media pembelajaran super temple seru dikarenakan menambahkan pengetahuan serta meningkatkan

niat belajar pada pelajar. Selain itu media ini juga dapat memudahkan pelajar dalam mempelajari Pelajaran tentang candi di Indonesia.



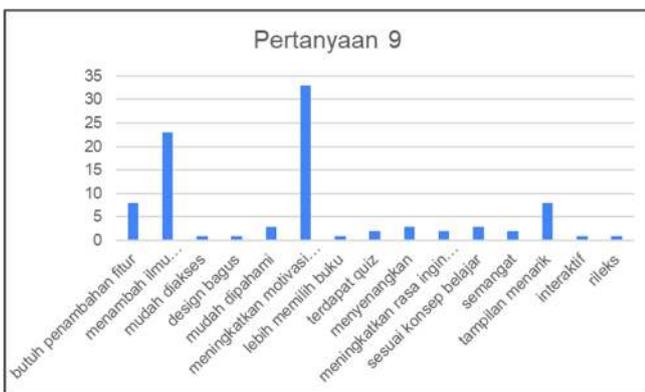
Gambar 29. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 7.

Pada gambar 29 menunjukkan bahwa para pelajar tertarik untuk menggunakan media ini lagi, karena media ini menambah ilmu pengetahuan, akan tetapi fitur dalam gamenya terlalu dikit jadi membutuhkan penambahan fitur agar lebih bagus.



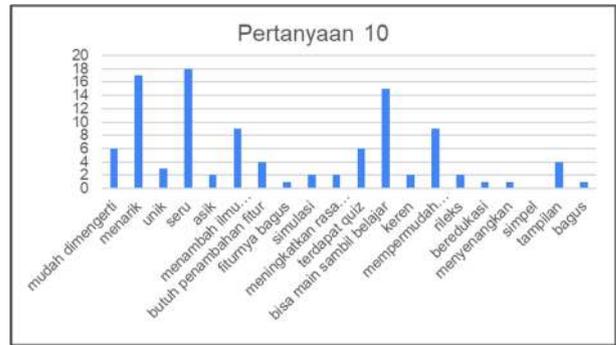
Gambar 30. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 8.

Pada gambar 30 menunjukkan bahwa, dengan menggunakan media ini para pelajar lebih termotivasi dalam belajar dan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang candi kepada para pelajar.



Gambar 31. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 9.

Pada gambar 31 menunjukkan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran ini dapat menambah motivasi belajar, dikarenakan dengan memainkan media ini bisa menambah ilmu pengetahuan kepada para pelajar.



Gambar 32. Diagram Hasil Coding Pertanyaan 10.

Pada gambar 32 menunjukkan bahwa pelajar menikmati media pembelajaran super temple karena dominan dari responden mengatakan bahwa game tersebut menarik seru dan bisa main sambil belajar.

Dari seluruh data yang telah dianalisa oleh penulis, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa media pembelajaran Super Temple menambah minat belajar pelajar dan mudah digunakan oleh pelajar karena berdasarkan hasil jawaban responden yang telah dipaparkan.

2) Evaluation

Evaluasi dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan dan kegagalan dalam media pembelajaran serta menambahkan fitur yang dapat meningkatkan kualitas pada media, sehingga media pembelajaran bisa diimplementasikan dengan baik.



Gambar 33. Tampilan Konfirmasi Quit.

Setelah dilakukan evaluasi dilakukan penambahan fitur untuk konfirmasi quit, tampilan ini di buat dengan menggunakan photoshop. Tampilan ini terdiri dari tulisan "Are You Sure You Want To Quit" dan dua tombol untuk yes dan no.



Gambar 34. Tampilan Petunjuk media pembelajaran.

Ditambah juga petunjuk dalam media pembelajaran agar pemain dapat mudah mengoperasikan media ini. Petunjuk akan muncul pada awal permainan di mulai.



Gambar 35. Tampilan Quiz Gambar.

Penambahan *quiz* tebak candi pada gambar yang sudah diberikan. Agar *quiz* pada media pembelajaran lebih menarik maka ditambahkan pemilihan gambar sesuai candi sebagai salah satu *quiz*.

V. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian penelitian yang berjudul “Media Pembelajaran Interaktif Candi Bersejarah Budha Dan Hindu Menggunakan Addie” didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berbasis *video game* ini dirancang dengan metode ADDIE yaitu dengan 5 tahapan yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.
2. Peneliti menggunakan metode pengumpulan data secara kualitatif dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif, yaitu melakukan wawancara dan menyebarkan kuesioner kepada para pelajar SMP Putra Batam kelas 7.
3. Teknik analisis kualitatif yang digunakan pada penelitian yaitu analisis konten. Metode analisis ini yaitu mengidentifikasi pola atau tema yang sering muncul dari data sehingga

dapat disimpulkan hasil dari permasalahan yang diteliti.

4. Hasil dari analisis yang dilakukan pada penelitian ini adalah media pembelajaran interaktif tentang candi yang telah dirancang meningkatkan minat belajar dan mudah digunakan oleh pelajar.
5. Hasil dari penelitian ini yaitu dihasilkan media pembelajaran bertema candi hindu-budha di Indonesia berbasis android.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang terlibat dalam penelitian ini, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian yang serupa.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

- [1] N. Agustiningih and S. Pamungkas, “Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Pembelajaran Video Candi Muara Jambi Berbasis Sejarah Lokal Pada Mata Kuliah Sejarah Indonesia,” *Diakronika*, vol. 18, no. 1, p. 67, 2018, doi: 10.24036/diakronika/vol18-iss1/62.
- [2] A. Sirumapea, S. Maesaroh, and K. E. Saputro, “Perancangan Game Petualangan Mengenal Candi-Candi di Magelang,” *Acad. J. Comput. Sci. Res.*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.38101/ajcsr.v2i1.261.
- [3] F. Hamdani, E. S. Susanto, Yuliadi, and Aldrin, “Pembuatan Multimedia Pembelajaran Restoran dan Barista Untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Keaktifan Mahasiswa Pendidikan Tata Boga Menggunakan Adobe Flash,” *TEKNIMEDIA*, vol. 4, no. 1, pp. 86–91, 2023.
- [4] I. K. Hidayat, P. Sunarto, and T. Guntur, “Mengenal Relief, Mudra dan Stupa Candi Borobudur untuk Anak-Anak Usia 9-12 Tahun melalui Edugame,” *ITB J. Vis. Art Des.*, vol. 6, no. 1, pp. 58–68, 2014, doi: 10.5614/itbj.vad.2014.6.1.6.
- [5] S. Alvarez, N. J. Prakoso, and W. S. D. Septianingsih, “Temon (Tample Monopoly): Pengenalan Candi Berbasis Games Augmented Reality Untuk Tuna Daksa,” *SWADESI J. Pendidik. dan Ilmu Sej.*, vol. 2, no. 1, p. 1, 2021, doi: 10.26418/swadesi.v2i1.44984.
- [6] A. M. S. Ratri, N. Ayuvadhana, C. A. P. S. Wati, and Suranto, “Pengembangan Buku Games OF Moral Stories (GMS) Berbasis Relief Borobudur Untuk SISWA Sekolah Minggu Buddha Jenjang Sekolah Dasar,” *J. Pencerahan*, vol. 15, no. 1, pp. 40–48, 2022, doi: 10.2207/jjws.91.328.
- [7] S. Hidayatulloh, H. Praherdhiono, and A. Wedi, “Pengaruh Game Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pemahaman Ilmu Pengetahuan Alam,” *JKTP J. Kaji. Teknol. Pendidik.*, vol. 3, no. 2, pp. 199–206, 2020, doi: 10.17977/um038v3i22020p199.

- [8] M. Khaerudin, D. B. Srisulistiwati, and J. Warta, "Game Edukasi Dengan Menggunakan Unity 3D Untuk Menunjang Proses Pembelajaran," *JSI - (Jurnal Sist. Informasi) Univ. Suryadarma*, vol. 8, no. 2, pp. 263–272, 2021.
- [9] W. Cahyawulan and D. Rachmawati, "Pengembangan Ensiklopedia Pekerjaan Bidang Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (MIPA) untuk Peserta Didik Kelas X di SMA Suluh Jakarta," *INSIGHT J. Bimbing. Konseling*, vol. 7, no. 2, pp. 140–146, 2018, doi: 10.21009/insight.072.03.
- [10] R. D. Saputro, P. Kasih, and S. Rochana, "Pengujian Black Box dan Kuesioner Pada Game Gems Adventure," *Rizal Dwi Saputro1, Patmi Kasih2, Siti Rochana3 1,2,3Teknik*, pp. 47–52, 2022.
- [11] T. Wibowo and A. E. M. D. Saribu, "Video Game dan Iman Katolik: Studi Kualitatif 'That Dragon, Cancer' pada Kalangan Misdinar di Kota Batam," *Serat Rupa J. Des.*, vol. 7, no. 1, pp. 61–72, 2023, doi: 10.28932/srjd.v7i1.5797.
- [12] G. S. Gumilang, "Metode Penelitian Kualitatif dalam Bidang Bimbingan dan Konseling," *J. Fokus Konseling*, vol. 2, no. 2, pp. 144–159, 2016, [Online]. Available: <http://ejournal.stkipmpringsewu-lpg.ac.id/index.php/fokus/a>.
- [13] N. W. Sitasari, "Mengenal Analisa Konten Dan Analisa Tematik Dalam Penelitian Kualitatif," *Forum Ilm.*, vol. 19, no. 1, pp. 77–84, 2022, [Online]. Available: https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Journal-23188-11_2248.pdf.