

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *GAME* EDUKASI PADA TEMATIK BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Regita Azkia Khairani 1, Abna Hidayati 2

¹Fetri Yeni 1, ²Meldi Ade Kurnia 2

regitaazkia414@gmail.com

Abstract

Educational games are one of the interesting and fun learning media. This media has advantages in delivering learning materials. In delivering material, educational games make learning into a game where students learn when they find missions and challenges in educational games. The purpose of this research is to make educational game products that are attractive to students and provide motivation in learning, so that the objectives of learning are achieved. This research is a research and development (R&D) adapted from the model of Alessi and Trollip. The development procedure includes the planning, design, and development stages. In the alpha test, an assessment was carried out by 1 material expert and 2 media experts to determine the feasibility of the product. Furthermore, the beta test was carried out on 20 fifth grade students as test subjects at SD Negeri 20 Bunga Tanjung. This study shows the following results: (1) the percentage obtained from material experts is 92.8% with a very appropriate category; (2) the percentage obtained from media expert 1 is 92.2% with very decent category and from media expert 2 is 90% with very decent category. Based on the validation test from material experts and media experts, it can be concluded that the Development of Educational Game Learning Media on Thematics for Grade V Elementary School Students can be said to be very feasible to use.

Keywords: *Education Game, thematic, Class V*



This is an open access article distributed under the Creative Commons 4.0 Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Universitas Negeri Padang.

Introduction

Pendidikan adalah usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi baik secara rohani maupun jasmani yang sesuai dengan nilai-nilai di dalam masyarakat dan kebudayaan (Fuad Ihsan, 2008:1). Dalam dunia pendidikan ada beberapa tahap pendidikan, salah satunya adalah tahap pendidikan dasar, yang mana pada tahap ini pengaruh pendidikan sangat penting untuk kualitas manusia. Pada tahap ini manusia mulai diberikan dasar pengetahuan dan keterampilan yang memegang peranan penting dalam persiapan melanjutkan ke tahap pendidikan berikutnya.

Sejalan dengan tujuan pendidikan dasar dalam Standar Isi Kurikulum Pendidikan Dasar, yaitu “Tujuan pendidikan dasar adalah meletakkan dasar kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut”. Tujuan pendidikan dasar ini dapat tercapai apabila dalam setiap pembelajaran, guru sebagai pendidik menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan sehingga akan berdampak pada hasil belajar.

Belajar dapat terjadi di mana dan kapan saja, salah satu tanda seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan tingkat pengetahuan (kognitif), keterampilan (psikomotor), atau sikapnya (afektif). Dalam pembelajaran, kondisi yang kondusif bisa menghasilkan pribadi-pribadi yang kompetitif (Tilaar, 2000:15).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 13 Maret 2022 yang dilakukan bersama guru kelas V SD Negeri 20 Bunga Tanjung, banyak permasalahan yang ditemukan dalam proses pembelajaran yang

disebabkan oleh beberapa faktor. Pertama metode yang digunakan guru di kelas dalam menyampaikan materi hanya berupa ceramah dan diskusi. Baru beberapa menit guru menerangkan pelajaran siswa sudah berbicara dengan teman sebangkunya dengan alasan bosan dan merasa mengantuk karena hanya mendengarkan dan mencatat yang membuat pembelajaran kurang efektif. Faktor yang kedua yaitu dengan kegiatan belajar mengajar yang monoton, hanya mengaplikasikan strategi belajar dan metode yang sama dalam jangka waktu lama serta tidak adanya tantangan dalam belajar, maka akan menyebabkan siswa menjadi malas untuk belajar.

Ketiga media pembelajaran yang mendukung jalannya proses pembelajaran kurang memadai yaitu hanya menggunakan papan tulis dan buku. Misalnya dalam pembelajaran IPA pada materi rangka, pembelajaran harusnya didukung dengan menggunakan alat peraga namun beberapa sekolah tidak memiliki alat peraga karena biaya yang mahal sehingga guru hanya menyampaikan materi menggunakan media gambar dan buku cetak. Para siswa terlihat kurang tertarik dan kurang memperhatikan pelajaran ketika di kelas yang menyebabkan siswa menjadi susah untuk menangkap pesan pembelajaran yang disampaikan guru.

Keempat banyak siswa yang memang motivasi untuk belajarnya rendah yang dapat diketahui dari kecenderungan siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran. Siswa kurang mempersiapkan diri di rumah dan lebih memilih untuk bermain. Apalagi selama pandemi 1 tahun terakhir yang mengakibatkan pembelajaran dilakukan secara daring dan siswa menganggap belajar daring sebagai masa liburan, sehingga siswa lebih memilih memanfaatkan waktunya untuk bermain dari pada belajar (Endang & Ghinah, 2021). Siswa tidak lagi mementingkan sekolah karena lebih suka pergi bermain.

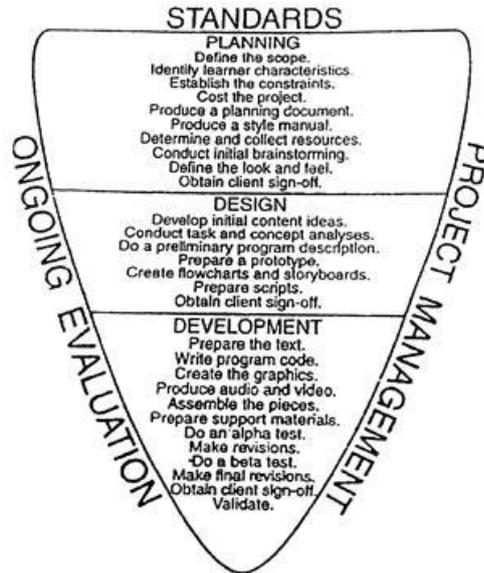
Saat ini pendidikan di Indonesia menetapkan kurikulum 2013 digunakan sebagai acuan pembelajaran di sekolah. Alwen (2014) menyatakan bahwa kurikulum dapat dimaknai sebagai suatu rencana tertulis dengan bentuk nyata dan dapat dipelajari. Berdasarkan kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Wahyuni, dkk (2016:129) menyatakan bahwa pembelajaran tematik adalah pembelajaran berdasarkan pada tema untuk mengaitkan beberapa konsep mata pelajaran, sehingga siswa lebih mudah memahami sebuah konsep yang sudah disatukan dalam satu tema untuk beberapa pembelajaran. Untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, menarik, dan menyenangkan tentu diperlukan sebuah media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi kepada siswa terkait dengan pembelajaran sehingga mudah dipahami (Nurfadhillah et al., 2021). Media pembelajaran harus dikemas secara baik dan menimbulkan daya tarik agar siswa menjadi betah untuk belajar. Salah satu media yang dapat menarik minat siswa adalah *game* edukasi.

Penggunaan *game* edukasi untuk sarana pendidikan bukanlah hal yang salah, karena *game* bersifat menghibur yang dapat membuat anak belajar sambil bermain. Melihat kondisi saat ini anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game*. Berkaitan dengan hal tersebut, penyediaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sangat diperlukan. Memanfaatkan kesenangan siswa dalam bermain, maka inovasi media pembelajaran yang diusung adalah *game* edukasi dengan konsep bermain sambil belajar. Oleh karena itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Pada Tematik Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar".

Method

Penelitian dan pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Pada Tematik Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar telah dilaksanakan menggunakan metode *Research and Development* (R&D) yang dikembangkan oleh Alessi dan Trollip (2001:407-561) dengan melalui 3 fase yaitu *standard*, *ongoing evaluation*, dan *project management*. Selanjutnya adalah 3 langkah pengembangan yaitu perencanaan (*planning*), desain (*design*), dan pengembangan (*development*).



Gambar 1. Model Pengembangan Alessi & Trollip

Results and Discussion

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap yaitu, perencanaan (*planning*), perancangan (*design*), dan pengembangan (*development*). Adapun hasil pengembangan yang diperoleh sebagai berikut:

1. Tahap Perencanaan (*Planning*)

a. Menetapkan ruang lingkup materi

Pengembangan diawali dengan mendefinisikan ruang lingkup materi yang akan disajikan pada media pembelajaran. Ruang lingkup materi yang disajikan berdasarkan Kompetensi Inti (KI) dari capaian Standar Kompetensi (SK) dalam aspek sikap, pengetahuan, dan keterampilan pada tema 1 sub tema 1 yaitu organ gerak hewan.

b. Mengidentifikasi karakteristik peserta didik

Hasil wawancara menjadi acuan bagi peneliti untuk mengidentifikasi karakteristik peserta didik yang membutuhkan motivasi dan minat belajar karena di sekolah terkendala pada penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai. Guru hanya menggunakan media papan tulis dan buku bacaan sehingga peserta didik kurang antusias dan kurang semangat dalam belajar.

c. Menentukan dan mengumpulkan sumber

Adapun batasan yang ditentukan adalah *hardware* minimal menggunakan laptop dengan *software Powerpoint*. Penggunaan media ini bisa digunakan di semua tipe *windows* pada *PC* atau laptop karena produk akhir dari *game* edukasi ini berupa *file* MP4.

d. Menentukan batasan

1) Tersedianya laptop di sekolah.

2) Mengumpulkan sumber materi untuk melengkapi sumber pendukung media *game* dengan menggunakan buku tematik terpadu kelas V SD tema 1 organ gerak hewan dan manusia edisi revisi 2017.

3) Soal untuk *game* edukasi ini diambil dari soal PH yang dibuat sendiri oleh guru kelas V yaitu ibu Yultini, S. Pd.

2. Tahap *Design*

a. Melakukan analisis konsep

Analisis konsep dilakukan dengan mengidentifikasi dasar-dasar pokok yang disajikan dengan mengacu pada KI dan SK yang telah ditetapkan.

b. Membuat *flowchart*

Flowchart digunakan untuk membantu perancangan media pembelajaran *game* edukasi. *Flowchart* merupakan gambaran menyeluruh alur program, yang dibuat dengan

simbol-simbol tertentu. Dengan *flowchart* alur program dimulai dari awal sampai akhir program dapat tergambar dengan utuh.

c. Membuat *storyboard*

Setelah pembuatan *flowchart*, langkah selanjutnya adalah pembuatan *storyboard*. *Storyboard* merupakan penjelasan lebih detail/lengkap dari setiap alur yang terdapat pada *flowchart*.

3. Tahap pengembangan

a. Produksi media

- 1) Langkah pertama yaitu buka aplikasi *Microsoft Powepoint*.
- 2) Selanjutnya atur ukuran *slide presentation* pada *page setup* dengan ukuran (16 : 9).
- 3) Pada tahap selanjutnya penulis melanjutkan membuat halaman *loading* untuk menuju ke halaman utama pada media *game*.
- 4) Selanjutnya penulis membuat desain *background* halaman utama. Setelah membuat *background*, penulis melanjutkan memberi tulisan selamat datang dan menambahkan tombol *start* untuk lanjut ke *slide* berikutnya.
- 5) Selanjutnya penulis mendesain *background* untuk halaman menu dengan tema background hitam putih. Setelah itu penulis membuat tombol untuk profil, muatan pelajaran, petunjuk dan materi *game*. Halaman menu ini juga dilengkapi dengan tombol panah kiri kuning dan tombol home merah.
- 6) Pada slide berikutnya penulis membuat isi dari tombol profil. Profil ini mendeskripsikan tentang si pengembang media pembelajaran *game* edukasi. Pada slide ini disediakan menu home merah untuk kembali ke halaman menu.
- 7) Pada slide berikutnya penulis membuat isi dari tombol muatan pelajaran. Muatan pelajaran ini berisi mata pelajaran yang akan diujikan pada *game*.
- 8) Pada slide berikutnya penulis membuat petunjuk penggunaan media *game* edukasi. Pada halaman petunjuk ini sudah dilengkapi dengan tombol panah kanan kuning untuk lanjut ke halaman selanjutnya.
- 9) Pada slide berikutnya penulis mendesain tombol *game* yang berisi arahan untuk membaca materi terlebih dahulu sebelum bermain.
- 10) Pada slide berikutnya berisi materi yang disesuaikan dengan KI dan SK yang ada.
- 11) Selanjutnya penulis mendesain tampilan halaman level *game* edukasi. halaman ini memuat tingkatan-tingkatan permainan yang dimulai dengan level *easy*, level *medium*, dan level *hard*.
- 12) Selanjutnya penulis mendesain halaman bermain *game* "Chicky Maze Runner" level *easy*.
- 13) Selanjutnya penulis mendesain halaman latihan untuk level *easy* pada media pembelajaran *game* edukasi.
- 14) Selanjutnya penulis mendesain halaman bermain *game* "Chicky Maze Runner" level *medium*. Pada halaman ini sudah dilengkapi dengan tombol play untuk masuk ke halaman latihan.
- 15) Selanjutnya penulis mendesain halaman latihan untuk level *medium* pada media pembelajaran *game* edukasi.
- 16) Selanjutnya penulis mendesain halaman bermain *game* "Chicky Maze Runner" level *hard*.
- 17) Selanjutnya penulis mendesain halaman latihan untuk level *hard* pada media pembelajaran *game* edukasi.
- 18) Selanjutnya penulis mendesain halaman skor pada setiap level *game* edukasi. setelah melalui labirin dengan menyentuh koin lalu menjawab soal latihan, maka siswa akan diperlihatkan skor yang diperoleh dengan cara klik tombol skor.
- 19) Penulis mendesain halaman penutup untuk media pembelajaran *game* edukasi.
- 20) Selanjutnya penulis membuat *script macro* untuk menjalankan *game* edukasi. *Script macro* digunakan untuk memberikan *action* pada jawaban benar, jawaban salah, dan skor akhir media pembelajaran.
- 21) Tahap terakhir yaitu menyimpan media yang sudah dibuat tadi dalam bentuk *Powerpoint Macro-Enable Show* agar macro tadi berfungsi pada media *game* saat digunakan.

b. Melakukan uji alfa

Dalam uji alpha media pembelajaran *game* edukasi pada tematik kelas V SD ini dilakukan oleh dua orang ahli media dan seorang ahli materi. Produk ini divalidasi oleh 3 validator ahli, yakni 2 validator ahli media oleh Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan Novrianti, M.Pd, dan ahli materi oleh Yultini, S.Pd. Validasi ini dilakukan agar produk awal yang dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa layak diujicobakan kepada peserta didik. Validasi ahli berguna untuk mengantisipasi kesalahan pada penulisan bahasa, kekurangan materi, dan mengantisipasi banyak kesalahan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

1) Validasi ahli materi

Data validasi ahli materi ini diperoleh dari seorang ahli materi yaitu Wali Kelas V SDN 20 Bunga Tanjung yang bernama Ibu Yultini, S.Pd dengan cara memberikan lembar penilaian. Ahli materi mengkaji aspek materi pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian mencakup kurikulum dengan fokus kegiatan desain dan prosedur dan penyajian dengan fokus kegiatan desain, prosedur, efisiensi, dan kejelasan. Rincian hasil penilaian kelayakan *game* edukasi oleh ahli materi terlihat pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Penilaian Uji Kelayakan Uji Media

No	Validator	Jumlah skor	Presentase	Kategori
1.	Ahli materi	65	92,8%	Sangat sesuai

Berdasarkan hasil penilaian media pembelajaran *game* edukasi pada tematik bagi siswa kelas V SD diperoleh hasil presentase **92,8** dengan kategori "**Sangat Sesuai**" sehingga materi yang terdapat dalam *game* edukasi ini "**Sangat Sesuai**" diterapkan.

2) Validasi ahli media

Validasi media *game* edukasi ini dilakukan oleh dua orang ahli media yaitu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd dan Novrianti, M.Pd. Ahli media mengkaji aspek media yang ada pada media pembelajaran yang telah dirancang. Hasil penilaian mencakup 3 kelengkapan yaitu kelengkapan program dengan fokus kegiatan desain, prosedur, dan efisiensi. Rincian hasil penilaian kelayakan media *game* edukasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel dibawah.

Tabel 2. Hasil Penilaian Uji Kelayakan Ahli Media

No	Validator	Presentase	Kategori
1.	Ahli media 1	92,2%	<i>Sanga layak</i>
2.	Ahli media 2	90%	<i>Sangat layak</i>
Total skor		182,2%	-
Rata-rata keseluruhan		91,1%	<i>Sangat layak</i>

c. Membuat revisi

Pada proses *alpha test* selain mendapatkan penilaian dari validator juga mendapatkan komentar dan saran. Untuk mendapatkan penyempurnaan, komentar dan saran dari validator dijadikan masukan untuk melakukan revisi media pembelajaran *game* edukasi yang dikembangkan.

d. Melakukan uji beta

Beta test dilakukan setelah dilaksanakannya tes alpha. Uji beta dilakukan dengan mengujicobakan media pembelajaran *game* edukasi kepada responden. Responden yang dimaksud pada tahap ini adalah siswa kelas V SDN 20 Bunga Tanjung sebanyak 20 orang.

Tabel 3. Hasil Penilaian Angket Sisiwa

No	Nama	Jumlah Skor	Presentase (%)	Kategori
1	A	59	98,3	Sangat Praktis
2	D	59	98,3	Sangat Praktis
3	F.F	59	98,3	Sangat Praktis
4	F.M.S	60	100	Sangat Praktis
5	H.A	60	100	Sangat Praktis
6	H.A	58	96,6	Sangat Praktis
7	H.R.H	58	96,6	Sangat Praktis
8	L	59	98,3	Sangat Praktis
9	M.A	58	96,6	Sangat Praktis
10	M.A.H	54	90	Sangat Praktis
11	M.H	54	90	Sangat Praktis
12	M.K.A	53	88,3	Sangat Praktis
13	N.K	60	100	Sangat Praktis
14	R	52	86,6	Sangat Praktis
15	R.F.R	59	98,3	Sangat Praktis
16	R.J.M	60	100	Sangat Praktis
17	R.R	60	100	Sangat Praktis
18	W.D.K	60	100	Sangat Praktis
19	Y.N.N	59	98,3	Sangat Praktis
20	Y.S	60	100	Sangat Praktis
Jumlah			1934,5	-
Rata-rata			96,8	Sangat Praktis

Suatu produk dikategorikan praktis jika produk tersebut mudah digunakan oleh sasarna pengguna, dari data penilaian uji beta di atas diperoleh dengan presentase sebesar **96,8%** dengan kategori "**Sangat**

Praktis", sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *game* edukasi ini sangat praktis untuk digunakan.

Conclusion

Kesimpulan dari penelitian ini adalah:

1. Dihilangkan media pembelajaran *game* edukasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD dengan menerapkan model Alessi & Trollip dimana tahapnya adalah perencanaan (*Planning*), perancangan (*Design*), dan pengembangan (*Development*).
2. Diketahui penilaian validator terhadap media pembelajaran *game* edukasi untuk siswa kelas V SD pada *alpha test* mendapatkan penilaian dari 3 validator. Pada validitas ahli materi diperoleh nilai presentase rata-rata sebesar 92,8%, pada validitas ahli media 1 diperoleh nilai presentase rata-rata sebesar 92,2%, dan pada validitas ahli media 2 diperoleh nilai presentase rata-rata sebesar 90%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran *game* edukasi pada tematik bagi siswa kelas V sekolah dasar sangat baik dan sangat layak digunakan.

Diketahui respon mahasiswa terhadap media pembelajaran *game* edukasi untuk siswa kelas V sekolah dasar mendapatkan presentase rata-rata sebesar 96,8% dengan kategori sangat baik dan sangat praktis untuk digunakan.

References

- Bentri, Alwen Z. Z. & U. R. (2014). Formulasi Strategi Penerapan Blended Learning dalam Implementasi Kurikulum di Jurusan KTP FIP Universitas Negeri Padang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 5(1), 22-30.
- Ihsan, Fuad. (2008). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tilaar. H.AR. (2000). *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Wahyuni, dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang*, 1(2), 129-136.