

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME EDUCATION*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
BERBASIS *ADOBE ANIMATE CC*
DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

Untuk memenuhi sebagian persyaratan
memperoleh gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
HUSNI WULANDARI
NIM. 17129142

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2021**

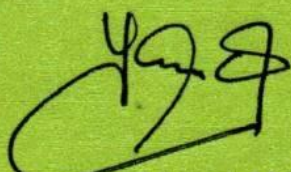
PERSETUJUAN SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA *GAME EDUCATION*
DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK TERPADU
BERBASIS *ADOBE ANIMATE CC*
DI KELAS II SEKOLAH DASAR**

Nama : Husni Wulandari
NIM/BP : 17129142/2017
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

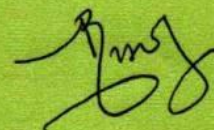
Padang, 22 Maret 2022

Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD FIP UNP



Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 198803 2 001

Disetujui Oleh,
Pembimbing



Dr. Risda Amini, MP
NIP. 19630831 198903 2 003

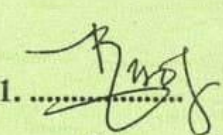
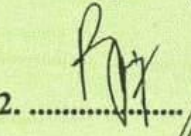
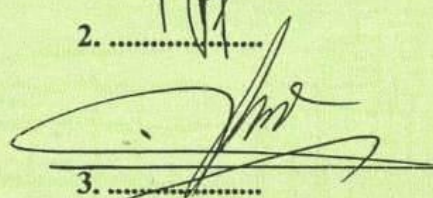
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran
Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Animate CC* di Kelas II
Sekolah Dasar
Nama : Husni Wulandari
NIM/BP : 17129142/2017
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, 20 April 2022

Tim Penguji,

	Nama	Tanda Tangan
1. Pembimbing	: Dr. Risda Amini, MP	1. 
2. Penguji I	: Dra. Reinita, M.Pd	2. 
3. Penguji II	: Drs. Zuardi, M.Si	3. 

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Husni Wulandari
NIM/BP : 17129142/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Animate CC* di Kelas II Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggung jawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian, pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Bukittinggi, 24 April 2022
Saya yang menyatakan



Husni Wulandari
NIM. 17129142

ABSTRAK

Husni Wulandari. 2021. Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Animate CC* di Kelas II Sekolah Dasar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

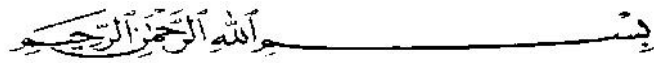
Penelitian ini dilatarbelakangi oleh media *game education* yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya hanya terkhusus pada satu muatan pembelajaran saja. Masih minim yang mengembangkan sebagai media pembelajaran tematik terpadu. Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media *game education* berbasis *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran tematik terpadu di kelas II Sekolah Dasar sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013. Oleh karena itu, media *game education* berbasis *adobe animate cc* diuji coba di lapangan untuk mengetahui kevalidan dan kepraktisan media.

Penelitian ini merupakan penelitian *Research & Development*. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Dengan tahap *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Pengumpulan data menggunakan lembar validasi oleh validator dan angket respon guru. Subjek uji coba pada penelitian ini adalah 10 orang peserta didik kelas II SDI Sjech Djamil Djambek.

Hasil dari penelitian ini diperoleh sebuah media *game education* pada pembelajaran tematik terpadu berbasis *adobe animate cc* di kelas II Sekolah Dasar. Hasil uji validitas media *game education* secara keseluruhan oleh tiga orang validator memperoleh nilai rata-rata 91,67% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji praktikalitas media *game education* oleh guru diperoleh nilai 95,38% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media *game education* sebagai media pembelajaran tematik terpadu berbasis *adobe animate cc* di kelas II Sekolah Dasar valid dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran tematik terpadu di kelas II Sekolah Dasar.

Kata Kunci: media *game education*, tematik, *adobe animate cc*, model ADDIE

KATA PENGANTAR



Puji syukur alhamdulillah peneliti ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Animate CC* di Kelas II Sekolah Dasar”**. Selanjutnya, *shalawat* beserta salam peneliti sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam *jahiliyah* sampai ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Ilmu Pendidikan (FIP) Universitas Negeri Padang (UNP). Dalam pelaksanaan penelitian pengembangan ini, peneliti banyak memperoleh bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, peneliti menyampaikan rasa terima kasih dan penghargaan yang setulusnya kepada:

1. Ibu Dra. Yetti Ariani, M. Pd dan Ibu Mai Sri Lena, M. Pd selaku ketua dan sekretaris jurusan PGSD yang telah memberikan izin penelitian, bimbingan, dan arahan demi penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M. Si selaku koordinator UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP sekaligus penguji 2 yang telah memberikan dukungan, kritik serta saran untuk menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Dr. Risda Amini, MP, selaku pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga serta pikiran dalam memberikan bimbingan, motivasi, arahan dan saran yang sangat berharga kepada peneliti sejak pembuatan proposal sampai menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Dea Stivani Suherman, M.Pd, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M. Pd, dan Bapak Atri Waldi, M.Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dalam menyelesaikan produk peneliti.
5. Ibu Dra. Reinita, M.Pd selaku penguji 1 yang telah menyediakan waktu untuk memberikan masukan, motivasi dan saran demi penyempurnaan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu Dosen Program S1 PGSD FIP UNP beserta staf jurusan PGSD yang telah memberikan sumbangan pikirannya selama peneliti menuntut ilmu dalam perkuliahan.
7. Bapak Muhammad Yunus, S.Pd.I, selaku Kepala Sekolah SDI Sjech Djamil Djambek Bukittinggi yang telah memberikan izin, fasilitas, dan kemudahan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Ibu Ertati, S.Pd. SD selaku Kepala Sekolah SD Negeri 04 Gantiang Koto Tuo Agam yang telah telah memberikan izin untuk melaksanakan observasi.
9. Ibu Anita Widianti, S,Pd, selaku guru kelas II SD SDI Sjech Djamil Djambek Bukittinggi yang telah menerima peneliti dengan baik dan bersedia berkolaborasi untuk melaksanakan penelitian.

10. Ibu Ratianis, S.Pd, selaku guru kelas II SD Negeri 04 Gantiang Koto Tuo Agam yang telah bersedia memberikan penjelasan selama observasi peneliti.
11. Kedua orangtuaku tercinta, Bapak Joni Putra (Alm) dan Ibu Ernawati yang telah mendoakan, memberikan cinta dan kasih sayang, semangat, serta dukungan tak terhingga dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Saudaraku tersayang, abang Khairizo Oktora, uni Henike Rahma Rona, dan si bungsu Reveta Janatul Husna yang telah mendoakan serta memberikan motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
13. Amanah Family, khususnya kepada para pengurus, Ibu El sebagai pengasuh, dan kakak-kakak, rekan-rekan serta adik-adik panti yang telah memberikan wadah, kasih sayang, pengorbanan serta doa-doa baik yang telah dilantunkan.
14. Kakak kedua yang tak terganti, Sisri Rahmayuni yang telah menjadi penguat, mentor serta motivator pribadi bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
15. Sesepeuh Amanah Squad, terkhusus Annisa Rahma Oktavia sebagai kakak paling ter ter ter. Bukan hanya sebagai mentor tetapi juga sebagai pundak kedua bagi peneliti.
16. Teman-temanku tersayang, Gita, Siti, Kiki, Elmi yang telah memberikan semangat agar menyelesaikan skripsi ini.
17. Rekan-Rekan mahasiswa S1 PGSD 2017, terutama seksi 17 BKT 09 sebagai teman senasib dan seperjuangan yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.

18. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti berharap, semoga bantuan, bimbingan dan petunjuk Bapak, Ibu serta rekan-rekan menjadi amal shaleh dan mendapat balasan yang berlipat ganda dari Allah SWT. *Amin ya Robbal 'alamin.*

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu dengan segala kerendahan hati diharapkan kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan khususnya pembelajaran tematik. *Amin ya Robbal'alam.*

Bukittinggi, 24 April 2022



Husni Wulandari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	Halaman
HALAMAN PERSETUJUAN	
HALAMAN PENGESAHAN	
SURAT PERNYATAAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan Pengembangan.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	7
E. Manfaat Pengembangan.....	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
G. Defenisi Istilah.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	12
A. Landasan Teori	12
1. Hakikat Pembelajaran Tematik Terpadu.....	12
2. Hakikat Media Pembelajaran <i>Game Education</i>	14
3. Adobe Animate CC	20
B. Penelitian Relevan	25
C. Kerangka Berfikir	27
BAB III METODE PENELITIAN	30

	Halaman
A. Metode Pengembangan.....	30
B. Prosedur Pengembangan.....	31
1. Tahap <i>Analysis</i> (Analisis).....	31
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	33
3. Tahap <i>Development</i> (Pengembangan).....	42
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	42
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	43
C. Uji Coba Produk Skala Kecil/Terbatas.....	45
1. Subjek Uji Coba Produk.....	45
2. Jenis Data	45
3. Instrument Pengumpulan Data	45
4. Teknik Analisis Data.....	46
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	50
A. Penyajian Data Hasil Uji Coba	50
1. Hasil Tahap <i>Analysis</i> (Analisis)	50
2. Tahap <i>Design</i> (Perancangan)	55
3. Hasil Tahap <i>Development</i> (Pengembangan)	64
4. Tahap <i>Implementation</i> (Implementasi)	66
5. Tahap <i>Evaluation</i> (Evaluasi).....	66
B. Analisis Data.....	67
C. Revisi Produk.....	79
1. Revisi Berdasarkan Masukan dari Ahli Materi	79
2. Revisi Berdasarkan Masukan dari Ahli Kebahasaan	80
3. Revisi Berdasarkan Masukan dari Ahli Media	80
D. Pembahasan	82
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	85
A. Kesimpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR RUJUKAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 3.1 Analisis Rentang Usia Peserta Didik SDI Sjech Djamil Djambek Bukittinggi.....	32
Tabel 3.2 Analisis Rentang Usia Peserta Didik SD Negeri 04 Gantiang Koto Tuo	32
Tabel 3.3 Storyboard	34
Tabel 3.4 Desain <i>user interface</i>	37
Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Media Pembelajaran	47
Tabel 3.6 Kriteria Kelayakan dan Revisi Produk.....	47
Tabel 3.7 Skala Penilaian Angket Respon Guru	49
Tabel 3.8 Kategori Kepraktisan Media <i>Game Education</i>	49
Tabel 4.1 Analisis Tema	53
Tabel 4.2 Analisis Subtema dan Muatan Pembelajaran.....	53
Tabel 4.3 Daftar Nama Validator.....	64
Tabel 4.4 Nilai Pengetahuan Peserta Didik.....	67
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Awal oleh Tim Ahli	68
Tabel 4.6 Hasil Uji Validasi Akhir oleh Tim Ahli.....	69
Tabel 4.7 Komentar dan Saran Perbaikan Validasi Awal dari Validator	69
Tabel 4.8 Komentar dan Saran Validasi Akhir dari Validator.....	70
Tabel 4.9 Hasil Validasi Awal Ahli Materi	71
Tabel 4.10 Hasil Validasi Akhir Ahli Materi.....	72
Tabel 4.11 Hasil Validasi Awal Ahli Media	73
Tabel 4.12 Hasil Validasi Akhir Ahli Media	74
Tabel 4.13 Hasil Validasi Awal Ahli Kebahasaan.....	75
Tabel 4.14 Hasil Validasi Akhir Ahli Kebahasaan	76
Tabel 4.15 Analisis Hasil Validasi Media <i>game education</i> setelah dilakukan Revisi.....	77
Tabel 4.16 Analisis Hasil Angket Respon Guru	78

Tabel 4.17 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan dari Ahli Materi.....	79
Tabel 4.18 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan dari Ahli Kabahasaan	80
Tabel 4.19 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan dari Ahli Media	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar. 2.1 Tampilan Awal <i>Adobe Animate CC</i>	21
Gambar. 2.2 Tampilan Awal <i>Adobe Flash</i>	22
Gambar. 2.3 Lembar Kerja.....	22
Gambar. 2.4 <i>Menu Bar</i>	23
Gambar. 2.5 <i>Timeline</i>	23
Gambar. 2.6 <i>Properties</i>	23
Gambar. 2.7 <i>Library</i>	24
Gambar. 2.8 <i>Toolbox</i>	24
Gambar. 2.9 <i>Stage</i>	25
Gambar. 2.10 <i>Actions Panel</i>	25
Gambar 3.1 <i>Background</i>	39
Gambar 3.2 <i>Background</i>	40
Gambar 3.3 <i>Background</i>	40
Gambar 4.1 <i>Intro</i>	56
Gambar 4.2 Menu Utama.....	56
Gambar 4.3 Tampilan Intro <i>Game</i>	57
Gambar 4.4 Tampilan Intro <i>Game</i>	58
Gambar 4.5 Tampilan Peta.....	58
Gambar 4.6 Tampilan Menu Pintasan.....	59
Gambar 4.7 Tampilan Petunjuk <i>Game</i>	59
Gambar 4.8 Tampilan Misi <i>Game</i>	60
Gambar 4.9 Tampilan Misi <i>Game</i>	60
Gambar 4.10 Tampilan Misi <i>Game</i>	61
Gambar 4.11 Tampilan <i>Reward</i>	61
Gambar 4.12 Tampilan Materi.....	61
Gambar 4.13 Tampilan Tantangan.....	62
Gambar 4.14 Tampilan <i>Score</i>	63

Gambar 4.15 Tampilan Profil **63**

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
Bagan 2.1 Kerangka Berfikir Pengembangan Media <i>Game Education</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis Saintifik di Kelas II Sekolah Dasar.....	29
Bagan 3.1 Struktur navigasi utama	36
Bagan 3.2 Struktur navigasi menu materi	36
Bagan 3.3 Struktur navigasi menu profil	37
Bagan 3.4 Skema Pengembangan Media <i>Game Education</i> pada Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis <i>Adobe Animate CC</i> di Kelas II SD	44

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1. Format Kasar Media	90
Lampiran 2. Surat Izin Observasi.....	92
Lampiran 3. Hasil Wawancara.....	94
Lampiran 4. RPP 1	98
Lampiran 5. RPP 2	129
Lampiran 6. Bukti ACC Penelitian	157
Lampiran 7. Surat Permohonan Validasi Media <i>Game Education</i>	158
Lampiran 8. Lembar Validasi Awal Aspek Media	161
Lampiran 9. Lembar Validasi Akhir Aspek Media.....	165
Lampiran 10. Lembar Validasi Awal Aspek Materi.....	169
Lampiran 11. Lembar Validasi Akhir Aspek Materi	173
Lampiran 12. Lembar Validasi Awal Aspek Kebahasaan	177
Lampiran 13. Lembar Validasi Akhir Aspek Kegrafikan.....	180
Lampiran 14. Surat Izin Penelitian.....	183
Lampiran 15. Surat Balasan Penelitian	184
Lampiran 16. Lembar Praktikalitas Angket Respon Guru.....	185
Lampiran 17. Dokumentasi Penelitian di Kelas II SDI Sjech Djamil Djabat .	191

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum 2013 merupakan kurikulum terbaru yang diterapkan lembaga pendidikan di Indonesia pada tiap tingkat satuan pendidikan. Penerapan kurikulum 2013 mulai berlaku dari tahun ajaran baru 2013-2014 hingga saat ini. Kurikulum 2013 pada jenjang pendidikan sekolah dasar merupakan kurikulum yang menekankan pada penerapan pembelajaran tematik terpadu.

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu model pembelajaran yang memadukan kompetensi dari berbagai mata pelajaran untuk mendorong peserta didik secara individu maupun berkelompok untuk terlibat aktif dalam menemukan konsep dan prinsip keilmuan secara holistik, bermakna, dan otentik (Majid, 2014). Dalam penyampaian materi, tidak ada pemisah antara masing-masing materi setiap mata pelajaran. Hal ini disebabkan karena materi yang disampaikan dalam pembelajaran tematik terpadu telah dirancang berdasarkan tema tertentu sebagai pemersatu kegiatan pembelajaran dengan memadukan berbagai kompetensi inti dari setiap mata pelajaran untuk memberikan pengalaman kepada siswa (Reinita, 2020). Dalam prosesnya pembelajaran tematik terpadu terjadi secara holistik yang mencakup ranah sikap, ranah pengetahuan, dan ranah keterampilan (Setiadi, 2016).

Dalam upaya mencapai keseimbangan antara kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan guru harus menentukan strategi dalam

penyelenggaraan pembelajaran. Salah satu strategi yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan mendesain, membuat, dan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Media dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan isi pembelajaran dari sumber belajar kepada peserta didik agar dapat merangsang pikiran, perhatian, perasaan, dan minat peserta didik sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Jalinus, 2016). Media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung tercapainya tujuan pembelajaran sehingga guru dituntut untuk profesional dalam penggunaan media pembelajaran yang inovatif untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Rumahlatu, 2016).

Dewasa ini, penggunaan media pembelajaran tidak hanya terfokus kepada media konvensional saja. Kemajuan teknologi telah meluas ke berbagai bidang lembaga termasuk lembaga pendidikan. Sejalan dengan kecanggihan teknologi yang berkembang pesat, guru perlu membuat sebuah pembaharuan dalam berbagai bidang termasuk media pembelajaran (Ibrahim & Suparni, 2008). Teknologi modern yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah teknologi *micro processor* atau dikenal dengan teknologi komputer. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan melalui teknologi komputer adalah media *game education* atau media *game* edukasi (Abdullah, 2018).

Menurut Hurd dan Jenuings dalam Anugroho (2012), *game education* merupakan *game* khusus yang dibuat dengan tujuan mengajarkan kepada penggunanya pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pengetahuan, dan menuntun penggunanya dalam mengasah kepandaian mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya. pengembangan media *game education* dapat dilakukan dengan mengoperasikan perangkat lunak atau *software*. Salah satu *software* yang dapat digunakan oleh guru dalam pengembangan media *game education* adalah *adobe animate cc*.

Adobe Animate CC merupakan pengembangan dari *Adobe Flash* dengan beberapa penambahan fitur-fitur baru (Saputro, 2018). *Adobe Animate CC* merupakan *software* yang memiliki banyak fungsi, seperti untuk pembuatan animasi, media interaktif, *game*, dan aplikasi berbasis multimedia lainnya (Galih Pradana & Nita, 2019). *Adobe Animate CC* memiliki beberapa kelebihan dari pendahulunya *adobe flash* yaitu, tersedia banyak *tools*, control yang kuat untuk animasi, *drawing tools* yang dapat digunakan dengan fleksibel dan dapat dimainkan di banyak *platform* seperti HD video, HTML5, *Mobile Apps*, aplikasi desktop, dan *flash player* (Chun, 2017). Kelebihan-kelebihan tersebut dapat memberikan manfaat bagi guru dalam mengembangkan media *game education* sebagai media pembelajaran tematik terpadu yang menarik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang telah peneliti lakukan di SDI Sjech Djamil Djambek Kota Bukittinggi pada tanggal 11 s/d 13 Januari 2021 kemudian di SDN 04 Gantiang Koto Tuo tanggal 30 Desember 2021, ditemukan beberapa permasalahan yaitu guru sepenuhnya sudah menggunakan

media pembelajaran. Namun, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran yang bersifat konvensional saja contohnya gambar yang dipajang di kelas. Kurangnya variasi dalam media pembelajaran membuat peserta didik kurang aktif dan sulit mempertahankan fokus selama proses pembelajaran sehingga peserta didik tersebut belum sepenuhnya menguasai materi pembelajaran yang disampaikan.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan guru kelas II, guru menyatakan bahwa kebanyakan dari penggunaan media merupakan media yang bersifat konvensional berupa media gambar yang dipajang di kelas. Untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi baru sampai kepada penggunaan video pembelajaran digital yang hanya di *download* melalui media *youtube*. Hal ini dikarenakan kompetensi guru yang belum cukup untuk mengoperasikan media berbasis teknologi dan kurangnya ketersediaan waktu untuk membuat media pembelajaran berbasis teknologi, sehingga pemanfaatan media berbasis teknologi jarang digunakan dalam proses pembelajaran. Guru kelas II pun menyadari bahwa adanya perbedaan minat dan aktivitas peserta didik ketika pembelajaran menggunakan media gambar dibanding pembelajaran menggunakan media berbasis teknologi.

Berdasarkan permasalahan tersebut, agar pembelajaran berlangsung secara optimal maka perlu adanya penggunaan media pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi informasi untuk membuat media pembelajaran yang menarik yaitu media *game education* berbasis *adobe animate cc*.

Pengembangan media *game education* sebelumnya sudah diteliti oleh Istianti (2018), hasil penelitian menunjukkan bahwa media *game education* valid dan efektif untuk digunakan pada proses pembelajaran. Selain itu, pengembangan media *game education* sudah diteliti oleh Karseno, Sariyasa, & Astawan (2021), hasil penelitian menunjukkan bahwa *game education* layak dan praktis digunakan dalam proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu yang telah dipaparkan memiliki persamaan yaitu mengembangkan media *game education* yang dapat digunakan untuk peserta didik Sekolah Dasar. Tetapi pengembangan *game education* pada penelitian terdahulu hanya terkhusus pada satu muatan pembelajaran saja. Sehingga pada penelitian pengembangan ini akan dilakukan keterbaharuan dari penelitian sebelumnya yaitu mengembangkan media *game education* berbasis *adobe animate cc* sebagai media pembelajaran tematik terpadu sehingga dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada kurikulum 2013. *Game* yang dikembangkan dengan tujuan sebagai *game education* berpotensi memberi pengalaman bermain sambil belajar secara menarik dan berkelanjutan. *Game education* ini diharapkan dapat menjadi alat bantu bagi guru dalam penyampaian materi pembelajaran. Dan *game education* ini dibuat dengan harapan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna dengan konsep menyenangkan serta menjadikan peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran. Selain itu, dengan *game education* ini peserta didik dapat mengulang kembali materi pelajaran yang telah dipelajari secara terbimbing ataupun secara mandiri

supaya informasi yang tadinya terlupakan dapat diingat kembali serta dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Meninjau masalah-masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Game Education* dalam Pembelajaran Tematik Terpadu Berbasis *Adobe Animate CC* di Kelas II Sekolah Dasar”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media *game education* dalam pembelajaran tematik terpadu berbasis *adobe animate cc* di kelas II Sekolah Dasar yang valid?
2. Bagaimana mengembangkan media *game education* dalam pembelajaran tematik terpadu berbasis *adobe animate cc* di kelas II Sekolah Dasar yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari pengembangan media *game education* dalam pembelajaran tematik terpadu berbasis *adobe animate cc* di kelas II Sekolah Dasar adalah:

1. Untuk mengembangkan media *game education* dalam pembelajaran tematik terpadu berbasis *adobe animate cc* di kelas II Sekolah Dasar yang valid.
2. Untuk mengembangkan media *game education* dalam pembelajaran tematik terpadu berbasis *adobe animate cc* di kelas II Sekolah Dasar yang praktis.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan nantinya adalah:

1. Produk yang dikembangkan berupa *game education* yang dirancang menggunakan *adobe animate cc* sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan di rumah maupun di sekolah.
2. Produk yang dihasilkan dapat menjadi teman bermain dalam memahami pembelajaran karna penyajiannya berdasarkan kegiatan yang dilakukan sehari-hari.
3. Produk yang dihasilkan akan dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD).
4. Konsep produk yaitu *game adventure*. Dalam pengoperasiannya, terdapat beberapa misi yang harus diselesaikan. Dimana misi tersebut berkaitan dengan materi pembelajaran tematik.
5. Materi yang disajikan merupakan materi yang disesuaikan dengan silabus tematik terpadu pada tema 2 subtema 2 pembelajaran 1-2 di kelas II SD.
6. Materi yang disajikan disusun berdasarkan lingkungan sekitar peserta didik.
7. Materi yang disajikan disampaikan dalam bentuk audio visual.
8. Terdapat menu evaluasi untuk mengukur pemahaman peserta didik mengenai materi yang dipelajari.

E. Manfaat Pengembangan

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa, dan institusi.

1. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengalaman peneliti dalam membuat suatu media pembelajaran dan dapat menjadikan suatu *game* menjadi suatu media pembelajaran yang bermanfaat.

2. Bagi Guru

Peneliti berharap dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu guru dalam tercapainya tujuan pembelajaran.

3. Bagi Peserta Didik

Peneliti berharap peserta didik terkhusus siswa kelas II (dua) SDI Sjech M.Djamil Djambek Bukittinggi sebagai subjek penelitian, memperoleh kemudahan dalam mengulang kembali pembelajaran tematik terpadu dengan cara yang menyenangkan.

4. Bagi Institusi

Manfaat dari perancangan media *game education* ini bagi institusi adalah sebagai tambahan pustaka pada disiplin ilmu yang berkaitan dengan penelitian ini, dan mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang dapat distandarisasi melalui uji validitas dan uji praktikalitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui praktis tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan.

Pembatasan penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan model ADDIE (*Analysis – Design – Develop – Implement – Evaluate*) dengan tahapan *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development* (pengembangan), *implementation* (penerapan) dan *evaluation* (evaluasi). Pada tahap *implementation* (penerapan) peneliti lakukan dalam skala terbatas yaitu pada satu kelas saja, karena keterbatasan peneliti dari berbagai hal, baik dari keadaan saat pandemi *Covid-19*, waktu dan biaya.

G. Defenisi Istilah

Beberapa istilah yang perlu diperhatikan sebagai dasar pemahaman terhadap penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran Tematik Terpadu

Pembelajaran tematik terpadu merupakan suatu pembelajaran yang dirancang berdasarkan tema-tema tertentu. Tema tersebut disesuaikan dengan berbagai mata pelajaran yang akan diajarkan secara bersamaan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu seperti alat, lingkungan dan segala bentuk kegiatan yang dikondisikan untuk menambah pengetahuan, mengubah sikap atau menanamkan keterampilan pada setiap orang yang memanfaatkannya (Sanjaya, 2019).

3. *Game Education*

Kata *game* diartikan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius dengan tujuan menghibur. *Game* juga diartikan sebagai permainan dalam bahasa Indonesia. Permainan merupakan kegiatan kompleks dimana terdapat peraturan, *play*, dan budaya di dalamnya. Sebuah permainan adalah system dimana pemain terlibat konflik buatan, pemain dapat berinteraksi dengan system dan konflik yang merupakan rekayasa (Pratama, 2011). Sedangkan *game education* merupakan sebuah media pembelajaran berupa *game* yang berisikan konten edukasi (Sukirman, 2017).

4. *Adobe Animate CC*

Adobe Animate CC merupakan pengembangan dari *Adobe Flash*, *Macromedia Flash* dan *Future Splash Animator* yang dikembangkan oleh *Adobe System*. *Animate CC* banyak digunakan untuk merancang grafis vektor, animasi, video online, aplikasi web, *website*, dan *game*.

5. Model ADDIE

Model ADDIE adalah salah satu model yang dapat digunakan dalam penelitian pengembangan dengan langkah analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), penerapan (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

6. Validitas

Validitas merupakan tingkat kesahihan pada suatu produk yang dikembangkan. Kegiatan validitas dilakukan oleh para ahli dan praktisi yang berkompeten dengan cara memberikan media pembelajaran yang telah dibuat beserta lembar validasinya.

7. Praktikalitas

Praktikalitas merupakan tingkat kepraktisan dan kemudahan dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran yang telah dikembangkan.