

**PENGEMBANGAN MEDIA *EDUGAME* MENGGUNAKAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI PENGUMPULAN DAN
PENYAJIAN DATA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

DELA MONIKA SARI

NIM: 17129200

PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NEGERI PADANG

2021

PERSETUJUAN SKRIPSI

PENGEMBANGAN MEDIA *EDUGAME* MENGGUNAKAN APLIKASI
ADOBE FLASH CS6 PADA MATERI PENGUMPULAN DAN
PENYAJIAN DATA TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Nama : Dela Monika Sari
NIM / BP : 17129200 / 2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Mengetahui,
Ketua Jurusan


Dra. Yetti Ariani, M.Pd
NIP. 19601202 193803 2 001

Padang, Agustus 2021

Disetujui oleh
Pembimbing


Dr. Melva Zainil, M.Pd
NIP. 19740116 200312 2 002

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul : Pengembangan Media Edugame Menggunakan Aplikasi Adobe
Flash CS6 pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data Terhadap
Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Nama : Dela Monika Sari
NIM/BP : 17129200/2017
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Padang, Agustus 2021

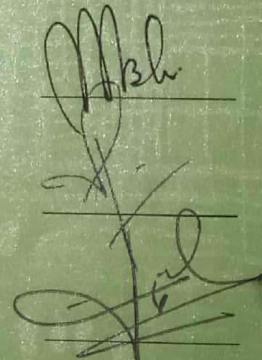
Nama

Tanda Tangan

1. Ketua : Dr Melva Zainil,ST,M.Pd

2. Anggota : Drs. Syafri Ahmad,M.Pd

3. Anggota : Masni!adevi,S.Pd,M.Pd



SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dela Monika Sari

Nim : 17129200

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Falkutas Ilmu Pendidikan

Judul : Pengembangan Media *Edugame* Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian 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, Agustus 2021

Saya yang menyatakan



Dela Monika Sari

Nim. 17129200

ABSTRAK

Dela Monika Sari. 2021. Pengembangan Media *Edugame* dengan Bantuan Aplikasi *Adobe Flash CS6* pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatar belakangi dari penggunaan media pembelajaran yang masih bersifat sederhana seperti media yang masih menggunakan buku guru dan buku siswa. Pemanfaatan teknologi seperti penggunaan *power Point* dengan menggunakan proyektor masih sangat sedikit dalam proses pembelajaran. Pada aplikasi yang digunakan siswa dalam pembelajaran, guru tidak dapat mengetahui tingkat hasil belajar siswa. Berdasarkan observasi tersebut, peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *edugame* pada materi pengumpulan dan penyajian data terhadap hasil belajar siswa.

Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian *Research & Development* dengan model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE. Tahapan model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap *analysis, design, development, implementation, dan evaluation*. penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas V SDN 08 Nan Limo Mudiak. Media pembelajaran diuji kevalidannya oleh tiga orang ahli yaitu ahli meteri, ahli kebahasaan, dan ahli penyajian serta kegrafikan.

Hasil dari penelitian ini diperoleh sebuah media pembelajaran berbasis *edugame* dengan bantuan aplikasi *Adobe Flash cs6* pada materi pengumpulan dan penyajian data untuk kelas V Sekolah Dasar. Hasil uji validitas media pembelajaran secara keseluruhan oleh tiga orang validator memperoleh nilai rata-rata 93,83% dengan kriteria sangat valid. Hasil uji media pembelajaran ajar oleh guru dan peserta didik masing-masing diperoleh nilai 94% dengan kriteria sangat praktis. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran berbasis *edugame* dengan bantuan aplikasi *adobe flash cs6* pada materi pengumpulan dan penyajian data untuk kelas V Sekolah Dasar sangat valid dan sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran matematika kelas V SD.

Kata Kunci : Media Pembelajaran, *edugame*, model ADDIE

KATA PENGANTAR



Puji syukur peneliti ucapkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul **“Pengembangan Media *Edugame* Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar ”**. Selanjutnya, shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada nabi besar umat Islam yakni Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari alam kebodohan sampai ke alam yang penuh dengan ilmu pengetahuan seperti yang kita rasakan saat sekarang 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 dan penulisan skripsi ini, peneliti banyak menerima bantuan dan bimbingan 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 dan Ibu Dra. Zuryanty, M. Pd selaku sekretaris UPP IV yang telah memberikan bantuan informasi dan fasilitas untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Ibu Dr.Melva Zainil,M.Pd selaku pembimbing yang telah menyediakan waktu untuk memberi bimbingan, arahan, motivasi serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
4. Ibu Refiona Andika,S.Pd,M.Pd, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, M. Pd, dan Bapak Drs. Yunisrul, M. Pd selaku validator yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran dalam menyelesaikan produk peneliti.
5. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd dan Ibu Masniladevi,S.Pd,M.Pd selaku tim dosen penguji yang telah menyediakan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan motivasi kepada peneliti dalam penulisan skripsi ini.
7. Ibu Deri Musfita, S. Pd selaku Kepala Sekolah SDN 08 Nan Limo Mudiak yang telah memberikan izin penelitian.
8. Ibu Meldawati, S.Pd selaku guru kelas V Digital di SDN 08 Nan Limo Mudiak yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran kepada peneliti dalam melakukan penelitian.

9. Ibu Anggi Safitri, S.Pd selaku guru kelas V Digital di SDN 10 Angge Pelembatan yang telah meluangkan waktu dan memberikan saran kepada peneliti dalam melakukan penelitian.
10. Kedua orangtuaku tercinta bapak Dasri dan ibu Rosna Yenti, yang telah mendoakan dan memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan tak terhingga dalam menyelesaikan skripsi ini. Serta untuk adik-adikku Difki Saputra dan Selfia Nora yang telah memberikan doa dan semangat.
11. Nenekku tercinta nenek Rakina, yang telah mendoakan dan memberikan kasih sayang, semangat, dan dukungan tak terhingga dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Sri Intan Alfajri, Widya Sari Reza selaku sahabat yang memberikan dorongan, semangat, saran, nasehat, serta membantu peneliti dalam melakukan penelitian.
13. Rekan-Rekan mahasiswa S1 PGSD 2017, terutama seksi 17 BKT 11 sebagai teman senasib dan seperjuangan yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti dalam penyelesaian skripsi ini.
14. Semua pihak yang telah membantu dalam proses penulisan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga bimbingan, bantuan dan dorongan yang telah Bapak, Ibu dan rekan-rekan berikan mendapatkan balasan yang setimpal dari Allah SWT. *Aamiin ya rabbal 'alamiin.*

Peneliti telah berusaha sebaik mungkin dalam menyusun dan menulis skripsi ini. Namun, peneliti menyadari skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Untuk itu, kritik dan saran yang bersifat membangun dari berbagai pihak sangat peneliti harapkan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca serta dapat dijadikan sebagai sumbangan pikiran untuk perkembangan pendidikan khususnya pendidikan matematika.

Padang, Agustus 2021

Peneliti

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	8
C. Tujuan Pengembangan.....	8
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	9
E. Manfaat Pengembangan.....	9
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	10
G. Definisi Istilah	11
BAB II KAJIAN TEORI	13
A. Landasan Teori	13
B. Penelitian yang Relevan.....	41
C. Kerangka Berpikir	43

BAB III METODE PENGEMBANGAN	46
A. Model Pengembangan.....	46
B. Prosedur Pengembangan.....	49
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN.....	65
A. Penyajian Data Uji Coba.....	65
B. Hasil Analisis Data	79
C. Revisi Produk	90
D. Pembahasan.....	93
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	96
A. Kesimpulan	96
B. Saran	97
DAFTAR RUJUKAN	98
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	102

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Daftar Penskoran Validitas Media Pembelajaran	61
Tabel 3.2 Kategori Validitas Media Pembelajaran	62
Tabel 3.3 Skala Penilaian Angket Respon Guru dan Peserta Didik	63
Tabel 3.4 Kategori Kepraktisan Media Pembelajaran Matematika	64
Tabel 3.5 Daftar Nama Validator	76
Tabel 3.6 Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Materi.....	80
Tabel 3.7 Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Kebahasaan.....	83
Tabel 3.8 Hasil Pengisian Angket oleh Ahli Penyajian dan Kegrafikan	85
Tabel 3.9 Hasil Pengisian Angket Respon oleh Guru	88
Tabel 3.10 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan dari Ahli Materi.....	90
Tabel 3.11 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan dari Ahli Kebahasaan	91
Tabel 3.12 Hasil Revisi Produk Berdasarkan Masukan dari Ahli Penyajian dan Kegrafikan	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Diagram Tabel.....	29
Gambar 2.2 Diagram Gambar	30
Gambar 2.3 Diagram Batang.....	31
Gambar 2.4 Diagram Garis	31
Gambar 2.5 Tampilan Awal Mendownload Aplikasi <i>Adobe Flash</i>	70
Gambar 2.6 Tampilan Sesudah Mendownload	70
Gambar 2.7 Tampilan Instal <i>Adobe Flash CS6</i>	71
Gambar 2.8 Tampilan Awal Media	72
Gambar 2.9 Tampilan Petunjuk Tombol pada Media.....	73
Gambar 2.10 Tampilan Perancang Media.....	73
Gambar 2.11 Tampilan Materi pada Media	74
Gambar 2.13 Tampilan Soal pada Media.....	75

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Edugame</i> dengan Bantuan Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> untuk Kelas V Sekolah Dasar	45
Bagan 3.1 Skema Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis <i>Edugame</i> dengan Bantuan Aplikasi <i>Adobe Flash CS6</i> untuk Kelas V Sekolah Dasar Menurut Gafur (2013:3)	55

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara Guru	102
Lampiran 2. Hasil Analisis Kompetensi Dasar, Indikator, Tujuan Pembelajaran pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data.....	103
Lampiran 3. Gambaran Hasil Bentuk Media Pembelajaran.....	108
Lampiran 4. Kisi-kisi Lembar Validasi (Ahli Materi) Pengembangan Media <i>Edugame</i>	118
Lampiran 5 Hasil Pengisian Angket Uji Validitas oleh Ahli Materi.	119
Lampiran 6. Hasil Pengisian Angket Uji Validitas oleh Ahli Kebahasaan.....	122
Lampiran 7. Hasil Pengisian Angket Uji Validitas oleh Ahli Penyajian dan Kegerafikan.....	124
Lampiran 8. Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Edugame dengan Bantuan Adobe Flash CS6 pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data untuk Kelas V Sekolah Dasar oleh Peserta Didik	127
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Edugame dengan Bantuan Adobe Flash CS6 pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data untuk Kelas V Sekolah Dasar oleh Peserta Didik	130
Lampiran 10. Kisi-kisi Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Edugame dengan Bantuan Adobe Flash CS6 pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data untuk Kelas V Sekolah Dasar oleh Guru	132

Lampiran 11. Hasil Pengisian Angket Praktikalitas Media Pembelajaran Berbasis Edugame dengan Bantuan Adobe Flash CS6 pada Materi Pengumpulan dan Penyajian Data untuk Kelas V Sekolah Dasar oleh Guru.....	133
Lampiran 12. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	135
Lampiran 13. Surat Permohonan Validator Materi	145
Lampiran 14. Surat Permohonan Validator Kebahasaan	146
Lampiran 15. Surat Permohonan Validator Penyajian dan Kegrafikan.....	147
Lampiran 16. Surat Permohonan Izin Melaksanakan Penelitian	148
Lampiran 17. Surat Balasan dari Sekolah Tempat Penelitian.....	149
Lampiran 18. Dokumentasi Pelaksanaan Pembelajaran	150
Lampiran 19. Dokumentasi Pengisian Angket Praktikalitas oleh Peserta Didik	151

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di era sekarang ini mencari informasi mengenai pendidikan sangatlah mudah, dikarenakan perkembangan teknologi yang sangat pesat. Hal ini berdampak bagi peserta didik terutama dalam belajar. Tidak jarang peserta didik lebih senang belajar menggunakan handphone yang terhubung ke internet ketika di kelas dan bermain komputer di warung internet dibandingkan dengan belajar menggunakan buku pelajaran. Dan ini juga yang membuat siswa Sekolah Dasar pun sudah bisa menggunakan dan menikmati teknologi yang ada.

Berdasarkan penelitian Puspita (Husni & Fatulloh, 2016) pengguna internet pada anak-anak usia 6-12 tahun terdapat sekitar 12% anak yang berusia lima tahun sudah mengenal internet, dan sebanyak 45% anak-anak mengenal internet dari orang tuanya, sekitar 51% mereka menggunakan internet di rumah dan 51,7% anak-anak mengakses internet di ruang private seperti kamar. Hal ini sudah tidak asing lagi di era sekarang, sebab siswa Sekolah Dasar atau disingkat dengan siswa SD lahir dan tumbuh di masa informasi dan teknologi yang berkembang pesat, sehingga siswa SD disebut dengan generasi Z atau iGeneration (generasi internet).

Salah satu sistem operasi untuk perangkat *gadget* yang banyak digunakan saat ini adalah *Android*. *Android* adalah suatu sistem operasi perangkat *mobile* yang berbasis *linux* yang digunakan untuk telepon pintar (*smartphone*) dan *computer tablet* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi (Winarno,Zaki & SmitDev Community,2015). Dengan adanya penyajian informasi isi materi pelajaran dan pemanfaatannya melalui perangkat *mobile* sistem operasi *Android* yang ada di telepon pintar dan *computer tablet*, membuat media yang disajikan tidak membosankan. Hal ini dikarenakan adanya unsur multimedia animasi baik berupa gambar ,tulisan, gerakan, ataupun suara yang ,membuat peserta didik senang dalam belajar dan mudah memahami materi yang disampaikan.

Pendidikan dalam proses pembelajaran membutuhkan 3 komponen penting yaitu adanya peserta didik, pendidik dan sumber belajar. Sumber belajar kerap kali diabaikan dan kurang mendapatkan perhatian yang tepat dalam pemilihan sumber belajar. Padahal sumber belajar merupakan salah satu point penting yang digunakan pendidik untuk membantu menyampaikan pembelajaran kepada peserta didik. Sumber belajar dapat kita peroleh dari mana saja dan dalam bentuk apa saja,yang terpenting dapat digunakan sebagai media untuk memfasilitasi peserta didik dalam belajar serta dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Hal ini didukung oleh penelitian Eyler dan Giles (dalam Muhson,2010) yang mengungkapkan

bahwa keefektifan pembelajaran dipengaruhi oleh media yang digunakan guru.

Media dianggap sebagai fasilitator paling efisien dalam penyelenggaraan pendidikan. Media pembelajaran yang menarik akan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar. Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2019:3). Sedangkan media edugame menurut Widiastuti (2012) adalah *game* digital yang dirancang untuk pengayaan pendidikan mendukung pengajaran dan pembelajaran, menggunakan teknologi multimedia interaktif.

Pembelajaran matematika menurut Fitri, Helma, & Syarifuddin, (2014) adalah suatu aktivitas mental untuk memahami arti dan hubungan simbol-simbol kemudian diaplikasikan dalam dunia nyata. Pembelajaran matematika juga berkaitan dengan cara penyelesaian masalah. Oleh sebab itu, siswa SD harus bisa memahami konsep pembelajaran matematika dengan benar dan tepat dengan menggunakan media interaktif yang ada. Salah satu materi dalam pembelajaran matematika di SD adalah pengumpulan dan penyajian data.

Pengumpulan dan Penyajian Data merupakan materi pembelajaran matematika di kelas V SD. Pembelajaran ini terdapat pada Kompetensi

Dasar 3.8 Menjelaskan penyajian data yang berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis. Dan kompetensi dasar 4.8 mengorganisasikan dan menyajikan data berkaitan dengan diri peserta didik dan membandingkan dengan data dari lingkungan sekitar dalam bentuk daftar, tabel, diagram gambar (piktogram), diagram batang, atau diagram garis. Materi ini menuntut siswa untuk lebih berkonsentrasi karena sangat membutuhkan ketelitian dalam membaca, mengolah, ataupun menyajikan suatu data. Namun biasanya siswa malas berkonsentrasi sehingga kurang teliti dalam membaca, mengolah ataupun menyajikan suatu data. Hal tersebut juga dapat disebabkan oleh suasana belajar yang membosankan sehingga membuat siswa malas berkonsentrasi. Agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dan terciptanya proses belajar mengajar yang tidak membosankan, guru dapat menggunakan media pembelajaran yang menarik sehingga siswa lebih tertarik dengan pembelajaran. Penggunaan strategi yang tepat dan media pembelajaran dapat menjembatani antara konsep-konsep matematika yang abstrak menjadi lebih konkrit, sehingga siswa dapat memahami materi yang disajikan guru. Untuk itu, pemilihan strategi pembelajaran yang tepat dan penggunaan media pembelajaran sangat diperlukan demi tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Namun pada kenyataannya penggunaan media pembelajaran

menggunakan teknologi belum begitu diterapkan khususnya pada pembelajaran Matematika.

Berdasarkan observasi peneliti di kelas V dari beberapa sekolah dasar yakni SD N 08 Nan Limo Mudiak dan SD N 10 Angge Palembang yang dilakukan pada tanggal 18-22 Januari 2021, kondisi proses pembelajaran dilaksanakan secara satu hari luring dan satu hari daring. Dalam kegiatan observasi tersebut peneliti menemukan permasalahan yang tidak jauh berbeda keadaannya yaitu terkait penggunaan media dalam proses pembelajaran, yaitu: (1) guru hanya menggunakan buku sebagai sumber dan media pembelajaran dalam menyampaikan materi,(2) media yang digunakan masih berupa media konvensional (3) media pembelajaran yang belum bersifat inovatif dan kreatif. Kenyataan tersebut berdampak kepada siswa, antara lain : (1) siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi, (2) sebagian siswa kurang aktif dalam proses pembelajaran, (3) pembelajaran kurang bermakna bagi siswa karena tidak memberikan pengalaman langsung bagi siswa, dan (4) pembelajaran terasa sulit oleh siswa.

Selain melakukan observasi peneliti juga melakukan wawancara pada tanggal 27 Januari 2021 dengan guru kelas V di SD N 08 Nan Limo Mudiak dan mendapatkan hasil masih ditemukan beberapa kesulitan dalam membangkitkan semangat siswa dan konsentrasi mereka. Masalah lain yang ditemukan yaitu masih banyak siswa yang beranggapan bahwa pembelajaran

matematika ini sangat sulit. Setelah itu peneliti juga melakukan wawancara di SD N 10 Angge Palembang pada tanggal 28 Januari 2021 dengan guru kelas V. Dan dari hasil wawancara peneliti juga menemukan masalah yang sama dengan SD N 08 Nan Limo Mudiak.

Hal ini dibuktikan dengan rendahnya nilai yang diperoleh siswa dalam mata pelajaran matematika. Presentase ketuntasan nilai dalam pelajaran matematika masih di bawah 30%. Dari jumlah seluruhnya 29 siswa dalam satu kelas hanya 4 siswa yang tuntas KKM, selebihnya masih di bawah KKM di SD N 08 Nan Limo Mudiak. Begitu juga di SD N 10 Angge Palembang. Rendahnya tingkat ketuntasan siswa disebabkan karena faktor proses pembelajaran yang masih konvensional. Maka dari itu perlu diadakan perbaikan tentang proses pembelajaran yang berlangsung khususnya pada penggunaan media pembelajaran di SD N 08 Nan Limo Mudiak dan di SD N 10 Angge Palembang, sehingga hasil belajar matematika mampu memberikan pengalaman bermakna bagi siswa. Salah satu cara untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dan menyenangkan adalah dengan pemilihan strategi yang menuntut siswa lebih aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran serta menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran sehingga mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, peneliti tertarik untuk mengembangkan media edugame yang memanfaatkan teknologi menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikemukakan oleh Gafur (2012:38) dengan langkah analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*), implementasi (*implement*), dan evaluasi (*evaluate*) dengan bantuan aplikasi adobe flash cs6. Media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan model pengembangan ADDIE dengan judul **“Pengembangan Media *Edugame* Menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6* Pada Materi Pengumpulan Dan Penyajian Data Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Kelas V Sekolah Dasar”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian yang dilaksanakan ini adalah :

1. Bagaimanakah pengembangan media edugame pada materi Pengumpulan dan Penyajian Data dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6 terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N 08 Nan Limo Mudiak yang valid?
2. Bagaimanakah pengembangan media edugame pada materi Pengumpulan dan Penyajian Data dengan menggunakan aplikasi adobe flash terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N 08 Nan Limo Mudiak yang praktis?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang sudah dikemukakan, tujuan penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah :

1. Mengembangkan media edugame pada materi Pengumpulan dan Penyajian Data terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N 08 Nan Limo Mudiak yang valid.
2. Mengembangkan media edugame pada materi Pengumpulan dan Penyajian Data terhadap hasil belajar siswa kelas V SD N 08 Nan Limo Mudiak yang praktis.

D. Spesifik Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian pengembangan yang dilaksanakan ini adalah :

1. Media pembelajaran edugame yang memuat materi pelajaran sesuai dengan konteks materi pembelajaran, dilengkapi dengan peningkatan hasil belajar siswa.
2. Media pembelajaran edugame yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6 yang berbentuk game edukasi memuat soal-soal yang sesuai dengan konteks materi pembelajaran dan animasi yang sesuai dengan konteks materi Pengumpulan dan Penyajian Data.

E. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini diuraikan sebagai berikut :

1. Bagi penulis, sebagai bahan motivasi untuk memunculkan ide-ide baru dalam mengembangkan media edugame di SD.
2. Bagi guru, dapat digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa, serta sebagai media pembelajaran yang menciptakan suasana belajar ceria, kreatif, aktif dan menyenangkan.
3. Bagi peserta didik, membantu memudahkan dan memahami pembelajaran yang dipelajari.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian yang dilaksanakan ini adalah media edugame yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi adobe flash cs6 dan dapat diuji kelayakannya. Uji kelayakan dilakukan untuk mengetahui layak atau tidaknya media pembelajaran pada para ahli dengan cara melihat hasil pengisian angket respon guru dan siswa terhadap praktikalitas media pembelajaran yang dikembangkan. Serta dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, mampu memperdalam pemahaman peserta didik, meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar peserta didik, mengembangkan rasa ingin tahu peserta didik, meningkatkan kemampuan berfikir peserta didik untuk mencari dan menemukan sendiri materi yang akan dipelajari, menumbuhkan rasa percaya diri, serta meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dan meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Materi pengumpulan dan penyajian data dibatasi pada materi bagaimana cara penyajian data yang telah dikumpulkan. Hal ini dikarenakan materi tersebut yang ada pada Kompetensi Dasar pembelajaran Matematika SD kelas V. Pembatasan penelitian pengembangan yang dilakukan adalah dengan menggunakan model yang dikemukakan oleh Thiagarajan (dalam Trianto, 2012:93) dengan langkah pendefinisian (*define*), perancangan (*design*), pengembangan (*develop*) dan penyebaran (*disseminate*).

G. Defenisi Istilah

Batasan pengertian yang dijadikan pedoman untuk penelitian yang dilaksanakan yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran adalah media pembelajaran yang dikembangkan menggunakan bantuan teknologi seperti laptop yang disusun untuk melaksanakan proses pembelajaran agar berjalan secara efektif dan efisien.
2. Media edugame adalah *game digital* yang dirancang untuk pengayaan pendidikan mendukung pengajaran dan pembelajaran, menggunakan teknologi multimedia interaktif.
3. Validitas adalah kelayakan suatu produk. Kegiatan validasi dilakukan dengan cara memberikan aplikasi media edugame kepada praktisi beserta lembar validasinya sehingga diperoleh media pembelajaran yang valid digunakan. Validasi media pembelajaran meliputi validasi dan kontruksi yang dirancang dalam media pembelajaran matematika materi Pengumpulan dan Penyajian Data untuk kelas V SD.
4. Praktikalitas adalah tingkat kepraktisan dan kemudahan media yang dapat dilihat dari pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif yang sudah dikembangkan.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Hakikat Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Media berasal dari bahasa latin yaitu *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. (Arsyad, 2019:3). Heinich,dkk (dalam Jalinus dan Ambiyar, 2016:3) mengemukakan media sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Sedangkan menurut Association of Education and Commucation Technology (dalam Jalinus dan Ambiyar, 2016:3) media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan media adalah sesuatu yang digunakan sebagai perantara untuk mempermudah penyampaian informasi dari pengirim ke penerima pesan.

b. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk membantu dalam proses pembelajaran. Sumiati, 2011:160 mengemukakan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga merangsang perhatian,

kemauan, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sedangkan menurut Schramm (dalam Riana, 2012:10) media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Maka dari beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran tercapai.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki sejumlah fungsi yang dapat membantu proses pembelajaran. Menurut Arsyad (2013 : 15), fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat abntu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Selanjutnya, menurut Nana Sudjana (dalam Djamarah & Zain, 2006 : 134) merumuskan empat fungsi media pembelajaran menjadi enam kategori, sebagai berikut :

- 1) Penggunaan media dalam proses belajar mengajar bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif
- 2) Penggunaan media penmbelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar
- 3) Media pembelajaran dalam pembelajaran, penggunaannya integral dengan tujuan dari isi pembelajaran