

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

SKRIPSI

*Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh:
REGITA AZKIA KHAIRANI
NIM. 18004054

**DEPARTEMEN KURIKULUM DAN TEKNOLOGI PENDIDIKAN
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

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

Nama : Regita Azkia Khairani
NIM/BP : 18004054/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

**Disetujui Oleh:
Pembimbing**



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

Ketua Departemen KTP FIP UNP



**Dr. Abna Hidayati, M.Pd
NIP. 19830126 200812 2 002**

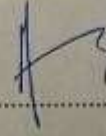
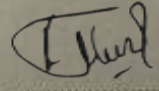
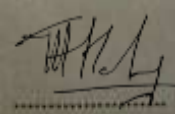
HALAMAN PENGESAHAN

*Dinyatakan lulus setelah mempertahankan skripsi di depan Tim Penguji
Program Studi Teknologi Pendidikan Departemen Kurikulum dan
Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang*

Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi
pada Tematik bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar
Nama : Regita Azkia Khairani
NIM/BP : 18004054/2018
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan

Padang, November 2022

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	Dr. Abna Hidayati, M.Pd NIP. 19830126 200812 2 002	
Anggota	Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. NIP. 19611011 198602 2 001	
Anggota	Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T NIP. 19840523 200812 1 003	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Regita Azkia Khairani
NIM/BP : 18004054/2018
Prodi : Teknologi Pendidikan
Departemen : Kurikulum dan Teknologi Pendidikan
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Pada Tematik
bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Padang, November 2022

Yang Menyatakan,



Regita Azkia Khairani

Nim. 18004054

ABSTRAK

Regita Azkia Khairani (18004054): “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Pada Tematik Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Pengembangan media *game* ini dilakukan sebagai upaya dalam memecahkan masalah belajar siswa pada saat proses pembelajaran, di mana siswa merasa cepat bosan dan kurang antusias terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk mengurangi permasalahan dalam pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah (1) mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada tematik bagi siswa kelas V SD (2) menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi yang valid pada tematik bagi siswa kelas V SD (3) menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi yang praktis dan mudah digunakan pada tematik bagi siswa kelas V SD.

Jenis dan metode penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang lebih dikenal dengan istilah *Research and Development* (R&D) model Alessi dan Trollip. Adapun prosedur pengembangan pada penelitian terdiri dari 3 tahap yaitu *planning* (perencanaan), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Validitas produk dilakukan oleh 3 orang yakni 2 orang validator media dan 1 orang validator materi, sedangkan jumlah subjek penelitian 20 orang siswa SDN 20 Bunga Tanjung. Data penelitian diperoleh dari lembar validasi dan angket siswa.

Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran *game* edukasi pada tematik kelas V SDN 20 Baunga Tanjung, pada hasil uji kelayakan dari ahli materi diperoleh presentase 92,8% dengan kategori sangat sesuai. Sedangkan ahli media didapatkan presentase 92,2% dan 90% dengan kategori sangat layak. Hasil uji praktikalitas dengan siswa sebanyak 20 orang dengan presentase sebesar 96,8% dengan demikian dinyatakan sangat praktis.

Kata Kunci: Pengembangan, Media Pembelajaran, *Game* Edukasi, Tematik Kelas V

KATA PENGANTAR



Alhamdulillah hirobbil'alamin, puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Pada Tematik Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”. Skripsi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi syarat-syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan tersusun dengan baik tanpa adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini. Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada :

1. Ibu Dr. Abna Hidayati, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan mengarahkan penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi.
2. Ibu Dr. Fetri Yeni J, M.Pd. selaku Dosen Penguji 1 yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Meldi Ade Kurnia Yusri, S.T., M.Pd.T selaku Dosen Penguji 2 yang telah memberikan masukan dan saran kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

4. Ibu Dr. Ulfia Rahmi, M.Pd. selaku Validator 1 yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media *game* edukasi yang dikembangkan dalam skripsi ini.
5. Ibu Novrianti, M.Pd. selaku Validator 2 yang telah memberikan masukan dan saran terhadap media *game* edukasi yang dikembangkan dalam skripsi ini.
6. Ibu Yultini, S.Pd. selaku guru wali kelas V, yang sudah membantu uji validasi ahli materi.
7. Kedua orang tua tercinta, Bapak Amilus dan Ibu Nofriyenti atas ketulusannya dalam mendidik, membesarkan, dan membimbing penulis dengan penuh kasih sayang serta keikhlasan di dalam iringan do'anya hingga menghantarkan penulis menyelesaikan skripsi ini.
8. Uni lusi, Gina, Nasywa, Fathan, terimakasih atas do'a, dukungan, dan semangatnya.
9. Teman-teman TP UNP angkatan 2018 atas kebersamaan yang tak pernah terlupakan.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Akhir kata penulis mohon maaf apabila dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak kesalahan. Penulis berharap semoga skripsi ini berguna dan mendatangkan banyak manfaat bagi semua.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Padang, Oktober 2022

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	9
C. Batasan Masalah	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian	10
F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan	11
G. Manfaat Penelitian	13
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
I. Pentingnya Pengembangan	15
BAB II KAJIAN TEORI	17
A. Pengembangan	17
B. Media Pembelajaran	18
1. Pengertian Media	18
2. Pengertian Pembelajaran	19
3. Pengertian Media Pembelajaran	20
4. Jenis Media Pembelajaran	22
5. Fungsi Media Pembelajaran	22
6. Manfaat Media Pembelajaran	23
7. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran	24
C. Permainan (<i>Game</i>)	26
1. Pengertian <i>Game</i> Edukasi	26

2.	Karakteristik <i>Game</i> Edukasi	27
3.	<i>Game</i> Labirin (<i>Maze</i>).....	30
4.	Kriteri <i>Game</i> Edukasi yang Baik	31
D.	<i>Powerpoint</i>	32
1.	Pengertian <i>Powerpoint</i>	32
2.	Kelebihan dan Kekurangan Media <i>Powerpoint</i>	33
E.	Pembelajaran Tematik.....	35
1.	Pengertian Pembelajaran Tematik	35
2.	Karakteristik Pembelajaran Tematik.....	35
3.	Fungsi dan Tujuan Pembelajaran Tematik.....	38
4.	Kelebihan dan Kelemahan Pembelajaran Tematik	39
F.	<i>Alpha Test</i> dan <i>Betha Test</i>	41
G.	Kajian Yang Relevan	42
BAB III METODE PENGEMBANGAN		46
A.	Jenis Penelitian.....	46
B.	Model Pengembangan.....	46
C.	Prosedur Pengembangan	47
D.	Instrumen Pengumpulan Data	50
E.	Teknik Analisi Data	55
BAB IV HASIL PENGEMBANGAN DAN PEMBAHASAN		57
A.	Hasil Pengembangan.....	57
1.	Tahap Perencanaan (<i>Planning</i>)	57
2.	Tahap Perancangan (<i>Design</i>)	59
3.	Tahap Pengembangan (<i>Development</i>)	61
B.	Pembahasan.....	78
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		85
A.	Kesimpulan	85
B.	Saran	86
DAFTAR RUJUKAN		87
LAMPIRAN		91

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Nilai PH tema 1 subtema 1 Kelas V SDN 20 Bunga Tanjung.....	4
2. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Materi.....	51
3. Kisi-kisi Instrumen untuk Ahli Media	52
4. Kisi-kisi Instrument Angket Siswa	54
5. Penentuan Skor pada Skala <i>Likert</i>	56
6. <i>Range</i> Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor	56
7. Rincian hasil uji kelayakan oleh ahli materi	72
8. Rincian hasil penilaian uji kelayakan oleh ahli media	73
9. Rincian hasil penilaian uji kelayakan oleh ahli media 2	74
10. Uraian Revisi Ahli Media	75
11. Hasil Angket Respon Siswa pada <i>Betha Test</i>	78

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Tampilan awal <i>game</i> menu utama.....	12
2. Tampilan kedua <i>game</i> beberapa <i>icon</i>	12
3. Kerangka berpikir.....	45
4. Model Pengembangan Alessi & Trollip.....	47
5. Halaman awal <i>Powerpoint</i>	61
6. Halaman kerja <i>Powerpoint</i>	62
7. Tampilan <i>loading</i>	62
8. Tampilan halaman utama	63
9. Tampilan halaman menu	63
10. Tampilan profil pengembang	64
11. Tampilan muatan pelajaran	64
12. Tampilan arahan untuk menuju ke petunjuk <i>game</i>	65
13. Tampilan halaman petunjuk <i>game</i>	65
14. Tampilan arahan sebelum bermain <i>game</i>	65
15. Tampilan halaman materi media.....	66
16. Tampilan halaman level <i>game</i> edukasi	66
17. Halaman bermain level <i>easy</i>	67
18. Halaman latihan level <i>easy</i>	67
19. Halaman bermain level <i>medium</i>	68
20. Halaman latihan level <i>medium</i>	68
21. Halaman bermain level <i>hard</i>	68
22. Halaman latihan level.....	69
23. Halaman skor <i>game</i> edukasi.....	69
24. Halaman penutup <i>game</i> edukasi.....	70
25. Halaman <i>script macro</i> pada menu <i>developer</i>	70
26. Halaman penyimpan media pembelajaran <i>game</i> edukasi	71

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
1. <i>Flowchart</i>	91
2. <i>Storyboard</i>	93
3. Silabus	99
4. Hasil Praktikalitas	104
5. Angket Validasi Media Tahap 1	105
6. Angket Validasi Tahap Akhir	111
7. Angket Validasi Ahli Materi	115
8. Angket Praktikalitas Siswa	118
9. Surat Izin Penelitian Departemen KTP	124
10. Izin Penelitian Kesbangpol	125
11. Dokumentasi	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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).

Hal ini sejalan dengan UU No. 20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS bahwa:

Pendidikan merupakan usaha sadar yang direncanakan untuk mewujudkan suasana proses belajar mengajar agar peserta didik mampu secara aktif meningkatkan potensi yang dimiliki seperti, spiritualitas, kepribadian, pengendalian diri, akhlak mulia, kecerdasan, dan keterampilan yang dibutuhkan untuk diri sendiri dan juga masyarakat.

Hal ini merupakan modal utama dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM), sehingga dengan adanya SDM yang berkualitas dan berpendidikan akan terciptanya pembangunan nasional yang membuat negara akan lebih mudah untuk maju.

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). Pembelajaran merupakan kegiatan yang dirancang oleh guru untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan dan nilai yang baru dalam suatu proses yang sistematis melalui tahap rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi (Lefudin, 2017:14). Proses belajar yang terjadi di sekolah dapat juga disebut dengan proses pembelajaran, karena sekolah memiliki kurikulum yang mana kedudukan kurikulum sebagai pedoman untuk pelaksanaan proses pendidikan yang di dalamnya sudah disusun berdasarkan tujuan pendidikan.

Alwen (2014) menyatakan bahwa kurikulum dapat dimaknai sebagai suatu rencana tertulis dengan bentuk nyata dan dapat dipelajari. Kurikulum dapat diartikan seperangkat atau sistem rencana dan pengaturan mengenai isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman untuk menggunakan aktivitas belajar mengajar. Dianggapnya kurikulum sebagai

pedoman sekolah atau madrasah, maka kurikulum dalam implementasinya memerlukan beberapa komponen yang terkait dan berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan. Adapun komponen kurikulum meliputi: tujuan, pendidik, peserta didik, isi, prosedur atau strategi, sarana dan prasarana pendidikan, dan dukungan masyarakat.

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 daripada belajar (Endang & Ghinah, 2021). Siswa tidak lagi mementingkan sekolah karena lebih suka pergi bermain.

Banyaknya permasalahan yang terjadi maka berpengaruh pada hasil belajar siswa. Sehingga nilai yang didapatkan oleh siswa banyak di bawah KKM. Hal ini dapat dibuktikan dari rendahnya hasil belajar siswa kelas V SDN 20 Bunga Tanjung pada pembelajaran tematik seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai PH tema 1 subtema 1 Kelas V SDN 20 Bunga Tanjung

KKM	70
Nilai tertinggi	86,64
Nilai Terendah	55,86
Rata-Rata	62,5
Jumlah Siswa	20

Sumber: Ibu Yultini, S. Pd guru kelas V SDN 20 Bunga Tanjung

Saat ini pendidikan di Indonesia menetapkan kurikulum 2013 digunakan sebagai acuan pembelajaran di sekolah. Orientasi kurikulum 2013 adalah terjadinya peningkatan dan keseimbangan antara kompetensi sikap (*attitude*), keterampilan (*skill*) dan pengetahuan (*knowledge*). Berdasarkan kurikulum 2013 SD/MI menggunakan pendekatan pembelajaran tematik terpadu. Kegiatan pembelajaran berbasis tematik didasarkan pada sebuah tema yang di dalam tema tersebut terdiri dari beberapa mata pelajaran yang digabungkan menjadi sebuah tema. 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 dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran untuk penyajian materi yang menarik (Husein et al., 2017). Media juga dapat menumbuhkan konsep dan pengorganisasian pengertian materi, bahkan jika diterapkan secara berulang dan bertahap dapat membawa pengaruh psikologi bagi siswa (Arsyad & Lestari, 2020). Semakin banyak indera yang digunakan oleh siswa dalam menerima dan mengolah

materi, maka semakin besar peluang siswa menerimanya secara optimal (Margarita et al., 2018). Kurang variatifnya media bukan semata-mata kesalahan guru, namun karena waktu pembelajaran akuntansi yang sedikit, kondisi sekolah, karakter siswa, dan kurang mengoptimalkan perkembangan teknologi.

Perkembangan teknologi dan komunikasi sekarang ini, telah menghadirkan komputer sebagai media pembelajaran. Monemi, dkk (2017:253) menyatakan bahwa penggunaan komputer sebagai media pembelajaran memungkinkan berlangsungnya proses pembelajaran secara individual dengan menumbuhkan kemandirian dalam proses belajar sehingga siswa akan mengalami proses yang lebih bermakna dibandingkan dengan pembelajaran secara konvensional. Salah satu program aplikasi yang dapat digunakan dalam membuat media pembelajaran adalah program *Powerpoint* yang sudah sangat akrab dengan dunia pendidikan.

Powerpoint adalah salah satu program aplikasi pada *microsoft office* yang berfungsi sebagai media presentasi dalam bentuk beberapa *slide* yang memiliki banyak fitur menarik. Rusman, dkk (2013:295-298) menyatakan bahwa *Powerpoint* sudah banyak digunakan oleh para pendidik karena mudah dalam penggunaannya dan dapat menampilkan informasi berupa tulisan, gambar, video, animasi serta suara sehingga materi pembelajaran dapat dikemas secara interaktif. Penggunaan *Powerpoint* dapat membantu guru dalam memaparkan materi kepada siswa dengan lebih mudah sehingga ilmu pengetahuan bisa diterima dengan lebih baik. Salah satu contoh media

pembelajaran yang bisa dibuat melalui *Powerpoint* adalah dalam bentuk *game*. Dalam hal ini *game* yang dimaksud merupakan sebuah permainan yang dikemas dalam bentuk konteks pendidikan yang dirancang untuk mendukung pengajaran dan pembelajaran melalui media berbasis *Powerpoint* yang disebut dengan *game* edukasi.

Penggunaan *game* edukasi untuk sarana pendidikan bukanlah hal yang salah, karena *game* bersifat menghibur yang dapat membuat anak belajar sambil bermain. Sejalan dengan pendapat (Marc Prensky, 2012:90) yang mengemukakan bahwa *game* edukasi adalah *game* yang dirancang khusus untuk kegiatan pembelajaran, tetapi bisa digunakan untuk bermain dan bersenang-senang. Sedangkan menurut (Dony Novalindry, 2013:112) *game* edukasi adalah permainan yang telah dirancang khusus untuk mengajarkan siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa dalam mengembangkan konsep dan pemahaman, membimbing siswa dalam melatih kemampuan, serta memotivasi siswa dalam memainkannya.

Melihat kondisi saat ini anak lebih banyak menghabiskan waktunya untuk bermain *game* dan melupakan belajar. *Game* memang memiliki dampak negatif bagi pemainnya, seperti membuat kecanduan sampai lupa waktu namun *game* juga memiliki dampak positif (Maryana et al., 2018). Manfaat penggunaan *game* dalam pembelajaran yaitu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga mempengaruhi peningkatan kemampuan kognitif (Gozcu & Caganaga, 2016). Selain itu *game* juga dapat meningkatkan ingatan dan mempengaruhi cara berfikir kreatif pada siswa (Hwang et al., 2013).

Penggunaan *game* juga membuat siswa lebih nyaman dan familiar untuk belajar dengan bantuan teknologi (Siregar, 2022). Maka dari itu pendidikan yang diberikan melalui *game* edukasi bisa mempengaruhi pola pikir dan perilaku siswa. Melalui media pembelajaran yang inovatif pembelajaran akan bermakna dan siswa bermain sambil belajar agar tidak jenuh (Widyatmoko, 2019:193).

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. Rahman & Tresnawati (2016:184) mendefinisikan *game* edukasi sebagai permainan yang digunakan untuk merangsang daya pikir, meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. *Game* edukasi dapat menjadi teknik pembelajaran yang efektif karena memanfaatkan rasa ingin tahu anak-anak yang besar (Endang & Ghinah, 2021:3). Konsep *game* edukasi muncul sebagai jawaban atas paradigma penilaian negatif oleh masyarakat dengan membuktikan bahwa jika diarahkan dan digunakan dengan tepat, *game* dapat memfasilitasi belajar siswa dengan lebih menyenangkan melalui konten pembelajaran yang disisipkan ke dalam alur permainan yang telah disesuaikan dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna (Siregar, 2022). *Game* edukasi ini diberikan sebagai solusi pada menurunkan minat belajar siswa dan kebosanan siswa pada sistem belajar yang terlalu kaku dan monoton.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut dalam skripsi yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran *Game* Edukasi Pada Tematik Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas banyak permasalahan yang muncul dalam penelitian ini. Untuk itu penulis mengidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Metode pembelajaran yang digunakan masih konvensional atau ceramah.
2. Kegiatan belajar mengajar yang monoton yang menyebabkan siswa malas untuk belajar.
3. Media pembelajaran yang digunakan kurang memadai dan tidak menarik yaitu hanya menggunakan papan tulis dan buku bacaan.
4. Motivasi belajar siswa yang rendah terlihat dari perilaku siswa di kelas yang kurang aktif bertanya, kurang fokus, dan kurang semangat.
5. Banyaknya permasalahan pada pembelajaran berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa.
6. Belum diterapkannya media *game* edukasi dalam proses pembelajaran siswa kelas V SD Negeri 20 Bunga Tanjung.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi pada permasalahan media pembelajaran yang digunakan kurang memadai yang hanya menggunakan papan tulis dan buku bacaan, dengan solusi

pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada tematik tema 1 subtema 1 bagi siswa kelas V SD.

D. Rumusan Masalah

Berdasar batasan masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada tematik bagi siswa kelas V SD?
2. Bagaimana validitas pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada tematik bagi siswa kelas V SD?
3. Bagaimana praktikalitas pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada tematik bagi siswa kelas V SD?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis melakukan penelitian ini dengan tujuan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran *game* edukasi pada tematik bagi siswa kelas V SD.
2. Menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi yang valid pada tematik bagi siswa kelas V SD.
3. Menghasilkan media pembelajaran *game* edukasi yang praktis dan mudah digunakan pada tematik bagi siswa kelas V SD.

F. Spesifikasi Produk yang Dihasilkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah media pembelajaran *game* edukasi *Chikky Maze Runner* menggunakan aplikasi *Powerpoint* yang valid dan praktis untuk digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

Spesifikasi produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah:

1. Produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran *game* edukasi *Chikky Maze Runner* menggunakan aplikasi *Powerpoint* pada pembelajaran tematik kelas V SD.
2. Materi yang dikembangkan adalah pada pembelajaran tema 1 sub tema 1 pembelajaran 1-6 dengan materi organ gerak hewan.
3. Pada tampilan awal produk terdapat halaman *loading* untuk menuju ke halaman utama yang berisi judul dan menu pilihan *start*. Klik menu *start* maka pengguna akan lanjut menggunakan media pembelajaran. Tampilan halaman ini menggunakan *background* latar hitam putih dan tambahan *shape* dengan warna cerah.
4. Tampilan kedua adalah halaman menu yang berisikan beberapa tombol yang terdiri dari profil, muatan pelajaran, petunjuk, dan *game*.
5. Halaman dari profil berisi informasi tentang si pembuat media, halaman muatan pembelajaran berisikan tentang materi yang akan dipelajari, halaman petunjuk berisikan tata cara bermain *game*, dan halaman *game* berisikan pilihan menu level yang akan dimainkan. Level terdiri dari level *easy*, *medium*, dan *hard*.

6. Halaman bermain berisi *player*, sejumlah aset dan sebuah harta karun. Ketika *player* menyentuh aset (koin) maka akan muncul soal.
7. Halaman skor, pemain akan berakhir di halaman ini jika semua soal sudah terjawab. Halaman ini berisi skor yang didapat dan tombol berikutnya untuk lanjut ke level selanjutnya.



Gambar 1. Tampilan awal *game* menu utama



Gambar 2. Tampilan kedua *game* beberapa icon

Spesifikasi cara penggunaan produk *game* edukasi ini adalah sebagai berikut:

1. *Game* edukasi yang akan penulis kembangkan adalah *game* labirin *Chikky Maze Runner*.

2. *Game Chikky Maze Runner* adalah *game* dengan konsep mencari harta karun di perjalanan yang berliku-liku.
3. Sebelum memainkan *game*, dipaparkan penggalan materi mengenai organ gerak hewan yang akan diuji pada *game* dengan tujuan mengingatkan kembali materi sebelum memainkan *game*.
4. Setelah mempelajari materi “organ gerak hewan”, selanjutnya siswa ditantang dengan menguji pengetahuan mereka dalam sebuah *game Chikky Maze Runner*.
5. *Game Chikky Maze Runner* ini memiliki 3 level permainan, yaitu level *easy*, level *medium*, dan level *hard*.
6. Pada level *easy* terdapat lima buah soal dengan tingkat kesulitan soal rendah. Setelah menjawab semua soal, pengguna akan diarahkan ke halaman skor untuk mengetahui berapa nilai yang didapatkan.
7. Adapun pada level *medium* dan *hard* memiliki jumlah soal yang sama yaitu masing-masing sepuluh soal dengan tingkat kesulitan berbeda. Setelah menjawab semua soal, pengguna akan diarahkan ke halaman skor untuk mengetahui berapa nilai yang didapatkan.
8. Setelah permainan selesai maka pengguna akan diarahkan pada tombol keluar untuk keluar dari permainan.

G. Manfaat Penelitian

Dari penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan berguna dan banyak manfaatnya, antara lain:

1. Bagi siswa

Dengan produk yang dihasilkan, siswa bisa belajar dengan metode baru yaitu *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang menarik untuk peningkatan hasil belajar siswa.

2. Bagi guru

Menambah wawasan dan pengetahuan guru tentang media pembelajaran berbasis *game* edukasi dan dapat dijadikan referensi sebagai media pembelajaran saat proses pembelajaran di sekolah.

3. Bagi peneliti

Bagi peneliti dapat mengaplikasikan ilmu dan mendapatkan kesempatan langsung dalam pembuatan *game* edukasi menggunakan *Powerpoint* sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas V SD.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media *game* edukasi ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran siswa kelas V SD. Tujuan dibuatnya *game* edukasi ini diharapkan guru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran, sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik, ringan dan mudah dipahami oleh siswa. Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ini juga dapat meningkatkan motivasi belajar dan peserta didik bisa mengulang kembali pelajaran di rumah, serta dapat menjadi salah satu sumber belajar mandiri dan akan meningkatkan hasil belajar siswa dengan baik.

2. Keterbatasan Pengembangan

Penulis mempunyai keterbatasan seperti waktu, biaya, dan perangkat penulis yang tidak mendukung untuk membuat materi yang lebih banyak sehingga hanya satu tema pembelajaran yang penulis sajikan yaitu pada tema 1 sub tema 1 pembelajaran 1-6 dengan materi organ gerak hewan.

Keterbatasan pengembangan dari segi aplikasi *Powerpoint* dengan fitur-fitur yang masih sedikit yaitu pada bagian *shape* untuk membuat tombol kurang lengkap dan tidak tersedianya gambar untuk animasi sehingga penulis mengambil tombol dan gambar tersebut dengan menggunakan akses internet.

I. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan adalah sebuah usaha untuk meningkatkan kualitas teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan yang diharapkan melalui pendidikan dan latihan. Dalam kamus besar bahasa indonesia (2014), pengembangan adalah sebuah tahap, langkah-langkah, dan perbuatan mengembangkan. Menurut Hamid (2020) pengembangan adalah aspek bahan ajar yang disesuaikan dengan perkembangan pengetahuan yang berdasarkan teknik dan substansinya berkaitan dengan pengembangan strategi pembelajaran, baik secara teori maupun praktis.

Pengembangan media pembelajaran *game* edukasi ini merupakan sebuah usaha yang dilakukan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran. Kurangnya media yang mendukung ataupun keterbatasan

pemanfaatan sarana dalam pembelajaran dapat membuat siswa kurang memahami konsep dan minat siswa dalam belajar pun dapat berkurang.

Pentingnya pengembangan media pembelajaran *game* edukasi berbasis *Powerpoint* ini sebagai inovasi baru dalam media pembelajaran di SD N 20 Bunga Tanjung khususnya untuk kelas V yang dapat mempermudah proses pembelajaran dan memperjelas konsep dari materi sehingga lebih mudah untuk dipahami oleh siswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

1. Dihasilkan media pembelajaran *game* edukasi yang dibuat menggunakan aplikasi *Powerpoint* pada pembelajaran tematik untuk siswa kelas V SD dengan menerapkan model Alessi & Trollip di mana 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 valid dan sangat layak digunakan.
3. Diketahui respon siswa terhadap media pembelajaran *game* edukasi untuk siswa kelas V sekolah dasar mendapatkan presentase rata-rata sebesar 96,8% dengan kategori sangat valid dan sangat praktis untuk digunakan.

B. Saran

Berdasarkan hasil pembahasan penelitian dan kesimpulan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi para pendidik produk media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif untuk media pembelajaran tematik tema 1 kelas V.
2. Bagi siswa kelas V diharapkan media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini dapat digunakan sebagai salah satu sumber belajar.
3. Bagi peneliti lain agar dapat mengembangkan media pembelajaran *game* edukasi ini dengan materi yang berbeda untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih bervariasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Afrilianasari, Fisa. (2014). *Pengembangan Modul Cetak Gambar Ilustrasi Mata Pelajaran Seni Rupa Untuk Peserta Didik Kelas VIII SMPN 6 Magelang. Universitas Negeri Padang*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Agung, Guna, & Pudjawan. (2019). Game Education Mata Pelajaran Matematika Untuk Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Paket. *Jurnal Edutech Undiksha*, 7(2), 2019. <https://doi.org/10.23887/jeu.v7i2.21669>.
- Agustyaningrum, N., & Gusmania, Y. (2017). Praktikalitas dan Keefektifan Modul Geometri Analitik Ruang Berbasis Konstruktivisme. *Jurnal Dimensi*, 6(3).
- Alessi, Stephen M. & Trollip Stanley R. (2001). *Multimedia for Learning: Methods and Development 3rd*. Massachusetts: A Pearson Educational Company.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, M. N., & Lestari, D. E. G. (2020). Efektifitas penggunaan media mobile learning berbasis android terhadap hasil belajar mahasiswa ikip budi utomo malang. Agastya: *Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannya*, 10(1), 89. <https://doi.org/10.25273/ajsp.v10i1.5072>.
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- _____. (2010). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- _____. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- 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.
- Citra, Cahyani Amildah & Rosy Brilliant. (2020). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi Quizizz Terhadap Hasil Belajar Teknologi Perkantoran Siswa Kelas X SMK Ketintang Surabaya. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 8(2), 261-272
- Darmadi. (2017). *Pengembangan Model dan Metode Pembelajaran Dalam Dinamika Belajar Siswa*. Yogyakarta: Deepublish.
- Daud, F., Rahmadana, A. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Biologi Berbasis E-Learning pada Materi Ekskresi Kelas XI IPA 3 SMAN 4 Makassar. *Jurnal Bionature*, 16(1)

- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Puskur BNSP.
- Dewi, Ghea Putri Fatma. (2012). *Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash*. Yogyakarta UNY.
- Gustiana, A. D., & Puspita, R. D. (2020). The Effect of Educative Games on the Physical Fitness of Kindergarten Children. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(2).<https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i2.24518>.
- Hamalik, Oemar. (2013). *Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung: Remaja Rosdakarya. Hlm.3
- Henry, Samuel. 2010. *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009). *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah.
- Husein, S., Herayanti, L., & Gunawan, G. (2017). Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Penguasaan Konsep dan Keterampilan Berpikir Kritis Siswa pada Materi Suhu dan Kalor. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1(3), 221.<https://doi.org/10.29303/jpft.v1i3.262>.
- Ihsan, Fuad. (2008). *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismail, Andang. 2006. *Education Games: Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Pilar Media.
- Juditya, S., Suherman, A., Ma'mun, A., & Rusdiana, A. (2020). The Basic Movement Skill Test Instrument of Ball Games for Students Aged 13-15 Years. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(1).<https://doi.org/10.17509/jpjo.v5i1.21447>.
- Kustandi, Cecep dan Sutjipto, Bambang. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Lee, William W & Diana L. Ownes (2014). *Multimedia Based Instruksional Design*. San Fransisco Dfeiffer.
- Lefudin. (2017). *Belajar &Pembelajaran*.Yogyakarta: Deepublish.
- Marc, P. (2012). *From Digital Natives to Digital Wisdom*. New York: Purwoko, Bangkit.
- Margarita, N., Harjono, N., & Airlanda, G. S. (2018). Pengembangan Multimedia Interaktif sebagai Alat Bantu Pembelajaran dengan Model Pbl untuk

- Peningkatan Hasil Belajar Matematika. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 1(3), 243–257. <https://doi.org/10.23887/jlls.v1i3.15388>.
- Md.Suka Maryana, Md. Candiasa, Djoko Waluyo. (2018). Pengembangan Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Deret Bilangan di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Matematika Undiksha*, 9(2), 19-30
- Ningsih, Gemala Wahyu. (2020). *Game Edukasi Sejarah Di Indonesia Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Android*. Skripsi. Program Studi Teknik Informatika. Fakultas Sains dan Teknologi. Universitas Negeri Alauddin Makassar.
- Novaliendry, D. (2013). Aplikasi Game Geografi Berbasis Multimedia Interaktif (Studi Kasus Siswa Kelas IX SMP N 1 RAO). *Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan*.
- Nurseto, Tejo. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi Pendidikan*, 8(1). Yogyakarta: Jurusan pendidikan ekonomi UNY.
- Rahman, Ridwan Arif & Tresnawati, Dewi. (2016). Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama Hewan Dan Habitatnya Dalam 3 Bahasa Sebagai Media Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma Sekolah Tinggi Teknologi Garut*, 13(1), 184-190
- Riduwan. (2010). *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru, Karyawan, dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Roslina, I., Rusimah, C. M. Y., Omar, H. M., & Jaffar, A. (2011). Student Perceptions Of Using Educational Games To Learn Introductory Programming. *Computer and Information Sciences*, 4(1). <https://doi.org/10.5539/cis.v4n1p205>
- Setyosari, Punaji. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Siregar, Eveline & Ramadhani, F.D. (2022). Game Edukatif Berbasis Powerpoint untuk Mata Pelajaran IPS Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 6(2), 240-247.
- Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutarti, Tatik dan Edi Irawan. (2017). *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Deepublish.

- Tafanao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103-114
- Tilaar. H.AR. (2000). *Paradigma Baru Pendidikan Nasional*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Virvou, M. (2005). Combining Software Games with Education: Evaluation of Its Educational Effectivinnnes. *Journal Educational Technology and Society*, 8 (2) , 54-65.
- Wahyuni, dkk. (2016). Implementasi Pembelajaran Tematik Kelas 1 SD. *Jurnal Elektronik Universitas Negeri Malang*, 1(2), 129-136.
- Widyatmojo, Galih. & Ali Muhtadi. (2017). Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Berbentuk Game Untuk Menstimulasi Aspek Kognitif Dan Bahasa Anak TK. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 4(1), 38-49. <https://doi.org/10.21831/jitp.v4i1.10194>
- Widyatmoko, Herwin. (2019). The Development Of Educational Puzzel *Game* Based On The Local Wisdom Using Flash Media To Educate The Students' Characteristic Of Primary School. *Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 9(2), 193-198. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Wijayanto, E. (2017). Pengaruh Penggunaan Media *Game* Edukasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Kajartengguli Prambon Sidoarjo. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(3)