

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
PERMAINAN EDUKATIF *WORD FIND* BERBASIS ANDROID
UNTUK PEMBELAJARAN IPS DI SEKOLAH DASAR**

TESIS



**Oleh:
GUSTINA
NIM. 17 124 093**

*Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam
mendapatkan gelar Magister Pendidikan*

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2019**

ABSTRAK

Gustina, 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif *Word Find* Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh penggunaan media pembelajaran permainan edukatif berbasis android masih jarang dijumpai, padahal diketahui pembelajaran abad 21 model pembelajaran dan media pembelajaran tidak terbatas dan dilakukan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android yang valid, praktis, efektif, dan menarik serta menyenangkan dalam pembelajaran IPS

Jenis Penelitian adalah penelitian pengembangan (*research and development*). Model pengembangan yang digunakan adalah model 4-D. Penelitian ini dilakukan di SDN 54 Payakumbuh. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD. Data penelitian uji validitas diperoleh melalui lembar validasi media oleh ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Data kepraktisan dikumpul melalui lembar penilaian menggunakan angket respon guru, siswa dan orang tua siswa. Keefektifan dilihat dari hasil belajar siswa. Data yang terkumpul dianalisis berdasarkan hasil penelitian.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini adalah permainan edukatif *Word Find* berbasis android, dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hasil uji validitas media pembelajaran oleh dosen ahli media dengan persentase 93% (SB). Validitas oleh Ahli materi diperoleh persentase 95 % kategori (SB). Dan terakhir validitas ahli bahasa diperoleh data persentase 89 % kategori sangat baik. Hasil uji praktikalitas media, yaitu penilaian guru, siswa, dan orang tua secara keseluruhan sudah baik dan sangat baik. Penilaian uji praktikalitas media oleh guru memperoleh persentase skor 82,69% (SB). Penilaian oleh 25 siswa memperoleh persentase skor 92,83% (SB), dan penilaian oleh orang tua siswa memperoleh persentase skor 71,21 % (B). Dan uji efektifitas media pembelajaran menunjukkan hasil belajar siswa kelas VI SDN 54 Payakumbuh mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan sebesar 84%

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* yang dikembangkan dapat dinyatakan valid, praktis, dan efektif.

Kata Kunci: *Word Find*, Media Pembelajaran, Permainan Edukatif, android, IPS, Sekolah Dasar.

ABSTRACT

Gustina, 2019. Development of Learning Media for Game Educations of Word-Based Android in Social Studies Learning in Elementary Schools.

This research is motivated by the use of Android-based educational learning media which is still rare, even though it is known that abd 21 learning learning models and learning media are unlimited and are carried out with the help of information and communication technology. This study aims to produce a learning media for Android-based Word Find educational games that are valid, practical, effective, and interesting and fun in social studies

This type of research is research and development. The development model used is a 4-D model. This research was conducted at SDN 54 Payakumbuh. The research subjects were grade VI elementary school students. Validity test research data was obtained through media validation sheets by media experts, material experts and linguists. Practical data is collected through assessment sheets using teacher, student and parent student response questionnaires. Effectiveness seen from student learning outcomes. The collected data was analyzed based on the results of the study.

The results obtained from this study are Android-based Word Find educative games, can improve student learning outcomes. The results of the learning media validity test by media expert lecturers with a percentage of 93% (SB). Validity by material experts obtained a 95% percentage category (SB). And finally the validity of linguists obtained 89% percentage data in very good categories. The results of the practicality test of the media, namely the assessment of teachers, students and parents as a whole are good and very good. The assessment of the media practicality test by the teacher obtained a score of 82.69% (SB). Assessment by 25 students obtained a score score of 92.83% (SB), and the assessment by parents of students obtained a score of 71.21% (B). And the effectiveness of learning media tests showed the learning outcomes of class VI SDN 54 Payakumbuh students increased with the percentage of completeness by 84%

Based on these results, it can be concluded that learning media for Word Find educational games developed can be declared valid, practical, and effective.

Keywords: Find Word, Learning Media, Educational Games, Android, IPS, Elementary School.

PERSETUJUAN AKHIR TESIS

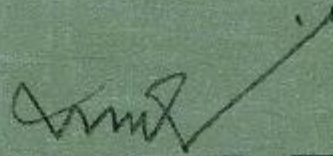
Nama Mahasiswa : *Gustina*
NIM : 17 124 093

Nama

Tanda Tangan

Tanggal

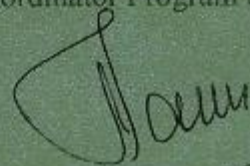
Prof. Drs. Yalvema Miaz, MA, Ph.D
Pembimbing



Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Prof. Dr. Rusdinal, M.Pd
NIP. 19630320 198803 1 002

Koordinator Program Studi S2



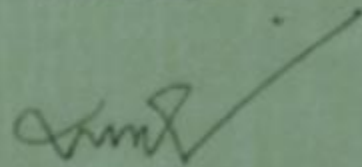
Dr. Taufina, M.Pd
NIP. 19620504 198803 2 002

**PERSETUJUAN KOMISI
UJIAN TESIS MAGISTER KEPENDIDIKAN**

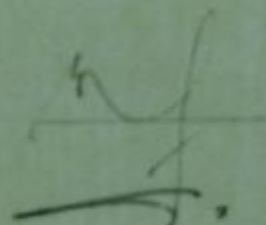
No. Nama

Tanda Tangan

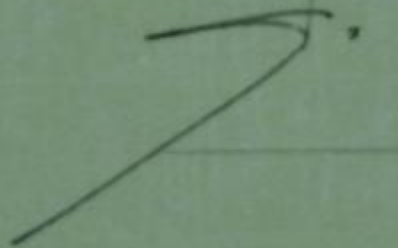
1. Prof. Drs. Yalvema Minz, MA, Ph.D
(Ketua)



2. Drs. M. Fachri Adnan, M.Si, Ph.D
(Anggota)



3. Dr. Dessvandri, S.Pd, M.Pd
(Anggota)



Mahasiswa :

Nama *Gustina*

NIM 17 124 093

Tanggal Ujian 30 - 7 - 2019

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tesis dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Word Find Berbasis Android dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di Universitas Negeri Padang maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini murni gagasan, penilaian, dan perumusan saya sendiri, di samping arahan dari tim pembimbing, tim penguji, tim validator, dan masukan dari rekan-rekan peserta seminar.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pula pada daftar rujukan.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, Agustus 2019

Saya yang menyatakan,



GUSTINA

NIM. 17 124 093

KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkah, rahmat, dan hidayah-Nya peneliti dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Edukatif Berbasis Android untuk Pembelajaran IPS SD”. Penelitian ini diajukan sebagai salah satu syarat menyelesaikan pendidikan pada Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.

Peneliti menerima saran yang bermanfaat saat perencanaan sampai pada penelitian selesai. Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak yang ikut serta membantu dalam penyelesaian penelitian ini.

1. Prof. Yalvema Miaz, M.A.,Ph.D selaku pembimbing yang telah memberikan masukan, wawasan, dan pandangan yang sangat membantu serta mengarahkan peneliti dalam menyelesaikan tesis.
2. Dr. Taufina Taufik, M.Pd selaku koordinator Program Studi Pendidikan Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang.
3. Prof. Dra.Yenni Rozimela, M.Ed.,Ph.D, selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang beserta jajarannya dan staf akademik yang telah memberikan kelancaran dan pelayanan kepada peneliti dalam proses administrasi penelitian ini.
4. Kepala sekolah, wakil kepala sekolah, majelis guru, staf TU, dan siswa SDN 54 Payakumbuh yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan kepada peneliti dalam melakukan penelitian eksperimen.

5. Keluarga tercinta teruntuk orangtua, suami, kakak, abang dan anak-anak serta juga teman-teman seperjuangan atau pihak lain yang turut membantu dan memberikan motivasi kepada peneliti dalam pelaksanaan penelitian ini.

Semoga bimbingan, masukan, dan motivasi yang Bapak/Ibu berikan menjadi amalan ibadah. Mudah-mudahan penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak.

Padang, Mei 2019

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRACK.....	i
ABSRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	10
C. Pembatasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian.....	12
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	12
G. Pentingnya Penelitian.....	14
H. Asumsi dan Batasan Penilaian.....	15
I. Defenisi Istilah.....	16
BAB II. KAJIAN PUSTAKA.....	18
A. Landasan Teori.....	18
1. Media Pembelajaran.....	18
a. Pengertian Media.....	18
b. Pengertian Media Pembelajaran.....	19
c. Ciri-Ciri Media Pembelajaran.....	22
d. Manfaat Media Pembelajaran.....	23
2. Hakikat Permainan Edukatif Word Find.....	25
a. Hakikat Permainan.....	25
b. Manfaat Bermain.....	27
c. Pengertian Permainan Edukatif.....	28
d. Permainan Edukatif Word Find.....	30
3. Android.....	32
a. Pengertian Android.....	32
b. Aplikasi AppsGeyser.....	33

4. Pembelajaran IPS SD.....	35
a. Pengertian Pembelajaran IPS SD.....	35
b. Tujuan Pembelajaran IPS SD.....	36
c. Ruang Lingkup Pembelajaran IPS SD.....	38
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir.....	43
BAB III. METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Model Pengembangan.....	46
a. Tahap Pendefinisian (Define).....	49
b. Tahap Perancangan (Design).....	51
c. Tahap Pengembangan (Development).....	52
d. Tahap Penyebarab (Desseminate).....	54
C. Uji Coba Permainan edukatif <i>Word Find</i>	54
D. Subjek Uji Coba.....	54
E. Jenis Data.....	55
F. Teknik Pengumpulan Data.....	55
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	56
H. Teknik Analisis Data.....	64
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	67
A. Hasil Penelitian.....	67
a. Tahap Pendefinisian (Define).....	67
b. Tahap Perancangan (Design).....	76
c. Tahap Pengembangan (Development).....	83
a) Uji Validitas.....	83
b) Revisi Produk.....	100
c) Uji Praktikalitas.....	105
d) Uji efektivitas.....	121
d. Tahap Penyebarab (Desseminate).....	129
B. Pembahasan.....	137

BAB V. KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN.....	146
A. Kesimpulan.....	146
B. Implikasi.....	147
C. Saran.....	149
Daftar Pustaka.....	151

DAFTAR GAMBAR

1. Tabel 1. Nilai Tes Awal Pembelajaran IPS.....	6
2. Gambar 1. Desain Pembelajaran Permainan Edukatif yang dikembangkan.....	13
3. Bagan 1. Proses Komunikasi.....	20
4. Gambar 2. Icon Android.....	32
5. Bagan 2. Kerangka berpikir.....	44
6. Bagan 3. Prosedur Penelitian Pengembangan	48
7. Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Uji Validitas untuk Ahli Media.....	59
8. Tabel 3. Kisi-Kisi Angket Validitas untuk Ahli Materi.....	60
9. Tabel 4. Kisi-Kisi Angket Uji Validitas untuk Ahli Bahasa.....	61
10. Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas untuk Siswa.....	62
11. Tabel 6. Kisi-Kisi Angket Uji Praktikalitas untuk Guru.....	63
12. Tabel 7. Range Persentase dan Kriteria Interpretasi Skor.....	66
13. Tabel 8. Lembar Observasi Pembelajaran di Kelas dan Observasi Siswa.....	69
14. Tabel 9. Analisis Kurikulum Berdasarkan SK, KD, Indikator, dan Tujuan Pembelajaran.....	71
15. Gambar 3. Analsis Buku Teks IPS SD Kelas VI SD.....	72
16. Gambar 4. Guru Menggunakan Media Gambar dan vidio Menggunakan Proyektor.....	74
17. Tabel 10. Rekap Nilai Kognitif siswa SDN 54 Payakumbuh.....	75
18. Gambar 5. Situs AppsGeyser.....	77
19. Gambar 6. Halaman Situs AppsGeyser.....	78
20. Gambar 7. Jendela Kerja AppsGeyser.....	78
21. Gambar 8. Petujuk Pembuatan Permainan	79
22. Gambar 9. Tempat untuk mendeskripsikan kategori dan pertanyaan.....	80
23. Gambar 10. Menambahkan layar awal pada permainan.....	80
24. Gambar 11. Halaman Pengisian Nama Aplikasi	81
25. Gambar 12. Halaman Mendeskripsikan Tentang Permainan.....	81

26. Gambar 13. Halaman penambahan icon.....	82
27. Gambar 14. Tahap Akhir Membuat Aplikasi Permainan.....	82
28. Tabel 9. Hasil uji validitas awal dan akhir aspek media.....	84
29. Tabel 10. Hasil uji validitas awal dan akhir aspek materi.....	90
30. Tabel 11. Hasil uji validitas awal dan akhir aspek bahasa.....	96
31. Tabel 12. Rekap Hasil Validasi.....	100
32. Tabel 13. Revisi produk media pembelajaran permainan edukatif <i>Word Find</i> berbasis android.....	101
33. Gambar 15. Hasil / Tanggapan responden Angket Praktikalitas Guru.....	106
34. Gambar 16. Hasil Praktikalitas Guru Pertanyaan Nomor 1.....	107
35. Gambar 17. Hasil Praktikalitas Guru Pertanyaan Nomor 1.....	108
36. Tabel 14. Hasil Persentase uji praktikalitas media oleh guru....	110
37. Tabel 15. Hasil Persentase uji praktikalitas media oleh siswa...	113
38. Tabel 16. Hasil Persentase uji praktikalitas media oleh orangtua siswa.....	118
39. Tabel 17. Hasil Tes Evaluasi aspek Kognitif Siswa Kelas VI SDN 54 Payakumbuh.....	123
40. Tabel 18. Hasil Penilaian Ranah afektif Menggunakan Media Permainan Edukatif Berbasis Android Siswa Kelas VI SDN 54 Payakumbuh.....	125
41. Grafik 1. Hasil penilaian ranah afektif.....	125
42. Grafik 2. Rekapitulasi perolehan skor Afektif.....	127
43. Tabel 19. Hasil Penilaian Ranah Psikomotor Menggunakan Media Permainan Edukatif Berbasis Android Siswa Kelas VI.....	128
44. Grafik 3. Hasil penilaian psikomotor menggunakan media.....	129
45. Tabel 20. Hasil BelajarRanahKognitif Siswa Kelas VI SDN 28 Payakumbuh.....	131
46. Tabel 21. Hasil Penilaian Ranah afektif Menggunakan Media Permainan Edukatif Berbasis Android Siswa Kelas VI SDN 28 Payakumbuh.....	133

48. Grafik 4. Rekapitulasi nilai afektif SDN 28 Payakumbuh.....	134
49. Tabel 22. Hasil Penilaian Ranah Psikomotor Siswa Kelas VI SDN 28 Payakumbuh.....	136
50. Grafik 5. Rekapitulasi Nilai Psikomotor SDN 28 Payakumbuh..	137

DAFTAR LAMPIRAN

1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	157
2. Surat izin orang tua untuk membawa android	169
3. Soal Tes Evaluasi (Uji Efektivitas).....	171
4. Kunci Jawaban Tes Evaluasi Aspek Kognitif (Uji Efektivitas).....	174
5. Lembar Penilaian Uji Validitas Awal Ahli media	175
6. Lembar Penilaian Uji Validitas Akhir Media.....	178
7. Lembar Penilaian Uji Validitas Awal Ahli materi	180
8. Lembar Penilaian Uji Validitas Akhir Ahli materi	183
9. Lembar Penilaian Uji Validitas Awal Ahli bahasa.....	186
10. Lembar Penilaian Uji Validitas Akhir Ahli bahasa.....	188
11. Lembar Penilaian Aspek Afektif (Uji Efektivitas).....	191
12. Lembar penilaian Aspek Psikomotor (Uji Efektivitas).....	194
13. Hasil belajar aspek afektif kelas VI pada tahap <i>desseminate</i>	197
14. Hasil belajar aspek psikomotor kelas VI pada tahap <i>desseminate</i> .	199
15. Rekap Lembar Angket Uji Praktikalitas Guru	201
16. Rekap Lembar Angket Uji Praktikalitas Siswa	202
17. Rekap Lembar Angket Uji Praktikalitas Orangtua Siswa	203
18. Petunjuk Penggunaan Media.....	204
19. Langkah Membuat angket Google Form.....	205
20. Hasil analisis buku Teks IPS SD.....	212
21. Dokumentasi.....	220
22. Surat Izin Penelitian	225
23. Surat Keterangan telah selesai penelitian.....	227

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ditemukan dalam kurun 20 tahun terakhir ini terjadi pergeseran pembangunan pendidikan kearah ICT sebagai salah satu strategi manajemen pendidikan abad 21 yang meliputi tata kelola kelembagaan dan sumber daya manusia (Sasmoko, 2017, p. 1). Abad ini memerlukan perubahan pendidikan secara menyeluruh sehingga terbangun guru yang memajukan pengetahuan peserta didik untuk menuntut peserta didik memiliki keterampilan dan kemampuan di bidang teknologi, media dan informasi, serta inovasi keterbaruan. Pembelajaran abad 21 dapat model pembelajarannya tidak terbatas dan dilakukan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi. Pendidikan dan pengajaran di Indonesia dewasa ini menunjukkan perkembangan yang cukup signifikan apalagi ditambah dengan perkembangan kemajuan sistem teknologi informatika (TI) saat ini, dunia pendidikan senantiasa bergerak maju secara dinamis.

Perkembangan dunia pendidikan khususnya untuk menciptakan media, metode dan materi pendidikan yang semakin menarik, interaktif dan komprehensif. Usaha-usaha ke arah peningkatan kualitas pendidikan masih terus dilakukan secara sistematis. Salah satu upaya dalam bidang pendidikan adalah pembaharuan metode atau meningkatkan relevansi metode mengajar dalam mata pelajaran IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Agar tujuan

pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien, salah satunya diperlukan suatu metode mengajar yang tepat.

Selain menggunakan metode pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan, upaya lain yang dilakukan adalah dengan penggunaan media. Menurut (Susilana, 2016, p. 3) “media merupakan bagian dari proses komunikasi, karena pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi”. Media pembelajaran yang dirancang secara baik akan sangat membantu peserta didik dalam mencerna dan memahami materi pelajaran. Selanjutnya menurut (Muhson, 2013) “Media pembelajaran dapat merupakan wahana penyalur pesan dan informasi belajar”. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, peneliti membatasi pengertian media dalam pendidikan saja, yakni media yang digunakan sebagai alat dalam kegiatan belajar mengajar.

Media pembelajaran akan semakin berkembang dengan pesat.. Penggunaan media perlu diadakan penemuan baru yang lebih baik. Media yang digunakan harus menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga dapat memotivasi untuk belajar. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan teknik belajar sambil bermain. Karena salah satu karakteristik anak sekolah dasar adalah bermain, dunia yang penuh spontanitas dan menyenangkan. Seorang anak akan belajar dengan semangat apabila pembelajaran disampaikan dengan cara yang menyenangkan (Handayani & Budiyo, 2018).

Seperti halnya dalam dua kehidupan, langkah lebih menarik dan menyenangkan jika dijalani dengan penuh variasi, begitu juga variasi dalam proses pembelajaran juga perlu dikembangkan. Variasi belajar mengajar merupakan suatu perubahan dalam proses kegiatan yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi pembelajar. Sesuai yang diungkapkan oleh (R Amini, 2018) bahwa salah satu upaya paling praktis dan realistis di Indonesia meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik adalah peningkatan dan penyempurnaan sistem pembelajaran.

Berkembangnya variasi pembelajaran secara pesat menciptakan sebuah inovasi media pembelajaran yang sangat bervariasi. Salah satu media pembelajaran yang saat ini banyak dikembangkan ialah penggunaan media pembelajaran permainan edukatif berbasis android. Menurut (Yusep Maulana, 2018, p. 3) fenomena penggunaan teknologi yang kurang bermanfaat terjadi saat ini sebagai contoh seorang anak menggunakan smartphone atau androidnya hanya sebagai media bermain dan kurang mendidik. Permasalahan tersebut dapat diperbaiki salah satunya dengan dibuatnya sebuah aplikasi permainan edukatif yang mendidik.

(Handriyanti, 2009) mengungkapkan bahwa permainan edukatif adalah permainan yang berguna untuk meningkatkan daya pikir dan juga termasuk meningkatkan konsentrasi dan memecahkan masalah. Dapat dilihat faktanya, sebagian besar anak-anak dan juga remaja menyukai *game* sebagai sarana hiburan dari rutinitas belajar seharian disekolah setiap harinya. Pemanfaatan teknologi informasi dalam media pembelajaran tersebut salah

satunya adalah pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif . Multimedia memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar tidak hanya dari satu sumber seperti guru atau dosen, tetapi memberikan kesempatan kepada subyek belajar untuk mengembangkan kemampuan kognitif dengan lebih baik, kreatif, dan inovatif. Apalagi di sekolah-sekolah sekarang sudah tersedia koneksi internet berkecepatan tinggi (Wi-Fi) yang bisa digunakan oleh seluruh warga sekolah termasuk peserta didik. Peserta didik bisa menggunakan akses internet untuk kepentingan pembelajaran yang sering dilakukan pada saat jam pelajaran pengembangan diri di sekolah.

Didasari hal tersebut pemanfaatan dan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran sangatlah penting. Mengingat untuk mendapatkan perhatian dan minat pembelajar merupakan sesuatu yang sulit untuk mendapatkannya apabila pembelajaran selalu menggunakan metode ceramah tanpa media pembelajaran. Namun dalam praktiknya pengembangan permainan edukatif belum secara optimal digunakan dalam pembelajaran dan masih terbatas. Dengan pengembangan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran sebagai salah satu sumber belajar mandiri, pencapaian prestasi dan pementapan penanaman konsep sebagai tujuan pembelajaran akan lebih mudah.

Sesuai dengan pernyataan (Noemí P. M., 2014) *game* bukanlah musuh, tapi *game* ini merupakan kesempatan terbaik kita untuk melibatkan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan keterlibatan peserta didik sebagai subjek dalam pembelajaran akan meningkatkan kesenangan dan peserta didik juga

kaya akan pengalaman dalam pertandingan tersebut. Umumnya mereka dirancang untuk menyeimbangkan materi pelajaran. Dengan melakukan permainan edukatif kemampuan pemain untuk mempertahankan dan menerapkan penguatan materi pelajaran dengan dunia nyata.

Pada kenyataannya kemajuan teknologi belum sejalan penerapannya dalam bidang pendidikan khususnya pada mata pelajaran IPS di SD. Penggunaan media pembelajaran berbasis permainan edukatif dalam pembelajaran IPS di SD masih jarang dijumpai. Berdasarkan observasi dan wawancara yang peneliti laksanakan di SDN 54 Payakumbuh, kecamatan Payakumbuh Barat, kota Payakumbuh.

Peneliti menemukan permasalahan dalam pembelajaran IPS terkait media pembelajaran yang digunakan pada materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga, yaitu: (1) guru menggunakan media pembelajaran yang kurang sesuai berupa gambar peristiwa alam hanya memakai karton, untuk membantu siswa memahami materi tentang peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga, (2) guru kurang mengikuti perkembangan IPTEK dalam pengembangan media pembelajaran, (3) guru kurang mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis IT, (4) kurangnya sarana multimedia interaktif dalam pembelajaran berupa bentuk permainan yang membuat siswa senang dan perhatian terhadap materi pembelajaran, (5) siswa terlihat kurang aktif dalam pembelajaran, dan (6) siswa kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya serta menyatukan ide dalam kegiatan belajar.

Permasalahan di atas mengakibatkan hasil belajar dilihat dari nilai tes awal siswa rendah dan tidak mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang ditetapkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel nilai hasil tes awal siswa berikut ini:

Tabel 1. Nilai Tes Awal Pembelajaran IPS

NO	NAMA SISWA	L/P	NILAI	KKM	KET
1	ADL	P	70	75	BT
2	ANDT	P	90	75	T
3	EVLN	P	65	75	BT
4	FRHN	L	70	75	BT
5	FHRA	P	50	75	BT
6	FTYN	P	89	75	T
7	GDSR	P	84	75	T
8	GVL	L	70	75	BT
9	IVN	L	65	75	BT
10	MZI	P	60	75	BT
11	LTF	L	40	75	BT
12	NBL	L	70	75	BT
13	SBL	L	70	75	BT
14	ZKY	L	65	75	BT
15	NDR	P	70	75	BT
16	AZZ	P	70	75	BT
17	PLG	P	85	75	T
18	WLN	P	91	75	T
19	RMD	L	82	75	T
20	ASY	P	78	75	T
21	RFD	L	75	75	T
22	RRA	P	80	75	T
23	RVN	L	70	75	BT
24	YSF	L	88	75	T
25	ZHR	L	80	75	T
JUMLAH			1827		
RATA-RATA			73,08		

Pada tabel 1 terlihat jelas bahwa hanya sebagian kecil siswa yang mampu mencapai KKM, yaitu 75. Pada kelas VI dari 25 siswa hanya 11 siswa yang tuntas. Nilai tes awal yang dipaparkan di atas menggambarkan bahwa hasil belajar siswa kelas VI Payakumbuh di Kecamatan Payakumbuh Barat pada materi mendeskripsikan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga masih rendah.

Salah satu inovasi yang dapat membantu dalam mengatasi permasalahan di atas adalah dengan pengembangan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android menggunakan aplikasi *AppsGeyser*. Alasan penggunaan *AppsGeyser* dalam pembuatan permainan edukatif pada penelitian ini karena *AppsGeyser* memiliki kelebihan dalam penggunaan yang dapat menggabungkan gambar dan fitur lain sehingga menjadi permainan yang menarik. Selain itu, *AppsGeyser* bisa digunakan siapa, dimana, dan kapan saja selagi terhubung dengan internet serta tidak memerlukan spesifikasi komputer tertentu. Berbeda dengan aplikasi komputer yang membutuhkan spesifikasi tertentu, *AppsGeyser* yang berbasis web ini tentu lebih kompatibel untuk digunakan.

Android diciptakan untuk memperlancar komunikasi, akan tetapi dengan fasilitas yang tersedia dalam android tersebut bisa dijadikan sebagai media pembelajaran. Di sekolah dasar masih tabu peserta didik membawa android ke sekolah, tetapi dengan tujuan pembelajaran guru bisa menggiring peserta didik tersebut untuk memanfaatkan android kepada hal-hal yang positif. Karena di abad 21 guru tidak boleh menutup

mata dengan perkembangan informasi. Dengan memanfaatkan android sebagai media pembelajaran akan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, komunikatif, dan menarik antara guru dan peserta didik. Istilah *Word Find* diambil dari arti katanya yaitu cari kata, yang mana permainan ini nantinya peserta didik akan mencari kata yang sesuai dengan materi pelajarannya.

Oleh karena itu guru tidak boleh acuh dengan perkembangan teknologi khususnya dalam pembelajaran, karena itu mencerminkan kompetensi keprofesionalan guru. Prinsip ini dijelaskan dalam (Maulida, 2006) bagian kedua mengenai hak dan kewajiban guru dalam pasal 20 b yang berbunyi ;

“Dalam melaksanakan tugas keprofesionalan guru berkewajiban: ... b. meningkatkan dan mengembangkan kualifikasi akademik dan kompetensi secara berkelanjutan sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni.”

Pasal tersebut memberikan ketegasan kepada guru, bahwa tugas seorang guru tidak hanya menguasai materi-materi pembelajaran, tetapi juga mengkolaborasikan materi pelajaran ke dalam bentuk media pembelajaran sesuai perkembangan ilmu dan teknologi. Apalagi siswa Sekolah Dasar memiliki karakteristik pemahaman bersifat operasional konkrit. Sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Piaget dalam (Susanto, 2013, p. 77) “ Pada usia 7-11 tahun siswa sudah mulai memahami cara mengkombinasikan beberapa golongan benda yang bervariasi tingkatannya, serta berfikir sistematis mengenai benda-benda dan peristiwa yang konkrit”.

Salah satu yang dapat dikembangkan untuk mencapai hal tersebut dengan memantapkan proses pembelajaran melalui penggunaan media permainan edukatif berbasis android, yang mana siswa langsung melakukan permainan edukatif tersebut untuk memantapkan materi pembelajaran dan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran dengan benda konkrit.

Sudah banyak guru yang memanfaatkan media komputer dalam pembelajaran seperti *Software Power Point* dan lainnya untuk menjelaskan materi pelajaran. Walaupun *Software* tersebut sangat bagus tetapi presentasi pelajaran menggunakan *Software Power Point* belum mampu sepenuhnya melibatkan siswa secara aktif. Tentu hal ini sangat bertentangan dengan prinsip belajar PAIKEM (Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan).

Pada penelitian sebelumnya, permainan edukatif berbasis android ini sudah teruji dan sering digunakan dalam pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif. Penelitian oleh (Darul Hikmah Asril, 2018) menjelaskan bahwa, “ *Pengembangan Game Edukasi “Si Galang” Berbasis Android Pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat Untuk Kelas IV SD*” layak digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dan mampu memberikan hasil belajar siswa diatas KKM yang ditetapkan sekolah. Penelitian oleh (Candra Agustina, 2015) menjelaskan bahwa “*Aplikasi Game Pendidikan Berbasis Android*

Untuk Memperkenalkan Pakaian Adat Indonesia” dapat membantu pemerintah melestarikan budaya nasional, khususnya anak-anak.

Berangkat dari hal tersebut peneliti melaksanakan penelitian *Research and Development* (R&D) yang berjudul **“Pengembangan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android dalam pembelajaran IPS di Sekolah Dasar”** Nantinya media ini dapat dimanfaatkan sebagai alat pendukung pembelajaran IPS di sekolah dengan materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga. Sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik minat siswa dan memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajian yang menarik. Adapun produk akhir dari hasil penelitian ini adalah berupa aplikasi media pembelajaran berbasis IT berbentuk permainan edukatif *Word Find* yang dimaksudkan akan lebih praktis dan dapat digunakan sewaktu-waktu dalam penggunaannya. Disini peneliti tidak membuat sendiri produk permainan edukatif, tetapi dibantu oleh ahli IT (*Information Technology*) yang kompeten di bidangnya.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Guru menggunakan media pembelajaran yang kurang sesuai berupa gambar manual yang ditempel di kertas, untuk membantu peserta didik memahami materi materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga.

2. Guru kurang mengikuti perkembangan IPTEK dalam pengembangan media pembelajaran.
3. Guru kurang mampu mengembangkan media pembelajaran berbasis IT
4. Kurangnya sarana multimedia interaktif dalam pembelajaran berupa bentuk permainan yang membuat peserta didik senang dan perhatian terhadap materi pembelajaran.
5. Peserta didik kurang mampu mengungkapkan ide atau gagasan yang dimilikinya serta menyatukan ide dalam kegiatan belajar.
6. Peserta didik terlihat kurang aktif dalam pembelajaran,
7. Pembelajaran kurang bermakna bagi peserta didik.
8. Pembelajaran kurang menarik dan menyenangkan bagi peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan banyaknya permasalahan yang telah dijelaskan pada latarbelakang masalah dan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi permasalahan dalam penelitian ini pada proses pengembangan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android. Kemudian media pembelajaran yang dikembangkan bersama ahli IT akan valid, praktis, efektif, menarik, dan menyenangkan.

D. Rumusan Masalah

- A. Bagaimanakah validitas media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android dalam pembelajaran IPS ?
- B. Bagaimanakah praktikalitas media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android dalam pembelajaran IPS ?

C. Bagaimanakah efektivitas media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android dalam pembelajaran IPS ?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menghasilkan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android yang valid dalam pembelajaran IPS.
2. Menghasilkan media pembelajaran permainan edukatif “word find” berbasis android yang praktis dalam pembelajaran IPS.
3. Menghasilkan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android yang efektif dalam pembelajaran IPS.
4. Menghasilkan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android yang menarik dan menyenangkan dalam pembelajaran IPS.

E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

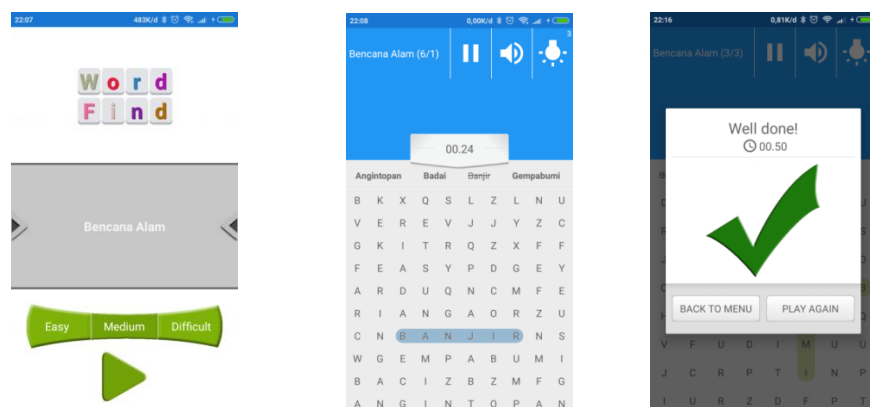
Produk yang dihasilkan oleh peneliti bersama ahli IT dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android dalam pembelajaran IPS yang valid, efektif dan praktis pada materi mendeskripsikan peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga dengan spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran game edukatif *Word Find* yang akan dihasilkan adalah berbasis android untuk mata pelajaran IPS pada semester genap kelas VI sekolah dasar.
- 2) Media pembelajaran game edukatif *Word Find* berbasis android disini berisi sebuah permainan yang menyenangkan yang mana peserta didik

akan mencari kata yang sesuai dengan materi peristiwa alam.,. Produk permainan yang dihasilkan sangat mudah dimainkan oleh peserta didik sehingga pembelajaran menjadi menarik dan menyenangkan.

- 3) Dalam permainan terdiri dari kolom-kolom bagian masing- masing peristiwa alam yang terjadi. Tugas peserta didik hanya mencari kata (*Word Find*) sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami materi dengan baik dan nantinya juga bisa dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga.
- 4) Permainan cari kata (*Word Find*) ini berbeda dari permainan cari kata yang biasa dimainkan peserta didik pada umumnya. Biasanya permainan berhubungan dengan hal-hal umum, tetapi sekarang permainan ini berhubungan dengan materi pelajaran.

Berikut spesifikasi produk yang akan dikembangkan pada penelitian ini:



Gambar 1. Desain pembelajaran permainan edukatif yang dikembangkan

Produk yang dihasilkan berupa aplikasi yang dapat diinstal langsung melalui aplikasi *PlayStore*, dikemas dalam bentuk *compact disk* (CD), disimpan di dalam *Flashdisk* serta dapat dikirim melalui media *Bluetooth*, aplikasi media sosial *Whats App* ataupun aplikasi *ShareIt*. Semua *smartphone* berbasis android dapat menggunakan aplikasi ini.

F. Pentingnya Penelitian

Pengembangan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android penting dikembangkan karena memiliki banyak manfaat guna mencapai kondisi pembelajaran yang ideal seperti pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Karena kenyataannya pembelajaran IPS membutuhkan media yang sangat efektif karena materinya yang banyak dan perlu tuntutan peserta didik untuk menghafal. Oleh sebab itu diperlukan sebuah media pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membuat peserta didik bosan dalam pembelajaran.

Selain itu pengembangan media pembelajaran permainan *Word Find* dapat juga menumbuhkan minat siswa terhadap pembelajaran IPS. Media ini juga bisa dipakai untuk materi-materi IPS lainnya dan juga materi muatan pelajaran lainnya. Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk memberikan alternatif media pembelajaran dalam memantapkan materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga. Secara Praktis, penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi pendidik, menambah wawasan/pengetahuan dan menjadi pedoman dalam pengembangan media pembelajaran edukatif berbasis android pada mata pelajaran IPS di SD.
- b. Bagi peserta didik, meningkatkan hasil belajar dan menjadikan IPS sebagai mata pelajaran yang menyenangkan sehingga meningkatkan hasil belajar IPS di SD.
- c. Bagi pembaca, menambah wawasan/pengetahuan dalam penelitian *research and development* (R&D) sehingga dapat melakukan penelitian guna pengembangan media pembelajaran game edukatif yang berbasis android dalam pembelajaran IPS SD.
- d. Bagi peneliti, memberikan wawasan baru dalam pengembangan ilmu pendidikan permainan edukatif khususnya dalam merancang permainan edukatif dalam pembelajaran IPS, dan nantinya juga bisa dikembangkan untuk materi-materi lain dalam pembelajaran IPS ataupun dalam mata pelajaran selain IPS.

G. Asumsi dan Batasan Penelitian

1. Beberapa asumsi dari penelitian ini adalah:
 - a. Media Pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android dapat digunakan guru dan peserta didik sebagai media pembelajaran IPS di SD pada materi peristiwa alam yang terjadi di Indonesia dan Negara tetangga, serta dapat dijadikan sumber belajar alternatif bagi siswa kelas IV di SD untuk belajar secara mandiri.

- b. Media Pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android dapat digunakan pada android manapun.
- 2. Peserta didik dan guru dapat menggunakan media Pembelajaran permainan edukatif *Word Find* berbasis android menggunakan android yang sudah ada tanpa susah payah membawa laptop.

Keterbatasan dari penelitian yang dikembangkan adalah:

- a. Tidak semua peserta didik memiliki android untuk melaksanakan pembelajaran permainan edukatif *Word Find*.
- b. Penelitian ini membutuhkan biaya untuk mengembangkan media pembelajaran permainan edukatif *Word Find* yang berbasis android.

H. Defenisi Istilah

- 1. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran dan komponen sumber belajar atau wahana fisik yang mengandung materi di lingkungan peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan .
- 2. Permainan adalah *Game* yang menggunakan media elektronik, merupakan sebuah hiburan berbentuk multimedia yang dibuat semenarik mungkin agar pemain bisa mendapatkan sesuatu kepuasan dalam sebuah permainan.
- 3. Permainan edukatif adalah sebuah media pembelajaran yang sifatnya mendidik, dimana dengan media tersebut dapat mendorong peserta didik untuk berpikir kreatif dan melakukan kegiatan bersama siswa dalam melakukan permainan pada kegiatan pembelajaran.

4. *Word Find* adalah arti dari mencari kata. Disini maksudnya game *Word Find* adalah permainan mencari kata.
5. Android adalah system operasi berbasis linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan computer tablet. Android menyediakan tempat bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri.
6. Pembelajaran IPS SD merupakan program pendidikan atau suatu mata pelajaran sosial yang dipelajari peserta didik di SD (Sekolah Dasar).