ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)

Halaman 42560-42570
Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024

Pengembangan Media *Game* Edukasi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 105273 Helvetia T.A 2023/2024

Hanna Trifena Siagian[1], Nurmayani[2], Robenhart Tamba[3], Lala Jelita Ananda[4], Imelda Free Unita Manurung[5]

[1,2,3,4,5] Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Medan
e-mail : hannasiagian2004@gmail.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ditemukan dilapangan rendahnya hasil belajar IPAS yang diperoleh siswa kelas V SDN 105273 Helvetia. Penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembanga (Research and Development) dengan model ADDIE (Analysis,Design, Development, Implementation, evaluation). Subjek penelitian ini adalah 21 orang siswa kelas V SD Negeri 105273 Helvetia. Penelitian ini menghasilkan produk media *game* edukasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji validasi ahli materi mendapatkan skor 96 dengan persentase 96%, uji validasi media mendapatkan skor 122 dengan persentase 97,6% dan rata-rata validasi media dan validasi materi adalah 96,9% berada pada kategori sangat layak. Kepraktisan media pembelajaran yang divalidasi oleh praktisi Pendidikan (guru kelas) mendapatkan skor 96 dengan persentase 96% berada pada kategori sangat praktis. Sedangkan untuk efektivitas dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik sebelum dilakukan uji coba produk mengunakan pre-test dengan rata rata 54,38 dan setelah dilakukan uji coba produk menggunakan post-test dengan rata rata 86,41 mengalami peningkatan sebesar 32,23.Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan diatas,maka dapat disimpulkan bahwa media *game* edukasi pada pembelajaran IPAS di kelas V SD Negeri 105273 Helvetia sangat layak,sangat praktis dan efektif digunakan untuk pembelajaran kelas V SD.

Kata Kunci: *Pengengembangan Media, Game Edukasi, Model ADDIE.*

Abstract

This development research was conducted based on the problems found in the field of low learning outcomes of science subjects obtained by grade V students of SDN 105273 Helvetia. This study uses research and development (Research and Development) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, evaluation). The subjects of this study were 21 grade V students of SDN 105273 Helvetia. This study produced an educational game media product. The results showed that the material expert validation test got a score of 96 with a percentage of 96%, the media validation test got a score of 122 with a percentage of 97.6% and the average media validation and material validation was 96.9% in the very feasible category. The practicality of the learning media validated by education practitioners (class teachers) got a score of 96 with a percentage of 96% in the very practical category. Meanwhile, the effectiveness can be seen from the learning outcomes of students before the product trial using a pre-test with an average of 54.38 and after the product trial using a post-test with an average of 86.41, there was an increase of 32.23. Based on the results of the research and development above, it can be concluded that educational game media in science learning in class V of SD Negeri 105273 Helvetia is very feasible, very practical and effective to use for class V SD learning.

Keywords: *Development Media, Educational Game, ADDIE Model.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan, menurut hukum, adalah segala upaya yang dilakukan untuk membantu seorang anak mewujudkan potensinya secara penuh. Belajar tidak hanya mencakup menghafal tetapi juga tindakan memperoleh pengetahuan baru. Karena mereka bertanggung jawab atas pendidikan dan pengembangan siswa sebagai pembelajar, instruktur memegang peranan penting dalam bidang pendidikan. "Guru merupakan pihak yang memegang peranan paling besar dalam menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan. Mereka juga merupakan pihak yang paling dekat dengan siswa dalam pelaksanaan pendidikan sehari-hari," (Supriyatin, 2015, hlm. 181-182 dalam Mutohar, Fathurozak, 2022). Dalam bidang pendidikan, guru memegang peranan penting dalam menyampaikan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, media pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan prestasi akademik. Menurut Salim (2020, hlm. 182 dalam Mutohar dan Fathurozak, 2022), media pembelajaran merupakan bagian penting dari sistem pendidikan. Kegiatan pembelajaran dapat ditingkatkan dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat. Film pembelajaran, buku bergambar digital, permainan edukatif, poster, dan buku permainan instruksional digital hanyalah beberapa contoh dari sekian banyak bentuk media pembelajaran.

Kelas modern sangat cocok untuk penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi karena kemampuannya untuk menginspirasi siswa untuk belajar dan memfasilitasi penyampaian materi oleh guru. Wawancara peneliti dan observasi kelas telah mengungkapkan bahwa media dan alat bantu pembelajaran SDN 105273 Helvetia kurang memadai, dengan siswa masih belajar dengan bahan-bahan yang mudah pecah seperti kardus dan bahan serupa lainnya. Penggunaan media ini berpotensi merugikan karena menjadikan guru sebagai pusat perhatian di kelas, sementara siswa hanya duduk diam dan tidak melakukan apa pun selain mendengarkan dan mencatat. Kurangnya pengalaman guru dalam membuat media pembelajaran berbasis TI mereka sendiri telah mencegah mereka untuk memasukkan media pembelajaran berbasis Android ke dalam pelajaran mereka. Hal ini menyoroti perlunya media digital seperti permainan edukatif untuk mengisi kesenjangan ini.

Permainan yang dirancang untuk mengajarkan anak-anak agar fokus dan meningkatkan keterampilan berpikir kritis mereka dikenal sebagai permainan edukatif. Karena permainan edukasi merupakan media visual yang memiliki kelebihan dibandingkan media visual lainnya, menggunakan teknologi permainan edukasi untuk mengajar dan belajar bagi anak-anak merupakan teknik yang baik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengusulkan alternatif baru media pembelajaran berdasarkan situasi dan kesulitan yang muncul, dengan judul "Pengembangan Media Game Edukasi Pembelajaran IPAS Kelas V SDN 105273 Helvetia T.A 2023/2034". Dipercayai bahwa anak-anak akan dapat mempelajari sains dengan lebih efektif dan lebih menyenangkan melalui permainan instruksional ini. Tuntutan siswa dipertimbangkan saat mengembangkan permainan edukasional ini, jadi ini sangat masuk akal.

METODE

Peneliti melakukan penelitian dengan R&D. Penelitian ini menggunakan paradigma penelitian dan pengembangan ADDIE, yang merupakan singkatan dari Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Penelitian ini direncanakan di SD Negeri 105273 Helvetia, Jalan Mesjid No.37, Kp. Lalang, Kec. Sunggal, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera utara.Penelitian ini direncanakan pada semester genap (dua) tahun ajaran 2023/2024. Subjek penelitian meliputi guru-guru kelas V dan siswa-siswa kelas V di SDN 105273 Helvetia. Objek penelitian adalah pengembangan media *game* edukasi pembelajaran IPAS

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, angket, tes dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini menggunakan instrument lembar observasi, lembar wawancara, dan lembar angket dan tes. Teknik analisis penelitian ini adalah analisis validitas *game* edukasi, analisis efektivitas *game* edukasi, dan analisis uji T.

ISSN: 2614-6754 (print)
ISSN: 2614-3097(online)
Halaman 42560-42570
Volume 8 Nomor 3 Tahun 2024

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Peneliti melaksanakan observasi kepada siswa kelas V pada saat pembelajaran dan melakukan wawancara kepada guru kelas V SD Negeri 105273 Helvetia.

a) Analisis

Pada analisis kebutuhan, berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dari wawancara dan observasi kelas, pemanfaatan media atau alat peraga pembelajaran di SDN 105273 Helvetia masih kurang baik, dengan masih mengandalkan bahan yang mudah pecah seperti kardus untuk proses pembelajaran. Karena kurangnya keahlian dalam membuat materi pembelajaran berbasis IT, para pendidik belum pernah memanfaatkan media pembelajaran yang dibuat dengan aplikasi Android di kelas.

Pada analisis peserta didik Untuk menyesuaikan pembuatan media dengan kebutuhan spesifik siswa, perlu dilakukan analisis siswa untuk mengidentifikasi karakteristik siswa. Analisis yang dilakukan adalah aspek kognitif dan sosial yang ada pada siswa. Untuk mengetahui perkembangan karakter peserta didik dibutuhkan data tentang tingkat usia peserta didik. Ada tiga karakteristik peserta didik yang perlu diperhatikan yaitu : karakteristik yang berkaitan dengan kemampuan pengetahuan awal siswa seperti tingkat kecerdasan peserta didik dan kemampuan berfikir.

Analisis materi ini bertujuan untuk di tampilkan pada media pembelajaran yang akan di kembangkan. Media yang dimaksud adalah media game edukasi yaitu game quiz/pertanyaan. Materi yang akan dianalisis untuk di terapkan pada media game edukasi tersebut adalah materi tentang warisan budaya Indonesia yang termuat dalam pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Analisis tujuan pembelajaran dilakukan setelah mengetahui kompetensi awal dan capaian pembelajaran yang sesuai dengan materi terhadap media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk game edukasi. Dengan menjelaskan dan menampilkan game edukasi siswa mampu menguasai materi, menjawab pertanyaan pada materi berbentuk game

b) Design

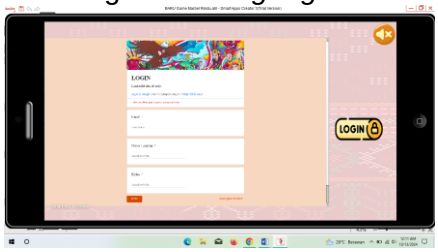
Berdasarkan masalah yang telah ditemukan, peneliti mengembangkan berupa game edukasi. Game edukasi menggunakan bantuan *Smart Apps Creator* yang berisi tentang materi Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial.

Gambar Tampilan Microsoft PowerPoint

1. Buat tampilan *starpage*, *starpage* merupakan halaman awal atau halaman utama dalam sebuah aplikasi yang biasanya muncul pertama kali saat aplikasi dibuka.
   Dalam *starpage* dimulai dari video yang digabung dari beberapa elemen yaitu gambar, animasi, dan audio.

Gambar Tampilan *Starpage*

2. Buat halaman login untuk mendapatkan data diri siswa yang menggunakan *game* edukasi. Disini penulis membuat halaman login melalui *google form*.



Gambar 4. 1 Halaman *Login*

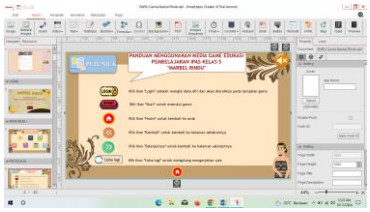
3. Buat halaman *home*, tambahkan *background* yang sesuai dengan tema *game* edukasi menggunakan fitur ***insert background***, tambahkan judul *quiz* menggunakan fitur ***insert text***, tombol *start*/mulai menggunakan fitur ***insert button*** sesuaikan desain tombol agar menarik.

Gambar Halaman *Home*

4. Buat halaman “main menu” yang akan menghubungkan penggunakan dengan berbagai fitur yang terdapat pada aplikasi. Sesuaikan juga *background* dan *button* yang menarik.

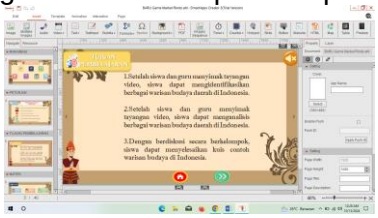
Gambar Halaman Main Menu

5. Membuat halaman petunjuk yang berfungsi sebagai panduan bagi pengguna untuk memahami cara menggunakan aplikasi atau memainkan game dengan benar. Halaman ini penting untuk memastikan pengguna dapat memanfaatkan aplikasi atau game secara maksimal tanpa kebingungan.



Gambar Halaman Petunjuk

6. Membuat halaman tujuan pembelajaran yang sesuai dengan rancangan pembelajaran yang sudah kamu buat sebelumnya. Disini penulis sesuaikan dengan mata pelajaran IPAS Kelas 5 Bab 7 Daerah Kebangaanku Pada Topik A Seperti Apakah Budaya Daerah Ku?



Gambar Halaman Tujuan Pembelajaran

7. Membuat halaman topic materi yang berisi button materi sebagai penghubung pada materi pembelajaran.

Gambar Halaman Topik Materi

8. Tambahkan gambar sebagai pendukung materi pembelajaran *game* edukasi yang kamu buat menggunakan fitur ***insert image***.

Gambar Halaman Gambar Pendukung

9. Tambahkan video pembelajaran sebagai pendukung materi pembelajaran *game* edukasi yang kamu buat menggunakan fitur ***insert video***.

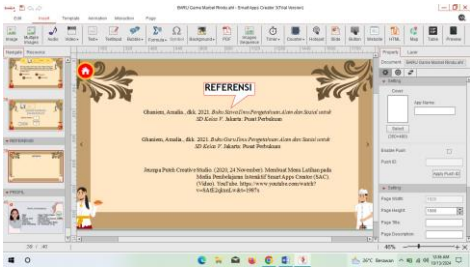
Gambar Halaman Video Pembelajaran

10. Tambahkan Halaman Kuis. Buat halaman baru untuk setiap pertanyaan kuis. Gunakan menu Insert Page untuk menambah halaman baru. Pada setiap halaman, tambahkan pertanyaan dan opsi jawaban (*multiple choice*). Kamu bisa menambahkan gambar atau suara sebagai media pendukung.

Gambar Halaman *Quiz*

11. Tambahkan elemen **Text Box** untuk menuliskan pertanyaan. **Tambahkan Shapes** atau **Buttons** untuk opsi jawaban.

12. Buat halaman referensi yang berfungsi sebagai sumber informasi tambahan yang mendukung konten utama. Halaman ini menyediakan bahan atau sumber rujukan yang relevan dan dapat diandalkan untuk memperkuat pemahaman pengguna tentang materi yang disajikan dalam aplikasi.



Gambar Halaman Referensi

c) Pengembangan

Tahap pengembangan merupakan kelanjutan dari tahap desain, yang menghasilkan iterasi produk pertama dari desain tersebut. Profesional di bidang media, materi, pendidikan, dan uji coba produk selanjutnya akan mengevaluasi media tersebut untuk mengetahui keakuratan dan keandalannya. Sebelum dipertimbangkan untuk digunakan atau diuji coba di sekolah, media permainan edukasi harus menjalani proses revisi dan validasi

1) Validasi Media *Game* Edukasi

Setelah media *game* edukasi warisan budaya dikembangkan, tahap validasi dilaksanakan untuk menilai kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Para profesional di bidang materi dan media melakukan validasi dengan mengevaluasi berbagai produk media pembelajaran

- Validasi Ahli Materi

  Validator ahli materi ini adalah Ibu Yusra Nasution,S.Pd ., M.Pd yang merupakan Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Negeri Medan. Pengembangan media pembelajaran mengalami validasi saat peserta mengisi angket validasi mengenai evaluasi konten atau materi.

Penilaian Kelayakan Media Game Edukasi oleh Ahli Materi

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor Hasil Validasi			
		Validasi I	%	Validasi II	%
1.	Muatan Materi	14	70%	18	90%
2.	Penyajian Materi	43	78%	53	96%
3.	Bahasa	19	76%		100%
	TOTAL SKOR	**76**		**96**	
	Presentase	**76%**		**96%**	
	Kategori	**Layak**		**Sangat Layak**	

Para ahli di bidang ini telah memvalidasi setiap komponen media permainan edukasi, dan hasilnya ditunjukkan pada tabel di atas. Data pada tabel di atas untuk tahap validasi I menunjukkan bahwa ahli materi menilai proyek tersebut sebagai "Layak" dengan skor 76. Peneliti menggunakan evaluasi ini sebagai batu loncatan untuk menyempurnakan dan meningkatkan media permainan edukasi yang berkaitan dengan warisan budaya Indonesia berdasarkan rekomendasi ahli materi; hasilnya adalah 96/100, dengan 96% ide masuk dalam kategori "Sangat Layak". Media yang dibuat semakin baik dengan setiap tahap validasi.

- Validasi Ahli Media

  Dosen dan sekretaris di Jurusan Pendidikan Sejarah Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Medan, Bapak Arfan Ardiansyah (S.Pd., M.Pd.) bertindak sebagai validator ahli media. Untuk memvalidasi suatu produk media pembelajaran, pengguna harus mengevaluasi tata letak dan kontennya menggunakan kuesioner validasi

Penilaian Kelayakan Media Game Edukasi Oleh Ahli Media

No	Aspek Yang Dinilai	Skor	Persentase
1.	Konten atau Isi	15	100%
2.	Desain atau Tampilan	62	95%
3.	Penggunaan dan Penyajian	20	100%
4.	Bahasa	25	100%
	TOTAL SKOR	**122**	
	Presentase	**97,6%**	
	Kategori	**Sangat Layak**	

Validasi yang telah dilakukan pada setiap komponen pembelajaran oleh praktisi media ditunjukkan pada tabel di atas. Para praktisi media memberikan skor 122 (atau 97,6% dari total) pada tabel hasil validasi di atas.

d) Implementasi

Setelah modifikasi yang dilakukan oleh ahli media dan materi, tahap implementasi akan dimulai dengan menguji produk media yang digunakan dalam permainan edukatif untuk mengetahui keefektifannya.

1) Uji coba produk media *Game* edukasi warisan budaya
Media permainan edukasi yang berpusat pada warisan budaya Indonesia menjalani uji coba produk sesuai dengan modul yang telah dikembangkan pada tahap sebelumnya. Selama uji coba produk, siswa kelas lima SD Negeri 105273 Helvetia menggunakan media permainan instruksional berbasis warisan budaya Indonesia untuk mempraktikkan apa yang akan mereka pelajari di kelas. Setelah itu, produk diuji dengan mempelajari cara menggunakan media dari permainan instruksional di kelas. Peneliti kemudian memberi siswa tes pasca untuk melihat seberapa besar keterampilan mereka meningkat setelah memainkan permainan instruksional tentang warisan budaya Indonesia
2) Praktikalitas media *Game* edukasi oleh guru kelas V
Dalam penelitian pengembangan ini yang berperan dalam menilai media *game* edukasi warisan budaya Indonesia dari segi praktikalitas adalah guru kelas V yang bernama Ibu Juliana Simanjuntak. Untuk memastikan bahwa media permainan edukasi yang dibuat sepraktis mungkin, pemain harus mengisi kuesioner kepraktisan yang berkaitan dengan evaluasi penyajian konten dan pembelajaran

Penilaian Kepraktisan Media Game Edukasi oleh Guru Kelas V

No.	Aspek Yang Dinilai	Skor	Persentase
1.	Konten atau Isi	20	100%
2.	Muatan Materi	20	100%
3.	Pembelajaran	9	90%
4.	Penyajian Materi	22	88%
5.	Bahasa	25	100%
	TOTAL SKOR	**96**	
	Presentase	**96%**	
	Kategori	**Sangat Praktis**	

Tabel diatas merupakan hasil nilai praktikalitas yang telah diisi oleh guru kelas V pada tiap aspek media *game* edukasi. Dari data pada tabel di atas, kita dapat menyimpulkan bahwa guru kelas lima memberikan skor 96 (atau 96% dari kemungkinan poin). Berdasarkan hal tersebut sesuai dengan kategori kepraktisan media, maka media game edukasi memiliki kategori sangat praktis

3) Hasil *Pretest* dan *Posttest* Peserta didik
Tes hasil belajar yang dilakukan berupa *pre-test* yang dimana peserta didik mengerjakan 15 butir soal pilihan ganda yang diberikan sebelum menggunakan media *game* edukasi

dan *post -test* diberikan sesudah peserta didik selesai belajar menggunakan media *game* edukasi.

Disimpulkan bahwa rata-rata dari *pre-test* adalah 54,38 dengan 20 siswa tidak tuntas dan 1 siswa tuntas dan rata-rata *post-test* adalah 86,61 dengan jumlah 21 siswa yang tuntas dengan memenuhi nilai diatas KKM. Hasil pembelajaran ditingkatkan dalam tabel di atas ketika seseorang mengetahui rata-rata tes sebelum dan sesudahnya. Adapun tabel peningkatan hasil belajar siswa, sebagai berikut:

Peningkatan Rata-rata Hasil Pre-test dan Post-test

Nilai rata-rata		Peningkatan
Pre-Test	**Post-Test**	
54,38	86,61	32,23

Hasil dari tes pra dan pasca yang diberikan kepada murid menunjukkan peningkatan yang nyata, seperti terlihat pada tabel di atas, yang mengindikasikan bahwa hasil pembelajaran telah meningkat.

e) Evaluasi

Paradigma pengembangan ADDIE diakhiri dengan tahap evaluasi. Di sini, para profesional di bidang materi, media, dan pendidikan (khususnya guru kelas V di SDN 105273 Medan) mengumpulkan semua data dari hasil penilaian untuk menganalisis seluruh proses penelitian.

Rekapitulasi Kelayakan Media Game Edukasi

No.	Validator	Hasil Kelayakan	
		Skor	**Presentase**
1.	Ahli Materi	96	96%
2.	Ahli Media	122	97,6%
	Rata-Rata	**96,9%**	
	Kategori	**Sangat Layak**	

Hasil studi kelayakan media permainan edukatif secara keseluruhan yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media, menghasilkan nilai rata-rata sebesar 96,9%, sehingga masuk dalam kategori sangat layak, seperti yang ditunjukkan pada tabel di atas. Berdasarkan hasil rekapitulasi, media permainan edukatif pada Bab 7 Topik A memiliki kategori sangat praktis untuk digunakan sebagai media pembelajaran di kelas. Kemudian adapun aspek lain yang dinilai yaitu kepraktisan media game edukasi. Uraian rekapitulasi kpraktisan media game edukasi yang dapat dilihat sebagai berikut :

Rekapitulasi Kepraktisan Media Game Edukasi

No.	Validator	Hasil Kelayakan	
		Skor	**Presentase**
1.	Praktisi Pendidikan (Guru Kelas V)	96	96%
	Rata-Rata	**96%**	
	Kategori	**Sangat Praktis**	

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rat nilai hasil kepraktisan media game edukasi secara keseluruhan dilakukan oleh praktisi Pendidikan (guru kelas) adalah 96 % dengan ketegori sangat praktis. Media permainan edukatif pada Bab 7 Topik A termasuk dalam kategori media pembelajaran sangat praktis, membantu guru dalam menyampaikan materi secara mudah dan praktis, berdasarkan hasil rekapitulasi.

Pembahasan

1. Kelayakan media *game* edukasi warisan budaya Indonesia

Saat mengevaluasi kelayakan media pendidikan, spesialis materi mempertimbangkan tiga faktor: substansi media, penyajian media, dan bahasa yang digunakan. Sasaran pembelajaran sains untuk kelas V kurikulum independen selaras dengan konten media permainan edukasional di Bab 7, Topik A. Gambar dan penjelasan juga disertakan dalam konten media permainan instruksional ini. Skor sangat layak sebesar 96% merupakan hasil evaluasi kepraktisan media pembelajaran yang dilakukan oleh pakar materi pelajaran.

Pakar di bidang evaluasi media mengevaluasi potensi media edukasi berdasarkan empat kriteria: konten, desain/tampilan, penyajian/penggunaan, dan bahasa.Tampilan media *game* edukasi berisikan tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, contoh gambar, contoh video, video pembelajaran, *quiz*, petunjuk penggunaan *game* edukasi, referensi, serta profil dari pengembang. Siswa cenderung lebih memperhatikan pelajaran di kelas ketika permainan edukatif memiliki latar belakang visual atau gambar animasi yang menarik. Selain itu, siswa cenderung lebih antusias dalam belajar ketika media permainan edukatif berisi permainan edukatif yang menarik dan orisinal. Skor sangat layak sebesar 97,6% diperoleh dalam evaluasi kelayakan media pembelajaran yang dilakukan oleh spesialis media.

Setelah menganalisis hasil dari spesialis materi dan media, kami dapat memperoleh skor kelayakan rata-rata sebesar 96,9% untuk media permainan edukatif. Media permainan edukatif yang dihasilkan sangat layak, menurut evaluasi yang dilakukan oleh para profesional di bidang materi dan media. Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan Zainiyati, HS (2018, hlm. 63), yaitu bahwa media hanya boleh digunakan untuk kebenarannya jika sejalan dengan kebutuhan pembelajaran.

Evaluasi kedua ahli terhadap media permainan edukatif dilakukan dengan menggunakan tabel kategori saat ini. Hasil menunjukkan bahwa media permainan edukatif yang dihasilkan termasuk dalam kategori sangat layak. Akibatnya, media permainan edukasi yang berpusat pada siswa mempunyai latar belakang, grafik, animasi, dan teks yang menarik secara visual, yang secara edukatif baik dan cocok untuk pengujian siswa.

2. Kepratiksan media *game* edukasi warisan budaya Indonesia

Dalam mengetahui kepraktisan media *game* edukasi, instrument penilaian yang digunakan yaitu angket dengan skala likert yang akan dibagikan oleh praktisi Pendidikan yaitu gurukelas.Penilaian kepraktisan dilakukan setelah media game edukasi diimplementasi.Tingkat Praktisan media game edukasidiukur dengan mengisi angket dalam skala penilaian 1-5.

Kegunaan media pembelajaran yang dinilai oleh para pelaku di bidang pendidikan (guru kelas) ada lima, yaitu: isi, isi materi, pembelajaran, penyajian materi, dan bahasa. Tanpa ada perubahan, hasil penilaian guru kelas terhadap kegunaan berbagai bentuk media pembelajaran mencapai 96% dengan kategori sangat praktis.

Media *game* edukasi memiliki daya tarik lebih bagi siswa karena dipadukan dengan gambar dan animasi yang dapat menarik perhatihan siswa. Dapat diketehui respon siswa dalam menggunakan media *game* edukasi antusias dan bersemangat dalam memahami pembelajaran warisan budaya Indonesia.

Media permainan edukasi yang dibuat termasuk dalam kategori "sangat praktis", berdasarkan hasil evaluasi praktisi terhadap media permainan edukasi menggunakan tabel kategori saat ini. Dengan demikian, media permainan edukasi yang dibuat memenuhi pedoman media pembelajaran yang efektif, praktis digunakan dan mempermudah guru menyampaikan materi dengan gambaran yang lebih baik kepada siswa.

3. Kepraktisan media *game* edukatif warisan budaya Indonesia

Hasil uji pra dan pasca yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah mereka menggunakan media permainan edukatif untuk mengukur hasil belajar memungkinkan dilakukannya analisis mengenai kemanjuran permainan yang dirancang. Tes yang dibagikan berupa tes pilihan berganda yang berjumlah 20 soal dan akan diberikan kepada 21 orang siswa Kelas V SD Negeri 105273 Helvetia. Adapun KKM yang ditentukan sesuai SD Negeri 105273 Helvetia yaitu KKM 75

Dua puluh siswa tidak tuntas belajar, dan satu siswa tuntas, dengan nilai rata-rata 54,38 sebelum penggunaan media pra-tes. Dengan 21 siswa yang tuntas mengikuti media pembelajaran pasca-tes, hasil rata-rata meningkat sebesar 32,23 poin menjadi 86,61. Hal ini membuktikan bahwa media permainan instruksional yang dibuat termasuk dalam kategori efektif. Berdasarkan rata-rata ketuntasan belajar bahwa media *game* edukasi yang dikembangkan oleh peniliti berdampak baik terhadap hasil belajar siswa.perubahan proses pembelajaran yang sebelumnya cenderung pasif dapat berubah menjadi aktif dengan adanya partisipasi dari siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran yang dikembangkan telah divalidasi oleh banyak pakar, termasuk pakar media dan pakar materi, yang menjadi faktor yang menyebabkan media permainan edukasi ini efektif. Selain itu, evaluasi yang dilakukan oleh pakar pendidikan menunjukkan bahwa materi pembelajaran yang dibuat bersifat praktis

SIMPULAN

Penelitian dan pembuatan media permainan edukatif bertemakan warisan budaya Indonesia untuk siswa kelas lima SD Negeri 105273 Helvetia dengan menggunakan pendekatan pengembangan ADDIE. Berikut ini adalah beberapa kesimpulan dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan:

a. Persentase ahli media sebesar 97,6% dan ahli materi sebesar 96% menempatkan kelayakan media permainan edukasi warisan budaya Indonesia pada kategori "sangat layak" berdasarkan hasil penilaian validasi. Media permainan edukasi yang dikembangkan sangat layak, dibuktikan dengan nilai rata-rata kelayakan sebesar 96,9%.
b. Berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh praktisi pendidikan (guru kelas), media permainan edukasi warisan budaya Indonesia memperoleh nilai 96%, sehingga berada pada kategori "sangat praktis". Media permainan edukasi berbasis warisan budaya Indonesia yang dirancang jelas sangat bermanfaat.
c. Analisis efektivitas media permainan edukasi berbasis warisan budaya Indonesia terhadap hasil belajar siswa menggunakan nilai pre-test dan post-test. Nilai rata-rata meningkat sebesar 32,23 poin, dari 54,38 sebelum ujian menjadi 86,61 setelah ujian. Hal ini terlihat dari tren peningkatan nilai rata-rata antara pre-test dan post-test. Dapat diasumsikan bahwa hasil belajar siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan media permainan edukatif yang berpusat pada warisan budaya Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Aghni, R. I. (2018). Fungsi dan jenis media pembelajaran dalam pembelajaran Akuntansi. *Jurnal pendidikan akuntansi Indonesia*, *16*(1), 98-107.

AR, M. M., Hardiansyah, F., Aini, K., Armadi, A., & Astutik, C. (2023). Pelatihan Game Edukasi Berbasis Sdgs Dalam Upaya Membentuk Karakter Melalui Penguatan Projek Profil Pelajar Pancasila Bagi Guru Mi Ziyadatul Ulum Desa Kambingan Barat. *Jurnal Abdimas Bina Bangsa*, *4*(1), 416-424.

Ardita, S., & Putra, L. V. (2023). Keefektifan Model Pembelajaran Problem Solving Berbantuan Video Interaktif Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Kelas III SDN Gedawang 01 Semarang. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian dalam Bidang Pendidikan dan Pengajaran*, *17*(1), 27-35.

Asri, M. (2021). Pengembangan Game Edukasi "Si Galang" Berbasis Android pada Mata Pelajaran IPS Materi Pakaian Adat untuk Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Universitas Negeri Surabaya*.

Azwar, S. (2019). *Reliabilitas dan Validitas Alat Ukur Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Dewi, L. (2022). Pengembangan Game Edukasi Mengenal Hewan dalam Bahasa Inggris sebagai Media Pembelajaran Siswa SD Berbasis Macromedia Flash. *Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta*.

Huda, M. S. (2022). Model Desain Penelitian dan Pengembangan ADDIE. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.

Husin, N. (2021). Rancang Bangun Game Berbasis Android Bertemakan Cerita Rakyat Betawi Si Pitung. *Jurnal Esensi Infokom: Jurnal Esensi Sistem Informasi dan Sistem Komputer*, *5*(2), 31-36.

Isa, V. N., Pramulia, F., Juita, R., Syahira, F., Harliyani, W., & Metriani, L. P. (2023). Meningkatkan Kemampuan Literasi Numerasi Siswa pada Pembelajaran IPA melalui Metode Problem Solving di Sekolah Dasar. *TSAQOFAH*, *3*(1), 50-58.

Karo-Karo, I. R., & Rohani, R. (2018). Manfaat media dalam pembelajaran. *Axiom: jurnal pendidikan dan matematika*, *7*(1).

Lestari, D. (2023). Penerapan Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Kreativitas Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antara Manusia Dengan Lingkungan Sebagai Akibat Dari Dinamika Atmosfer Mata Pelajaran Geografi Di Kelas X SMAN 1 Ngrayun Ponorogo Semester 2 Tahun. *JURNAL RISET RUMPUN ILMU PENDIDIKAN*, *2*(1), 177-195.

Magdalena, I. (2021). *Media Pembelajaran dalam Pendidikan*. Jurnal Pendidikan Inovatif, 8(2), 8.Mufidah, E., & Lestari, P. D. (2022). Pengembangan Media Game Edukasi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa pada Mata Pelajaran IPA Kelas IV. *IBTIDA'*, *3*(02), 186-197.

Mutohar, F., & Eka, K. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Game Edukasi IPA Sekolah Dasar. *Jurnal Amal Pendidikan*, *3*(3), 181-188.

Nurhikmah, A., Madianti, H. P., Azzahra, P. A., & Marini, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran melalui Game Educandy untuk Meningkatkan Karakter Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora*, *2*(3), 439-448.

Pradana, M. R., & Idris, M. (2019). Pengembangan Media Peta Bentuk Puzzle dengan Memanfaatkan Plastik Kemasan Makanan Ringan Pada Mata Pelajaran Sejarah. Kalpataru, 5(2), 141-151.

Rejeki, R., Adnan, M. F., & Siregar, P. S. (2020). Pemanfaatan Media Pembelajaran Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu, 4(2), 337–343. Https://Doi.Org/10.31004/Basicedu.V4i2.351

Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Sukriyanti, N. (2020). Pengembangan Media Game Kocok Dadu dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan Kelas VI SDN 1 Banjaran Baureno Bojonegoro. *Jurnal Seni Rupa Universitas Negeri Surabaya*.

Suparlan, S. (2020). Peran Media dalam Pembeajaran di SD/MI. *Islamika*, *2*(2), 298-311.

Susanti, S., & Zulfiana, A. (2018). Jenis–jenis media dalam pembelajaran. *Jenis–Jenis Media Dalam Pembelajaran*, 1-16.

Wibawanto, H. (2020). *Pengembangan Media Game Edukasi untuk Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jurnal Ilmu Pendidikan, 5(1), 1-15.

Widoretno, Sri dkk. (2021). Efektifitas Game Edukasi Sebagai Media Pembelajaran Anak. Jurnal Transformasi Pembelajaran Nasional, 1, 288- 295.

Zainiyati, H. S. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Pendidikan, 15*(1), 63.

Zulfikar, M., Hanwita, A. A., Wiguna, A. C., Winantyo, H. I., & Zulfiati, H. M. (2023). Penerapan Metode Pembelajaran Problem Solving Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa SDN Karangwuluh. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, *6*(2), 413-420.